

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 Czar

## NIEPOWODZENIE CZARU WTAJEMNICZEŃ RYZYKO

%

Bard może nosić lekką zbroję bez ryzyka niepowodzenia czaru.

## WYSTĘPY BARD

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

Wyzwala wstrząs u wrogów w zasięgu 9m

## Poziom INSPIROWANIE WIELKOŚCI MAX AFFECTED

9

2 x (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☐ Komedie☐ Taniec☐ Instrumenty  
Klawiszowe

Blefowanie, Przebieranie się

Blefowanie, Zastraszanie

Akrobatyka, Latanie

Dyplomacja, Zastraszanie

☐ Oratorium☐ Bębny☐ Śpiew☐ Strunowe☐ Instrumenty Dmuchane

Użyj premii zamiast...

Dyplomacja, Wyczucie Pobudek

Postępowanie ze Zwierzętami, Zastraszanie

Blefowanie, Wyczucie Pobudek

Blefowanie, Dyplomacja

Dyplomacja, Postępowanie ze Zwierzętami

## MISTRZ WIEDZY

Poziom

5

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