

SONGHEALER

Poziom
Barda

(BARD)

CZARY

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

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

NIEPOWODZENIE CZARU WTAJEMNICZEŃ RYZYKO

% Bard może nosić lekką zbroję bez ryzyka niepowodzenia czaru.

WYSTĘPY BARDY

CZAS TRWANIA
NA DZIEŃPoziom
Barda

Inne

$$\text{rund} = 2 + \left(\frac{\text{CHA}}{2} \times 2 \right) + \text{CHA} +$$

Rundy Dzisiaj ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

WOLA ST Rz. Obr.

Poziom Barda

$$= 10 + \left(\frac{\text{CHA}}{2} \right) + \text{CHA}$$

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 UWAGAPoziom
Barda

$$= \frac{\text{CHA}}{3} \quad (\text{Zaokrąglane w górę})$$

INSPIROWANIE ODWAGI

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

Poziom 3 INSPIROWANIE BIEGŁOŚCI

$$+ \frac{\text{CHA}}{3}$$

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

$2 \times (k10 + B)$ tymczasowych punktów wytrzymałości,
+2 do ataku, +1 do rz. obr. na Wytrw

Poziom 12 KOJĄCA PIEŚŃ

Zbiorowe Leczenie Poważnych Ran
Usuwa zmęczenie oraz objawy chorób

Poziom 14 HEALING PERFORMANCE

Perform for 5 rounds to effect Heal on one target
(or Harm on an undead target)

Poziom 15 INSPIROWANIE ODWAGI MAX AFFECTED

+4 do wszystkich rzutów obronnych
+4 do KP

Poziom 18 ZBIOROWA SUGESTIA

Sugerowanie akcji zafascynowanym istotom

Poziom 20 FUNEREAL BALLAD

Perform for 20 rounds to effect Resurrection

ZNANE CZARY

0

1

☐ ☐ ☐ ☐

2

☐ ☐ ☐ ☐

3

☐ ☐ ☐ ☐

4

☐ ☐ ☐

5

☐ ☐ ☐

6

☐ ☐ ☐

ENHANCE HEALING

ENHANCE HEALING
PER DAY

$$= \text{CHA}$$

Cause the healing effect from a wand, potion or similar item to use your Bard level as its caster level

Poziom
Barda

WIEDZA BARDÓW

WIEDZA
PREMIAPoziom
Barda

Inne

$$= \left(\frac{\text{CHA}}{2} \right) +$$

Zastosuj tą premię do wszystkich umiejętności Wiedzy
Bardowie używają każdej Wiedzy jako umiejętności wyszkolonej

DOBRZE-POINFORMOWANY

Poziom
2

+4

Premię stosuje się do rzutów obronnych przeciwko Występom Barda,
oraz efektem opartych na dźwięku i języku.

MISTRZ WIEDZY

Poziom
5PRZYJMIJ 10
Nielimitowane

PRZYJMIJ 20 NA DZIEŃ

Przyjętych 20 dziś

CZŁOWIEK ORKIESTRA

Poziom
10

Używaj dowolnej umiejętności, jak gdyby była wytrenowana

Poziom
16

Wszystkie umiejętności są traktowane jako umiejętności klasowe

Poziom
19

Może przyjąć 10 w teście dowolnej umiejętności