

# DEMAGOGUE

(BARD)

Poziom  
Barda

## CZARY

| Znane Czary | ST Rzutu Obronnego | Czary Dziennie | = Czary Bazowe | Czary Premiiowe  |
|-------------|--------------------|----------------|----------------|--|
|             |                    | 0              |                | CHA - 4<br>CHA - 8<br>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 BARDZA

CZAS TRWANIA  
NA DZIEŃ

Poziom  
Barda

Inne

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

Rundy Dziś ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

WOLA ST Rz. Obr.

Poziom Barda

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

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

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

### INSPIROWANIE BIEGŁOŚCI

Poziom 3 + ☐

### GATHER CROWD

Poziom Barda

Size of audience = Performance result × ☐

### INCITE VIOLENCE

6 Inflamm a crowd who are already fascinated

### LAMENT ZAGŁADY

8 Wywołuje wstrząs u wrogów w zasięgu 9m

### INSPIROWANIE WIELKOŚCI MAX AFFECTED

Poziom 9 ☐ 2 × (k10 + B) tymczasowych punktów wytrzymałości, +2 do ataku, +1 do rz. obr. na Wytrw

### KOJĄCA PIEŚŃ

Poziom 12 Zbirowe 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

### RIGHTEOUS CAUSE

Poziom 18 Turn a crowd towards a common purpose

### ŚMIERTELNY WYSTĘP

Poziom 20 Sprowadza przeciwnika do śmierci w

## ZNANE CZARY

0

1

2

3

4

5

6

## FAMOUS

| Poziom Barda | Opis                                  | Liczba Ludzi   | Bonus to Bluff and Intimidate | made within the area of your fame |
|--------------|---------------------------------------|----------------|-------------------------------|-----------------------------------|
| 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

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

## DOBRE - POINFORMOWANY

Poziom 2

+4

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

## WSZECHSTRONNY WYSTĘP

Poziom 10

Użyj premii zamiast...

- ☐ Akt
- ☐ Komedie
- ☐ Taniec
- ☐ Instrumenty Klawiszowe

- Blefowanie, Przebieganie 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