BARD			Poziom Barda	K	ZNANE CZARY					
×	С	ZARY	,	<u> </u>			_			
	Rzutu onnego	Czary na dzień	= Czary Premiowe Cza	ry —			– 0			
Czary Obio	O	ild üzleli	4 8 L				_			
	1		CHA							
	2						- ₁			
	3									
	4									
	5						2			
ST Rz. Obr. =	= 10 + CHA + Po	ziom CZaru								
Koncentracja]= CH	Pozio				_ ====			
				ące go						
	, DI	-	MNICZEŃ RYZYKO zbroję bez ryzyka niepo	wodzenia czar	U.		3			
	∕o i '									
×		PY BAI	RDA							
CZAS TRWA NA DZIEŃ		riom rda	Inne							
rund	=2+(× 2)+CHA+				_ 4			
			<i></i>							
]							
WOLA SAVE	E DC P	oziom Bard	la				_			
	= 10 + (÷ 2) + CHA				_ 5			
Poziom Rozpo	czyna lub zmien	ia występy	bardów jako akcja ruchu	_						
	t akcji standard	lowej.		_						
KONTRAPIE		YSTĘPY	,				– 6			
		rte na dźwie	ęku. Sprzymierzeńcy w z	asię gu 9m						
DOZDDOCZI	TATTE					WIE	DZA BAI	RDÓW	,	
ROZPROSZI Niweluje magic	zne efekty opai	rte na wzrol	ku. Sprzymierzeńcy w za	sięg uz9neraz y	ają na Występ r oza	i mi ast normalnych rzu				
	- D :			BONUS	Bar	\		Zastosuj ta premi	ę do wszystkich umiejętności Wiedzy	
FASCYNACJ PEŁNA UWA					= (÷ 2) +			ą każdej Wiedzy jako umiejętności wyszkolo	
	=	÷3	(7	•		DOBRZE-	POINFO	RMOWANY	*	
INCDIDOUG	AUE ODWAG	-	(Zaokrąglane w górę)	Poziom 2	+4	Bonus stosuje się o	do rzutów ob	ronnych przeciwko	Występom Barda,	
	NIE ODWAG		okom i efektom przymus		•	WSZECH	CTDONIN	IY WYSTĘP		
+			stów obrażeń		Hżyi	premii zamiast	SIKUNI	ni misiée	Użyj premii zamiast	
Poziom INSPIR	ROWANIE BI	EGŁOŚĆI		□ Akt		owanie, Przebieranie s	ię 🗆 O)ratorium	Dyplomacja. Wyczucie Pobudek	
3 +				☐ Kome		owanie, Zastraszanie		Bębny	Postępowanie ze Zwierzętami, Zastrasz	
Poziom SUGESTIA				☐ Tanied		batyka, Latanie		Spiew Strunowe	Blefowanie, Wyczucie Pobudek Blefowanie, Dyplomacja	
	e akcję jednej za	afascynowa	nej istocie		menty Kiawiszow Dypi	e omacja, Zastraszanie	_ lı		aneDyplomacja, Postępowanie ze Zwierzęta	
Poziom LAMEN 8 Wywołuj	NT ZAGŁADY e wstrząs u wro		egu 9m	Inne:				•	, , , , ,	
INCDI	•		I MAX AFFECTED							
9 Poziom INSPI		(10 + CON								
Poziom KOJĄC Zbiorow	A PIESN e Leczenie Pow	ażnych Ran	Usuwa zmęczenie oraz	objawy chorów		MIS	STRZ WI	EDZY	*	
12				Poziom	PRZYJMIJ 10	PRZYJMIJ 2	o NA DZII	PŃyjętych 20 dziś		
Poziom PRZER 14 Przeciw			ystępem i uciekają	5	Nielimitowane					
INCDI			IAX AFFECTED			CZŁOW	AIEK UB.	KIESTRA		
Poziom INSPIR			h rzutów obronnych +4 p		do KP					
				10	Używaj dowolne	j umiejętności, jak gdy	oy była wytr	enowana		
Poziom ZBIOR 18 Sugerow	OWA SUGES vanie akcji zafas		m istotom	Poziom 16	Wszystkie umiej	ętności są traktowane	jako umieję	tności klasowe		
Poziom ŚMIER				Poziom	Może przyjać 10	I w teście dowolnoj um	niejetności			
20 Sprowad	Iza przeciwnika	do śmierci	W	19	9 Może przyjąć 10 w teście dowolnej umiejętności					