

Poziom
Barda

ZNANE CZARY

0

1

2

3

4

5

6

CZARY

Znane Czary	ST Rzutu Obronnego	Czary Dziennie	= Czary Bazowe	Czary Premiowe
		0		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 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 6 SUGESTIA

Sugeruje akcję jednej zafascynowanej istocie

Poziom 8 LAMENT ZAGŁADY

Wyzwala wstrząs u wrogów w zasięgu 9m

Poziom 9 INSPIROWANIE WIELKOŚCI MAX AFFECTED

2 x (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 do KP

Poziom 18 ZBIOROWA SUGESTIA

Sugerowanie akcji zafascynowanym istotom

Poziom 20 ŚMIERTELNY WYSTĘP

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☐ Komedya☐ 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
NielimitowanePRZYJMIJ 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