

# 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

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

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

### FASCYNACJA

PEŁNA UWAGA

Poziom  
Barda

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

### INSPIROWANIE BIEGŁOŚCI

Poziom 3  $+$  ☐

### GATHER CROWD

Poziom 5 Size of audience = Performance result  $\times$  ☐

### 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

Poziom Barda	Area of fame	1,000 people	+1
1	Village or small town	1,000 people	+1
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

$$= \left( \frac{\text{CHA}}{2} \right) +$$
 Zastosuj tą premię do wszystkich umiejętności Wiedzy Bardowie używają każdej Wiedzy jako umiejętności wyszkolonej

## DOBRCZE-POINFORMOWANY

Poziom 2  $+4$

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

## WSZECHESTRONNY WYSTĘP

Poziom 2

- ☐ Akt
- ☐ Komedia
- ☐ Taniec
- ☐ Instrumenty Klawiszowe

Użyj premii zamiast...

- Blefowanie, Przebieranie się
- Blefowanie, Zastraszanie
- Akrobatyka, Latanie
- Dyplomacja, Zastraszanie

- ☐ Oratorium
- ☐ Bębny
- ☐ Śpiew
- ☐ Strunowe
- ☐ Instrumenty Dmuchane

Użyj premii zamiast...

- Dyplomacja. Wycucie Pobudek
- Postępowanie ze Zwierzętami, Zastraszanie
- Blefowanie, Wycucie Pobudek
- Blefowanie, Dyplomacja
- 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