

BARD

Poziom Barda

CZARY

Znane Czary	ST Rzutów Obronnego	Czary na dzień	= Czary Bazowe	Premiowe Czary
		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

Koncentracja  = CHA + Poziom Czarującego

NIEPOWODZENIE CZARU WTAJEMNICZEŃ RYZYKO

%

Bard może nosić lekką zbroję bez ryzyka niepowodzenia czaru.

WYSTĘPY BARD

CZAS TRWANIA NA DZIEŃ

Poziom Barda

Inne

rund

= 2 + (  × 2 ) + CHA +

Rundy Dziś

☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐

WOLA SAVE DC

Poziom Barda

= 10 + (  ÷ 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 PEŁNA UWAGA

Poziom Barda

=  ÷ 3 (Zaokrąglane w górę)

INSPIROWANIE ODWAGI

+

Premia przeciwko urokom i efektom przymusu  
Premia do ataku i testów obrażeń

INSPIROWANIE BIEGŁOŚCI

Poziom 3 

+

SUGESTIA

Poziom 6 Sugeruje akcje jednej zafascynowanej istocie

LAMENT ZAGŁĘDY

Poziom 8 Wywołuje wstrząs u wrogów w zasięgu 9m

INSPIROWANIE WIELKOŚCI MAX AFFECTED

Poziom 9  2 × (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 premii unikowej do KP

ZBIOROWA SUGESTIA

Poziom 18 Sugerowanie akcji zafascynowanym istotom

ŚMIERTELNY WYSTĘP

Poziom 20 Sprawdza przeciwnika do śmierci w

ZNANE CZARY

0

1

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

2

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

3

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

4

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

5

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

6

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

WIEDZA BARDÓW

WIEDZA BARDÓW

Poziom Barda

Inne

= (  ÷ 2 ) +

Zastosuj tą premię do wszystkich umiejętności Wiedzy  
Bardowie używają każdej Wiedzy jako umiejętności wyszkolonej

DOBRZE-POINFORMOWANY

Poziom 2 

+4

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

WSZECHSTRONNY WYSTĘP

Użyj premii zamiast...

☐ Akt

☐ Komedia

☐ Taniec

☐ Instrumenty Klawiszowe

Inne:

☐

☐

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

MISTRZ WIEDZY

Poziom 5 PRZYJMIJ 10 Nielimitowane PRZYJMIJ 20 NA DZIEŃ  Przyjętych 20 dziś 

☐☐☐

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