

DIRGE BARD

Poziom Barda

CZARY				
Znane Czary	ST Rzutów Obronnego	Czary Dziennie	= Czary Bazowe	Premiowe Czary
		0		CHA - 4 CHA - 8 CHA - 12
		1		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		2		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		3		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		4		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		5		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		6		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

ST Rz. Obr. = 10 + CHA + Poziom CZaru

Koncentracja = CHA + Poziom Czarującego

NIEPOWODZENIE CZARU WTAJEMNICZEŃ RYZYKO

% Bard może nosić lekką zbroję bez ryzyka niepowodzenia czaru.

WYSTĘPY BARDŲ

CZAS TRWANIA NA DZIEŃ Poziom Barda Inne

rund
$$F 2 + (\times 2) + CHA +$$

Rundy Dziś ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

WOLA ST Rz. Obr. Poziom Barda
$$\text{input} = 10 + (\div 2) + CHA$$

Poziom 7 Rozpoczyna lub zmienia występy bardów jako akcja ruchu zamiast akcji standardowej.

WYSTĘPY

KONTRAPIEŚŃ
Niweluje magiczne efekty oparte na dźwięku.
Sprzymierzeńcy w zasięgu 9m

ROZPROSZENIE
Niweluje magiczne efekty oparte na wzroku.
Sprzymierzeńcy w zasięgu 9m rzucają na Występy zamiast normalnych rzutów obronnych.

FASCYNACJA PEŁNA UWAGA Poziom Barda
$$\text{input} = \div 3$$
 (Zaokrąglane w górę)

INSPIROWANIE ODWAGI
+ Premia przeciwko urokom i efektom przymusu
Premia do ataku i testów obrażeń

Poziom 3 INSPIROWANIE BIEGŁOŚCI +

Poziom 6 SUGESTIA
Sugeruje akcję jednej zafascynowanej istocie

Poziom 8 LAMENT ZAGŁĘDY
Wywołuje wstrząs u wrogów w zasięgu 9m

Poziom 9 INSPIROWANIE WIELKOŚCI MAX AFFECTED $2 \times (k10 + B)$ tymczasowych punktów wytrzymałości, +2 do ataku, +1 do rz. obr. na Wytrw

Poziom 10 DANCE OF THE DEAD
Create zombies or skeletons as Animate Dead

Poziom 12 KOJĄCA PIEŚŃ
Zbiorowe Leczenie Poważnych Ran
Usuwa zmęczenie oraz objawy chorób

Poziom 14 PRZERAŻAJĄCY TON
Przeciwnicy są przerażeni twoim występem i uciekają

Poziom 15 INSPIROWANIE ODWAGI MAX AFFECTED +4 do wszystkich rzutów obronnych
+4 do KP

Poziom 18 ZBIOROWA SUGESTIA
Sugerowanie akcji zafascynowanym istotom

Poziom 20 ŚMIERTELNY WYSTĘP
Sprowadza przeciwnika do śmierci w

ZNANE CZARY

0

1
☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

2
☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

3
☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

4
☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

5
☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

6
☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

WIEDZA BARDÓW

WIEDZA PREMIA Poziom Barda Inne
$$\text{input} = (\div 2) +$$
 Zastosuj tą premię do wszystkich umiejętności Wiedzy Bardowie używają każdej Wiedzy jako umiejętności wyszkolonej

HAUNTED EYES

Poziom 2 +4 Bonus applies to saving throws against fear, energy drain, death effects and necromancy

SECRETS OF THE GRAVE

Poziom 2 WIEDZA PREMIA Poziom Barda
$$\text{input} = \div 2$$
 Bonus applies to Knowledge (religion) checks made to identify undead creatures and their abilities

A dirge bard may use mind-affecting spells to affect even mindless undead

At 2nd, 6th, 10th, 14th and 18th level, learn an extra necromancy spell from any arcane spell list

HAUNTING REFRAIN

Use Perform (keyboard) or Perform (percussion) in place of Intimidate to demoralise and opponent

Poziom 5 PERFORMANCE BONUS Poziom Barda
$$\text{input} = \div 2$$
 SAVING THROW DC BONUS Poziom Barda
$$\text{input} = \div 5$$