DEMAGOGUE	Poziom Barda	ZNANE CZARY
(BARD)		
CZARY	*	0
Znane ST Rzutu Czary = C Czary Obronnego Dziennie B	Czary Czary Premiowe — azowe — & & &	
0	CHA - CHA - CHA - CHA - CHA - E	
1	PPPP	1
2		
3		
4		
5		2
6		
ST Rz. Obr. = 10 + CHA + Poziom Czaru		
NIEPOWODZENIE CZARU WTAJEMN	ICZEŃ RYZYKO	
Bard może nosić lekką zbroję bez ryzyka		3
niepowodzenia czaru. WYSTEPY BARDA		
CZAS TRWANIA Poziom		
NA DZIEŃ Barda	Inne —	
runc= 2 + (× 2) +	+ CHA +	4
Rundy 000 000		
Dziś OOO OOO	_	
WOLA ST Rz. Obr. Poziom Barda) (1114	
= 10 + (÷ 2	2) + CHA –	5
Poziom Rozpoczyna lub zmienia występy bardów jako akcja ruchu		
7 zamiast akcji standardowej.		
WYSTĘPY * KONTRAPIEŚŃ		6
Niweluje magiczne efekty oparte na dźwięku.		
Sprzymierzeńcy w zasięgu 9m		
ROZPROSZENIE Niweluje magiczne efekty oparte na wzroku.	1	FAMOUS
Sprzymierzeńcy w zasięgu 9m rzucają na Wys		
FASCYNACJA Poziom PEŁNA UWAGA Barda	t	Barda
= ÷3		5 Large town or small group of towns 5,000 people 9 City or group of towns 25,000 people 25,000 people 25,000 people 36,000 people 41 apt 14 apt 14 apt 14 apt 16 a
(2	aokrąglane w górę)	1 Village or small town 5 Large town or small group of towns 9 City or group of towns 25,000 people 13 Large city state and surrounding area 100,000 people +4 • • • • • • • • • • • • • • • • • • •
Poziom INSPIROWANIE BIEGŁOŚĆI		13 Large city state and surrounding area 100,000 people +4 +5
3 +	E	WIEDZA BARDÓW
Poziom		WIEDZA Poziom Inne
Size of audience = Performance result ×	P	PREMIA Barda Zastosuj tą premię do wszystkich umiejętności Wiedzy
Poziom INCITE VIOLENCE		= (÷ 2) + Bardowie używają każdej Wiedzy jako umiejętności wyszkolonej
6 Inflame a crowd who are already fascin	ated	DOBRZE-POINFORMOWANY
Poziom LAMENT ZAGŁADY 8 Wywołuje wstrząs u wrogów w zasięgu		Poziom 2 Premię stosuje się do rzutów obronnych przeciwko Występom Barda, oraz efektom opartych na dźwięku i języku.
INSPIROWANIE WIELKOŚCI M		WSZECHSTRONNY WYSTĘP
2 × (k10 + B) tymczasowych punktów wytrz		małości, Użyj premii zamiast Użyj premii zamiast
+2 do ataku, +1 do 12		☐ Akt Blefowanie, Przebieranie się ☐ Oratorium Dyplomacja. Wyczucie Pobudek
Poziom KOJĄCA PIEŚŃ Zbiorowe Leczenie Poważnych Ran Usuwa zmęczenie oraz objawy chorów		☐ Komedia Blefowanie, Zastraszanie ☐ Bębny Postępowanie ze Zwierzętami, Zastrasz ☐ Taniec Akrobatyka, Latanie ☐ Śpiew Blefowanie, Wyczucie Pobudek
		Instrumenty Durlamania Zartanania Strunowe Blefowanie, Dyplomacja
Poziom PRZERAŻAJĄCY TON 14. Przeciwnicy są przerażeni twoim występem i uciekają		Dyplomacja, Zastraszanie Instrumenty DmuchaneDyplomacja, Postępowanie ze Zwierzęta
Poziom 15 INSPIROWANIE ODWAGI MAX AFFECTED +4 do wszystkich rzutów obronnych +4 do KP		CZŁOWIEK ORKIESTRA
		Poziom
Poziom RIGHTEOUS CAUSE		10 Używaj dowolnej umiejętności, jak gdyby była wytrenowana
18 Turn a crowd towards a common purpose		Poziom 16 Wszystkie umiejętności są traktowane jako umiejętności klasowe
Poziom ŚMIERTELNY WYSTĘP 20 Sprowadza przeciwnika do śmierci w		Poziom 19 Może przyjąć 10 w teście dowolnej umiejętności