Poziom Barda	ZNANE CZARY
GEISHA	
CZARY	0
Znane ST Rzutu Czary = Czary Premiowe Czary Czary Obronnego Dziennie Bazowe	
, 481	
0000	1
1	
2	
3	
4 0000	
5 000	
6 6	
ST Rz. Obr. = 10 + CHA + Poziom CZaru	
Koncentracja = CHA + Poziom Czarująci	2
NIEPOWODZENIE CZARU WTAJEMNICZEŃ RYZYKO	,
Bard może nosić lekką zbroję bez ryzyka	
niepowodzenia czaru.	
występy barda	
CZAS TRWANIA Poziom Inne NA DZIEŃ Barda	4
, , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	
Rundy 000 000 000 Dziś 000 000 000	
WOLA ST Rz. Obr. Poziom Barda	5
= 10 + (÷ 2) + CHA	
-10 (.2)	
Poziom Rozpoczyna lub zmienia występy bardów jako akcja ruchu 7 zamiast akcji standardowej.	
7 zamiast akcji standardowej. WYSTEPY	6 —
KONTRAPIEŚŃ	
Niweluje magiczne efekty oparte na dźwięku. Sprzymierzeńcy w zasięgu 9m	TEA CEREMONY
ROZPROSZENIE	
Nimelais assissas afalta assata as manda	Spend 10 minutes preparing an elaborate tea ceremony, and 4 rounds per person performing the ceremony, to grant your allies Inspire Courage, Inspire Competence, Inspire Greatness or Inspire Heroics for 10 minutes. ych rzutow obronnych.
FASCYNACJA Poziom	WIEDZA BARDÓW
PEŁNA UWAGA Barda	WIEDZA Poziom Inne PREMIA Barda Apply this bonus to Craft (calligraphy), Diplomacy,
= ÷ 3 (Zaokrąglane w górę)	Knowledge (nobility) and one type of Performance
INSPIROWANIE ODWAGI	= (÷ 2) + Bardowie używają każdej Wiedzy jako umiejętności wyszkolonej
Premia przeciwko urokom i efektom przymusu	DOBRZE-POINFORMOWANY
Premia do ataku i testów obrażeń	Poziom Premię stosuje się do rzutów obronnych przeciwko Występom Barda,
Poziom INSPIROWANIE BIEGŁOŚĆI	oraz erektoni opartyon na uzmęku i języku.
3 +	WSZECHSTRONNY WYSTĘP
Poziom SUGESTIA	Użyj premii zamiast Akt Blefowanie, Przebieranie się
6 Sugeruje akcję jednej zafascynowanej istocie	□ Komedia Blefowanie, Zastraszanie □ Bębny Postępowanie ze Zwierzętami, Zastrasz.
Poziom LAMENT ZAGŁADY 8 Wywołuje wstrząs u wrogów w zasięgu 9m	☐ Taniec Akrobatyka, Latanie ☐ Śpiew Blefowanie, Wyczucie Pobudek
INSDIPOWANIE WIELKOŚCI MAY AEGECTED	Instrumenty Strunowe Strunowe
2 × (k10 + B) tymczasowych punktów wytr	Nidwiszowe
TZ do dlaku, TI do IZ. obi. ila wytiw	
Poziom KOJĄCA PIEŚŃ Zbiorowe Leczenie Poważnych Ran	MISTRZ WIEDZY
Usuwa zmęczenie oraz objawy chorów	Poziom PRZYJMIJ 10 PRZYJMIJ 20 NA DZIPŃyjętych 20 dziś
Poziom PRZERAŻAJĄCY TON	5 Nielimitowane
14 Przeciwnicy są przerażeni twoim występem i uciekają	
Poziom INSPIROWANIE ODWAGI MAX AFFECTED +4 do wszystkich rzutów obronnych	CZŁOWIEK ORKIESTRA
15 +4 do wszystkich rzutów obronnych +4 do KP	10 Używaj dowolnej umiejętności, jak gdyby była wytrenowana
Poziom ZBIOROWA SUGESTIA	Poziom Wczystkie umiejetności są traktowane jako umiejetności klasowe
18 Sugerowanie akcji zafascynowanym istotom	10
Poziom ŚMIERTELNY WYSTĘP 20 Sprowadza przeciwnika do śmierci w	Poziom 19 Może przyjąć 10 w teście dowolnej umiejętności
-p p>,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	,