DIRGE BARD

Poziom Barda

CZARY

Znane Czary	ST Rzutu Obronnego		Czary Dziennie	= Czary Bazowe	+ Premiowe Czary (CHA / CHA - 4 / CHA - 8 / CHA - 12)
		0			
		1			
		2			
		3			
		4			
		5			
		6			

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 BARDA

CZAS TRWANIA NA DZIEŃ

rund = 2 + (Poziom Barda × 2) + CHA + Inne

Rundy Dziś

WOLA ST Rz. Obr.

= 10 + (Poziom Barda ÷ 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

= ÷ 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 ZAGŁADY**
Wywołuje wstrząs u wrogów w zasięgu 9m

Poziom 9 **INSPIROWANIE WIELKOŚCI** MAX AFFECTED

2 × (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 chorów

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 ÷ 2) + Inne

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 ÷ 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 ÷ 2

SAVING THROW DC BONUS = Poziom Barda ÷ 5