

BARD

Poziom Barda

CZARY

Znane Czary	ST Rzut Obronnego	Czary Dziennie	= Czary Bazowe	Czary Premiowe
		0		CHA - 4 CHA - 8 CHA - 12
		1		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		2		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		3		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		4		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		5		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		6		<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 BARD

CZAS TRWANIA NA DZIEŃ

Poziom Barda

Inne

rund

= 2 + (

× 2

) + CHA +

Rundy Dzisiaj

WOLA ST Rz. Obr.

Poziom Barda

= 10 + (

÷ 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 PEŁNA UWAGA

Poziom Barda

=

÷ 3

 (Zaokrąglane w górę)

INSPIROWANIE ODWAGI

+

Premia przeciwko urokom i efektom przymusu
Premia do ataku i testów obrażeń

INSPIROWANIE BIEGŁOŚCI

Poziom 3

+

Poziom 6

SUGESTIA

Sugeruje akcję jednej zafascynowanej istocie

Poziom 8

LAMENT ZAGŁADY

Wywołuje wstrząs u wrogów w zasięgu 9m

Poziom 9

INSPIROWANIE WIELKOŚCI MAX AFFECTED

2 × (k10 + B) tymczasowych punktów wytrzymałości,
+2 do ataku, +1 do rz. obr. na Wytrw

Poziom 12

KOJĄCA PIEŚŃ

Zbiorowe Leczenie Poważnych Ran
Usuwa zmęczenie oraz objawy chorób

Poziom 14

PRZERAŻAJĄCY TON

Przeciwnicy są przerażeni twoim występem i uciekają

Poziom 15

INSPIROWANIE ODWAGI MAX AFFECTED

+4 do wszystkich rzutów obronnych
+4 premii unikowej do KP

Poziom 18

ZBIOROWA SUGESTIA

Sugerowanie akcji zafascynowanym istotom

Poziom 20

ŚMIERTELNY WYSTĘP

Sprowadza przeciwnika do śmierci w

ZNANE CZARY

0

1

2

3

4

5

6

WIEDZA BARDÓW

WIEDZA PREMIA

Poziom Barda

Inne

= (

÷ 2

) +

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

DOBRZE - POINFORMOWANY

Poziom 2

+4

Premię stosuje się do rzutów obronnych przeciwko Występom Barda, oraz efektom opartych na dźwięku i języku.

WSZECHSTRONNY WYSTĘP

Użyj premii zamiast...

Użyj premii zamiast...

☐ Akt

☐ Komedia

☐ Taniec

☐ Instrumenty Klawiszowe

Blefowanie, Przebieganie się

Blefowanie, Zastraszanie

Akrobatyka, Latanie

Dyplomacja, Zastraszanie

☐ Oratorium

☐ Bębny

☐ Śpiew

☐ Strunowe

☐ Instrumenty Dmuchane

Dyplomacja. Wycucie Pobudek

Postępowanie ze Zwierzętami, Zastraszanie

Blefowanie, Wycucie Pobudek

Blefowanie, Dyplomacja

Dyplomacja, Postępowanie ze Zwierzętami

MISTRZ WIEDZY

Poziom 5

PRZYJMIJ 10

Nielimitowane

PRZYJMIJ 20

NA DZIEŃ

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