

# CELEBRITY

Poziom  
Barda

## CZARY

Znane Czary	ST Rzutu Obronnego	Czary na dzień	Czary Bazowe	Premiowe Czary
		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

Koncentracja  = **CHA** + Poziom Czarującego

### NIEPOWODZENIE CZARU WTAJEMNICZEŃ RYZYKO

% Bard może nosić lekką broń bez ryzyka niepowodzenia czaru.

## WYSTĘPY BARDŲ

### CZAS TRWANIA NA DZIEŃ

Poziom Barda

Inne

rund  $F 2 + ( \quad \times 2 ) + CHA +$

Rundy Dziś ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

### WOLA SAVE DC

Poziom Barda

= **10** +  $( \quad \div 2 ) + CHA$

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

Poziom Barda

### PEŁNA UWAGA

=  $\div 3$  (Zaokrąglane w górę)

### INSPIROWANIE BIEGŁOŚCI

Poziom **3** +

### GATHER CROWD

Poziom Barda

Poziom **5** Size of audience = Performance result  $\times$

### SUGESTIA

Poziom **6** Sugeruje akcję jednej zafascynowanej istocie

### SHINING STAR

Poziom **8** Fascinated creates 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**   $2 \times (k10 + CON)$  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 Barda Area of fame  
obronnych.

<b>1</b>	Village or small town	1,000 people	<b>+1</b>
<b>5</b>	Large town or small group of towns	5,000 people	<b>+2</b>
<b>9</b>	City or group of towns	25,000 people	<b>+3</b>
<b>13</b>	Large city state and surrounding area	100,000 people	<b>+4</b>
<b>17</b>	The whole civilized world		<b>+5</b>

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

## WIEDZA BARDÓW

### WIEDZA BONUS

Poziom Barda

Inne

=  $( \quad \div 2 ) +$  Zastosuj tą premię do wszystkich umiejętności Wiedzy  
Bardowie używają każdej Wiedzy jako umiejętności wyszkolonej

## DOBRCZE-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...

- ☐ Akrobacja, Błefowanie, Przebieranie się
- ☐ Komedja Błefowanie, Zastraszanie
- ☐ Taniec Akrobatyka, Latanie
- ☐ Instrumenty Klawiszowe Dyplomacja, Zastraszanie

- ☐ Oratorium
- ☐ Bębny
- ☐ Śpiew
- ☐ Strunowe
- ☐ Instrumenty Dmuchane

### Użyj premii zamiast...

- Dyplomacja. Wycucie Pobudek
- Postępowanie ze Zwierzętami, Zastraszanie
- Błefowanie, Wycucie Pobudek
- Błefowanie, 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