JESTER

Jester Level

Poziomy Premiowe +

Poziom Czarującego

CZARY

Znane Czary	ST Rzutu Obronnego		Czary Dziennie	= Czary Bazowe	+ Czary Premiowe CHA	CHA - 4	CHA - 8	CHA - 12
		0						
		1			□	□	□	□
		2			□	□	□	□
		3			□	□	□	□
		4			□	□	□	□
		5			□	□	□	
		6			□	□	□	

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

NIEPOWODZENIE CZARU WTAJEMNICZEŃ RYZYKO

%

JESTER

Jester Level	Perform (Comedy) Ranks		Dodge Bonus (Up to **CHA**)
1	3	■ { Jester's Audacity / Inspiring Quip / Fascynacja	
2	5	□ Odbijanie Strzał	
3	6	□ Taunt	
6	9	□ { Calming Performance / Snatch Arrows	
9	12	□ Buffoonery	
10		□ Bone Rattler	
12	15	□ Vicious Lampoon	
15	18	□ Vexing Dialogue	
18	21	□ Zbiorowa Sugestia	Morale Penalty: CHA

JESTER'S PERFORMANCE

WILL SAVE DC

= 10 + (Jester Level ÷ 2) + CHA

Use this DC for the Fascinate, Taunt, Buffoonery, Vicious Lampoon, Vexing Dialogue and Scathing Wit will (negates) save

From level 10: □ Affect intelligent undead (they receive a +2 to save)

ZNANE CZARY

0 □□□ □□□

1 □□□ □□□ □□□

2 □□□ □□□ □□□

3 □□□ □□□ □□□

4 □□□ □□□

5 □□□ □□□

6 □□□ □□□

FASCYNACJA

PUBLICZNOŚĆ ZAFASCYNOWANA

= (Jester Level + 1) ÷ 3 + Inne

CALMING PERFORMANCE

FRIENDLY ATTITUDE CZAS TRWANIA

min = 10 × Jester Level + Inne

RÓŻDŻKI

ŁADUNKI # □□□ □□□ □□□ □□□ □□□ □□□ □□□ □□□ □□□ □□□

ŁADUNKI # □□□ □□□ □□□ □□□ □□□ □□□ □□□ □□□ □□□ □□□

ŁADUNKI # □□□ □□□ □□□ □□□ □□□ □□□ □□□ □□□ □□□ □□□

ŁADUNKI # □□□ □□□ □□□ □□□ □□□ □□□ □□□ □□□ □□□ □□□

ŁADUNKI # □□□ □□□ □□□ □□□ □□□ □□□ □□□ □□□ □□□ □□□

ZWOJE

MIKSTURY