

CELEBRITY

Poziom
Barda

CZARY

Znane Czary	ST Rzutu Obronnego	Czary Dziennie	= Czary Bazowe	Czary Premiiowe
		0		CHA - 4 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

NIEPOWODZENIE CZARU WTAJEMNICZEŃ RYZYKO

% Bard może nosić lekką zbroję bez ryzyka niepowodzenia czaru.

WYSTĘPY BARDA

CZAS TRWANIA NA DZIEŃ	Poziom Barda	Inne
$\text{rund} = 2 + \left(\frac{\text{CHA}}{2} \times 2 \right) + \text{CHA} +$		

Rundy Dzisiaj ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

WOLA ST Rz. Obr.

Poziom Barda

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

Poziom Rozpoczyna lub zmienia występy bardów jako akcja ruchu 7 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.

FASCYNACJA

PEŁNA UWAGA

Poziom Barda

$$\text{FASCYNACJA} = \frac{\text{CHA}}{2} \div 3 \quad (\text{Zaokrąglane w górę})$$

INSPIROWANIE BIEGŁOŚCI

Poziom 3 + ☐

GATHER CROWD

Poziom Barda

$$\text{GATHER CROWD} = \text{Size of audience} = \text{Performance result} \times \text{CHA}$$

SUGESTIA

Poziom 6 Sugeruje akcję jednej zafascynowanej istocie

SHINING STAR

Poziom 8 Fascinated creatures take -4 to break free of the effect, and make a will save to break free even when being attacked

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

PRZERAŻAJĄCY TON

Poziom 14 Przeciwnicy są przerażeni twoim występem i uciekają

INSPIROWANIE ODWAGI MAX AFFECTED

Poziom 15 ☐ +4 do wszystkich rzutów obronnych
+4 do KP

ZBIOROWA SUGESTIA

Poziom 18 Sugerowanie akcji zafascynowanym istotom

ŚMIERTELNY WYSTĘP

Poziom 20 Sprowadza przeciwnika do śmierci w

ZNANE CZARY

0

1

☐ ☐ ☐ ☐

2

☐ ☐ ☐ ☐

3

☐ ☐ ☐ ☐

4

☐ ☐ ☐ ☐

5

☐ ☐ ☐ ☐

6

☐ ☐ ☐ ☐

FAMOUS

Poziom Barda	Area of fame			
1	Village or small town	1,000 people	+1	Bonus to Diplomacy and Intimidate made within the area of your fame
5	Large town or small group of towns	5,000 people	+2	
9	City or group of towns	25,000 people	+3	
13	Large city state and surrounding area	100,000 people	+4	
17	The whole civilized world		+5	

WIEDZA BARDÓW

WIEDZA PREMIA	Poziom Barda	Inne
$\text{WIEDZA PREMIA} = \left(\frac{\text{CHA}}{2} \right) +$		

Zastosuj tę premię do wszystkich umiejętności Wiedzy Bardowie używają każdej Wiedzy jako umiejętności wyszkolonej

DOBRE - POINFORMOWANY

Poziom		Premię stosuje się do rzutów obronnych przeciwko Występom Barda, oraz efektem opartych na dźwięku i języku.
2	+4	

WSZECHSTRONNY WYSTĘP

małości,		Użyj premii zamiast...		Użyj premii zamiast...	
<input type="checkbox"/>	Akt	Blefowanie, Przebieranie się	<input type="checkbox"/>	Oratorium	Dyplomacja, Wycucie Pobudek
<input type="checkbox"/>	Komedia	Blefowanie, Zastraszanie	<input type="checkbox"/>	Bębny	Postępowanie ze Zwierzętami, Zastraszanie
<input type="checkbox"/>	Taniec	Akrobatyka, Latanie	<input type="checkbox"/>	Śpiew	Blefowanie, Wycucie Pobudek
<input type="checkbox"/>	Instrumenty Klawiszowe	Dyplomacja, Zastraszanie	<input type="checkbox"/>	Strunowe	Blefowanie, Dyplomacja
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	Instrumenty Dmuchane	Dyplomacja, Postępowanie ze Zwierzętami

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