

CELEBRITY

Poziom
Barda

CZARY

Znane Czary	ST Rzutu Obronnego	Czary Dziennie	= Czary Bazowe	Czary Premiiowe
		0		CHA - 4 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 Czaru

NIEPOWODZENIE CZARU WTAJEMNICZEŃ RYZYKO

% Bard może nosić lekką broń bez ryzyka niepowodzenia czaru.

WYSTĘPY BARDA

CZAS TRWANIA
NA DZIEŃ

Poziom
Barda

Inne

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

Rundy
Dziś ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

WOLA ST Rz. Obr.

Poziom Barda

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

Poziom Rozpoczyna lub zmienia występy bardów jako akcja ruchu
7 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

FASCYNACJA
PEŁNA UWAGA

Poziom
Barda

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

INSPIROWANIE BIEGŁOŚCI

Poziom
3 + ☐

GATHER CROWD

Poziom
5 Size of audience = Performance result ×

SUGESTIA

Poziom
6 Sugeruje akcję jednej zafascynowanej istocie

SHINING STAR

Poziom
8 Fascinated creatures take -4 to break free of the effect, and make a will save to break free even when being attacked

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 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

ZNANE CZARY

0

1

2

3

4

5

6

FAMOUS

Poziom Area of fame

Poziom Barda	Area of fame	1,000 people	+1
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

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

Zastosuj tę 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

- ☐ Akt
- ☐ Komedia
- ☐ Taniec
- ☐ Instrumenty Klawiszowe

Użyj premii zamiast...

- Blefowanie, Przebieranie 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