

DEMAGOGUE

(BARD)

Poziom
Barda

CZARY

Znane Czary	ST Rzut Obronnego	Czary Dziennie	= Czary Bazowe	Czary Premiiowe
		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 BARDY

CZAS TRWANIA
NA DZIEŃ

Poziom
Barda

Inne

$$\text{rund} = 2 + (\text{ } \times 2) + \text{CHA} +$$

Rundy
Dziś ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

WOLA ST Rz. Obr.

Poziom Barda

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

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

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

INSPIROWANIE BIEGŁOŚCI

Poziom 3 + ☐

GATHER CROWD

Poziom 5 Size of audience = Performance result \times Poziom Barda

INCITE VIOLENCE

Poziom 6 Inflamm a crowd who are already fascinated

LAMENT ZAGŁĘDY

Poziom 8 Wywołuje 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

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

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

Bonus to Bluff and Intimidate made within the area of your fame

WIEDZA BARDÓW

WIEDZA
PREMIA

Poziom
Barda

Inne

$$= (\text{ } \div 2) +$$

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

Użyj premii zamiast...

Użyj premii zamiast...

<input type="checkbox"/> Akt	Blefowanie, Przebieganie się	<input type="checkbox"/> Oratorium	Dyplomacja, Wycucie Pobudek
<input type="checkbox"/> Komedie	Blefowanie, Zastraszanie	<input type="checkbox"/> Bębny	Postępowanie ze Zwierzętami, Zastraszanie
<input type="checkbox"/> Taniec	Akrobatyka, Latanie	<input type="checkbox"/> Śpiew	Blefowanie, Wycucie Pobudek
<input type="checkbox"/> Instrumenty Klawiszowe	Dyplomacja, Zastraszanie	<input type="checkbox"/> Strunowe	Blefowanie, Dyplomacja
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Instrumenty Dmuchane	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