BARD	Poziom Barda	ZNANE CZARY
CZARY		
Znane ST Rzutu Czary	D 'T '	o
	ie Bazowe 7 2 2 1 2 2 1 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	
0	CHA	
1		1
2		
3		
5		
6		
ST Rz. Obr. = 10 + CHA + Poziom Cza		
NIEPOWODZENIE CZARU WTAJEMNICZEŃ RYZYKO		
Bard może nosić lekką zbroję bez ryzyka niepowodzenia czaru.		
		3
WYSTĘPY BA	ARDA 💌	
CZAS TRWANIA NA DZIEŃ Barda	1nne 2)+CHA+	
14114	2)+CHA+	
Rundy 000 000 000 Dziś 000 000 000		
WOLA ST Rz. Obr. Poziom Ba	arda	
= 10 + (	÷ 2 ) + CHA	
Poziom Rozpoczyna lub zmienia wystę	ny hardów jako akcja ruchu	5
7 zamiast akcji standardowej.		
WYSTĘP	PY	
KONTRAPIEŚŃ Niweluje magiczne efekty oparte na dź	wiaku	6
Sprzymierzeńcy w zasięgu 9m	więku.	
ROZPROSZENIE Niweluje magiczne efekty oparte na wzroku. Sprzymierzeńcy w zasięgu 9m rzucają na Występy zamiast normaln		WIEDZA BARDÓW
	na występy zamiast normani	WIEDZA Poziom Inne
FASCYNACJA Poziom PEŁNA UWAGA Barda		Zastosuj tą premię do wszystkich umiejętności Wiedzy
= ÷ 3	(Zaokraglane w góre)	bardowie używają każuej wiedzy jako umiejętności wyszkolone
INSPIROWANIE ODWAGI	(Zuokiągiane w gorę)	DOBRZE-POINFORMOWANY
Premia przeciwko uro	okom i efektom przymusu	Poziom  2 Premię stosuje się do rzutów obronnych przeciwko Występom Barda, oraz efektom opartych na dźwieku i jezyku.
+ Premia do ataku i tes	tów obrażeń	WSZECHSTRONNY WYSTĘP
Poziom INSPIROWANIE BIEGŁOŚ	ĆI	Użyj premii zamiast Użyj premii zamiast
3 +		□ Akt Blefowanie, Przebieranie się □ Oratorium Dyplomacja. Wyczucie Pobudek
Poziom <b>SUGESTIA</b>		☐ Komedia     Blefowanie, Zastraszanie     ☐ Bębny     Postępowanie ze Zwierzętami, Zastrasz       ☐ Taniec     Akrobatyka, Latanie     ☐ Śpiew     Blefowanie, Wyczucie Pobudek
6 Sugeruje akcję jednej zafascynowanej istocie		Instrumenty Dyplomacja
Poziom LAMENT ZAGŁADY  8 Wywołuje wstrząs u wrogów w za	asienu 9m	Klawiszowe   Instrumenty Dmuchane Dyplomacja, Postępowanie ze Zwierzęta
Poziom INSPIROWANIE WIELKOS		
$2 \times (k10 + B)$	tymczasowych punktów wytr +1 do rz. obr. na Wytrw	rzymałości,
VOIACA DIFÉÑ		
Poziom KOJĄCA PTESN  Zbiorowe Leczenie Poważnych Ran Usuwa zmęczenie oraz objawy chorów  Poziom PRZERAŻAJĄCY TON  14 Przeciwnicy są przerażeni twoim występem i uciekają		
		MISTRZ WIEDZY  Poziom PRZYJMIJ 10 PRZYJMIJ 20 NA DZIEŃ Przyjętych 20 dziś
		Poziom PRZYJMIJ 10 PRZYJMIJ 20 NA DZIEN Przyjętych 20 dziś  Nielimitowane
Poziom INSPIROWANIE ODWAGI MAX AFFECTED		
15 +4 do wszystkich rzutów obronnych +4 premii unikowej do KP		CZŁOWIEK ORKIESTRA
+4 premii unikowej do KP		10 Używaj dowolnej umiejętności, jak gdyby była wytrenowana
Poziom ZBIOROWA SUGESTIA  18 Sugerowanie akcji zafascynowanym istotom		Poziom 16 Wszystkie umiejętności są traktowane jako umiejętności klasowe
Poziom ŚMIERTELNY WYSTĘP 20 Sprowadza przeciwnika do śmierci w		Poziom 19 Może przyjąć 10 w teście dowolnej umiejętności