

SONGHEALER

Poziom
Barda

(BARD)

CZARY

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

Koncentracja = CHA + Poziom Czarującego

NIEPOWODZENIE CZARU WTAJEMNICZEŃ RYZYKO

 % Bard może nosić lekką zbroję bez ryzyka niepowodzenia czaru.

WYSTĘPY BARDY

CZAS TRWANIA NA DZIEŃ Poziom Barda Inne

 rund $F 2 + (\times 2) + CHA +$ Rundy Dzisiaj ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐WOLA SAVE DC Poziom Barda = 10 + ($\div 2$) + 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

 = $\div 3$ (Zaokrąglane w górę)

INSPIROWANIE ODWAGI

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

INSPIROWANIE BIEGŁOŚCI

Poziom 3 +

SUGESTIA

Poziom 6 Sugeruje akcję jednej zafascynowanej istocie

LAMENT ZAGŁADY

Poziom 8 Wywołuje wstrząs u wrogów w zasięgu 9m

INSPIROWANIE WIELKOŚCI MAX AFFECTED

Poziom 9 2 × (k10 + CON) tymczasowych punktów wytrzymałości, +2 do ataku, +1 do rz. obr. na Wytrw

KOJĄCA PIEŚŃ

Poziom 12 Zbiorowe Leczenie Poważnych Ran
Usuwa zmęczenie oraz objawy chorób

HEALING PERFORMANCE

Poziom 14 Perform for 5 rounds to effect Heal on one target (or Harm on an undead target)

INSPIROWANIE ODWAGI MAX AFFECTED

Poziom 15 +4 do wszystkich rzutów obronnych
+4 do KP

ZBIOROWA SUGESTIA

Poziom 18 Sugerowanie akcji zafascynowanym istotom

FUNEREAŁ BALLAD

Poziom 20 Perform for 20 rounds to effect Resurrection

ZNANE CZARY

0

1

☐ ☐ ☐

2

☐ ☐ ☐

3

☐ ☐ ☐

4

☐ ☐ ☐

5

☐ ☐ ☐

6

☐ ☐ ☐

ENHANCE HEALING

ENHANCE HEALING PER DAY

 = 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 BONUS Poziom Barda Inne

 = ($\div 2$) + 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 5 PRZYJMIJ 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