

Poziom
Barda

ZNANE CZARY

0

1

2

3

4

5

6

CZARY

Znane Czary	ST Rzutów Obronnego	Czary Dziennie	= Czary Bazowe	Czary Premiiowe
		0		CHA - 4 CHA - 8 CHA - 12
		1		CHA - 4 CHA - 8 CHA - 12
		2		CHA - 4 CHA - 8 CHA - 12
		3		CHA - 4 CHA - 8 CHA - 12
		4		CHA - 4 CHA - 8 CHA - 12
		5		CHA - 4 CHA - 8 CHA - 12
		6		CHA - 4 CHA - 8 CHA - 12

ST Rz. Obr. = 10 + CHA + Poziom Czaru

NIEPOWODZENIE CZARU WTAJEMNICZEŃ RYZYKO

%

Bard może nosić lekką zbroję bez ryzyka niepowodzenia czaru.

WYSTĘPY BARDA

CZAS TRWANIA
NA DZIEŃPoziom
Barda

Inne

$$\text{rund} = 2 + \left(\frac{\text{CHA}}{2} \right) + \text{CHA} +$$

Rundy
Dziś

WOLA ST Rz. Obr.

Poziom Barda

$$= 10 + \left(\frac{\text{CHA}}{2} \right) + \text{CHA}$$

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

$$= \frac{\text{CHA}}{3} \quad (\text{Zaokrąglane w górę})$$

INSPIROWANIE ODWAGI

+ Premia przeciwko urokowi i efektem przymusu
Premia do ataku i testów obrażeń

INSPIROWANIE BIEGŁOŚCI

Poziom

$$3 +$$

Poziom SUGESTIA

6 Sugeruje akcję jednej zafascynowanej istocie

Poziom LAMENT ZAGŁADY

8 Wywołuje wstrząs u wrogów w zasięgu 9m

Poziom INSPIROWANIE WIELKOŚCI MAX AFFECTED

9 $2 \times (k10 + B)$ tymczasowych punktów wytrzymałości, +2 do ataku, +1 do rz. obr. na Wytrw.

Poziom KOJĄCA PIEŚŃ

12 Zbiorowe Leczenie Poważnych Ran
Usuwa zmęczenie oraz objawy chorób

Poziom PRZERAŻAJĄCY TON

14 Przeciwnicy są przerażeni twoim występem i uciekają

Poziom INSPIROWANIE ODWAGI MAX AFFECTED

15 +4 do wszystkich rzutów obronnych
+4 do KP

Poziom ZBIOROWA SUGESTIA

18 Sugerowanie akcji zafascynowanym istotom

Poziom ŚMIERTELNY WYSTĘP

20 Sprowadza przeciwnika do śmierci w

TEA CEREMONY

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.

WIEDZA BARDÓW

WIEDZA
PREMIAPoziom
Barda

Inne

$$= \left(\frac{\text{CHA}}{2} \right) +$$

Apply this bonus to Craft (calligraphy), Diplomacy, Knowledge (nobility) and one type of Performance
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.

WSZECHSTRONNY WYSTĘP

Użyj premii zamiast...

☐ Akt☐ Komedio☐ Taniec☐ Instrumenty
Klawiszowe

Blefowanie, Przebieranie się

Blefowanie, Zastraszanie

Akrobatyka, Latanie

Dyplomacja, Zastraszanie

☐ Oratorium☐ Bębny☐ Śpiew☐ Strunowe☐ Instrumenty Dmucane

Użyj premii zamiast...

Dyplomacja, Wyczucie Pobudek

Postępowanie ze Zwierzętami, Zastraszanie

Blefowanie, Wyczucie Pobudek

Blefowanie, Dyplomacja

Dyplomacja, Postępowanie ze Zwierzętami

MISTRZ WIEDZY

Poziom

PRZYJMIJ 10

Nielimitowane

PRZYJMIJ 20

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