

BARD

Poziom  
Barda

Poziomy  
Premiowe

+

Poziom  
Czarującego

ZNANE CZARY

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"/>
		6		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

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

NIEPOWODZENIE CZARU WTAJEMNICZEŃ RYZYKO

%

Bard może nosić lekką zbroję bez ryzyka  
niepowodzenia czaru.

WIEDZA BARDÓW

WIEDZA BARDÓW  
PREMIA

Poziom  
Barda

Inne

= INT +  +

BARD

Poziom Barda	Występy Rangi		Premia za Odwagę
1	3	<input type="checkbox"/> { Inspirowanie Kontrpieśń Fascynacja	<input type="text"/>
3	6	<input type="checkbox"/> Inspirowanie Biegłości	
6	9	<input type="checkbox"/> Sugestia	
9	12	<input type="checkbox"/> Inspirowanie Wielkości	<input type="checkbox"/> Liczba <input type="checkbox"/> Sojuszników
12	15	<input type="checkbox"/> Pieśń Wolności	
15	18	<input type="checkbox"/> Inspirowanie heroizmu	<input type="checkbox"/> Liczba <input type="checkbox"/> Sojuszników
18	21	<input type="checkbox"/> Zbiorowa Sugestia	

FASCYNACJA

PUBLICZNOŚĆ  
ZAFASCYNOWANA

Poziom  
Barda

= (  + 1 ) ÷ 3

0

☐ ☐  
☐ ☐

1

☐ ☐  
☐ ☐  
☐ ☐

2

☐ ☐  
☐ ☐  
☐ ☐

3

☐ ☐  
☐ ☐  
☐ ☐

4

☐ ☐  
☐ ☐

5

☐ ☐  
☐ ☐

6

☐ ☐  
☐ ☐

RÓŻDŻKI

LAJUNKI #

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

LAJUNKI #

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

LAJUNKI #

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

LAJUNKI #

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

LAJUNKI #

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ZWOJE

MIKSTURY