

# 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 BARDA

**CZAS TRWANIA NA DZIEŃ**

Poziom  
Barda

Inne

$$\text{rund} = 2 + \left( \text{Poziom Barda} \times 2 \right) + \text{CHA} +$$

Rundy  
Dziś ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

**WOLA ST Rz. Obr.**

Poziom Barda

$$= 10 + \left( \text{Poziom Barda} \div 2 \right) + \text{CHA}$$

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

$$= \text{Poziom Barda} \div 3 \quad (\text{Zaokrąglane w górę})$$

### INSPIROWANIE ODWAGI

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

### INSPIROWANIE BIEGŁOŚCI

Poziom **3** +

### Poziom SUGESTIA

**6** Sugeruje akcję jednej zafascynowanej istocie

### Poziom LAMENT ZAGŁADY

**8** Wywołuje wstrząs u wrogów w zasięgu 9m

### Poziom INSPIROWANIE WIELKOŚCI MAX AFFECTED

**9**  $2 \times (k10 + B)$  tymczasowych punktów wytrzymałości, +2 do ataku, +1 do rz. obr. na Wytrw

### Poziom KOJĄCA PIEŚŃ

**12** Zbiorowe Leczenie Poważnych Ran  
Usuwa zmęczenie oraz objawy chorób

### Poziom PRZERAŻAJĄCY TON

**14** Przeciwnicy są przerażeni twoim występem i uciekają

### Poziom INSPIROWANIE ODWAGI MAX AFFECTED

**15** +4 do wszystkich rzutów obronnych  
+4 premii unikowej do KP

### Poziom ZBIOROWA SUGESTIA

**18** Sugerowanie akcji zafascynowanym istotom

### Poziom ŚMIERTELNY WYSTĘP

**20** Sprowadza przeciwnika do śmierci w

## ZNANE CZARY

0

1

☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐

2

☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐

3

☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐

4

☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐

5

☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐

6

☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐

## WIEDZA BARDÓW

**WIEDZA PREMIA**

Poziom  
Barda

Inne

$$= \left( \text{Poziom Barda} \div 2 \right) +$$

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.

## WSZECHSTRONNY WYSTĘP

Użyj premii zamiast...

☐ Akt

Blefowanie, Przebieganie się

☐ Oratorium

Użyj premii zamiast...

Dyplomacja, Wycucie Pobudek

☐ Komedia

Blefowanie, Zastraszanie

☐ Bębny

Postępowanie ze Zwierzętami, Zastraszanie

☐ Taniec

Akrobatyka, Latanie

☐ Śpiew

Blefowanie, Wycucie Pobudek

☐ Instrumenty Klawiszowe

Dyplomacja, Zastraszanie

☐ Strunowe

Blefowanie, Dyplomacja

☐ Instrumenty Dmuchane Dyplomacja, Postępowanie ze Zwierzętami

Inne:

☐

☐

☐

## 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