

SONGHEALER

Poziom
Barda

(BARD)

CZARY

Znane Czary	ST Rzutu Obronnego	Czary Dziennie	= Czary Bazowe	Premiowe Czary
		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

Koncentracja = CHA + Poziom Czarującego

NIEPOWODZENIE CZARU WTAJEMNICZEŃ RYZYKO

 % Bard może nosić lekką zbroję bez ryzyka niepowodzenia czaru.

WYSTĘPY BARDY

CZAS TRWANIA
NA DZIEŃPoziom
Barda

Inne

 rund $F 2 + (\times 2) + CHA +$ Rundy Dzisiaj ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

WOLA ST Rz. Obr.

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

Poziom Barda

PEŁNA UWAGA

 = $\div 3$ (Zaokrąglane w górę)

INSPIROWANIE ODWAGI

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

Poziom 3 INSPIROWANIE BIEGŁOŚCI

 +

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 × (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 FUNEREAŁ BALLAD

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
PREMIAPoziom
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 DZISIAJ 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