

## 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 BARDŲ

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

## 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   $2 \times (k10 + B)$  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  
PREMIAPoziom  
Barda

Inne

 =  $( \div 2 ) +$  Zastosuj tą premię do wszystkich umiejętności Wiedzy  
Bardowie używają każdej Wiedzy jako umiejętności wyszkolonej

## DOBRCZE-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