

Poziom
Barda

ZNANE CZARY

0

1

2

3

4

5

6

CZARY

Znane Czary	ST Rzutów Obronnego	Czary Dziennie	= Czary Bazowe	Czary Premiiowe
		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 Czar

NIEPOWODZENIE CZARU WTAJEMNICZEŃ RYZYKO

%

Bard może nosić lekką zbroję bez ryzyka niepowodzenia czaru.

WYSTĘPY BARD

CZAS TRWANIA
NA DZIEŃPoziom
Barda

Inne

$$\text{rund} = 2 + (\quad \times 2) + \text{CHA} +$$
Rundy
Dziś ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

WOLA ST Rz. Obr.

Poziom Barda

$$= 10 + (\quad \div 2) + \text{CHA}$$

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

$$= \quad \div 3$$
 (Zaokrąglane w górę)

INSPIROWANIE ODWAGI

+

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

INSPIROWANIE BIEGŁOŚCI

Poziom

3

+

SUGESTIA

Poziom

6

Sugeruje akcję jednej zafascynowanej istocie

LAMENT ZAGŁĘDY

Poziom

8

Wydwołuje wstrząs u wrogów w zasięgu 9m

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

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

$$= (\quad \div 2) +$$
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

Blefowanie, Przebieranie się

☐ Komedja

Blefowanie, Zastraszanie

☐ Taniec

Akrobatyka, Latanie

☐ Instrumenty
Klawiszowe

Dyplomacja, Zastraszanie

☐ Oratorium

Użyj premii zamiast...

Dyplomacja. Wyczucie Pobudek

☐ Bębny

Postępowanie ze Zwierzętami, Zastraszanie

☐ Śpiew

Blefowanie, Wyczucie Pobudek

☐ Strunowe

Blefowanie, Dyplomacja

☐ Instrumenty DmuchaneDyplomacja, Postępowanie ze Zwierzętami

MISTRZ WIEDZY

Poziom

5

PRZYJMIJ 10
Nielimitowane

PRZYJMIJ 20 NA DZIEŃ

☐ ☐ ☐

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