

BARD				Poziom Barda	
CZARY					
Znane Czary	ST Rzutów Obronnego	Czary na dzień	= Czary Bazowe	Premiowe Czary	
		0		CHA - 4	
		1		CHA - 4	
		2		CHA - 4	
		3		CHA - 4	
		4		CHA - 4	
		5		CHA - 4	
		6		CHA - 4	

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 BARDŲ

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

##### Poziom 3 INSPIROWANIE BIEGŁOŚCI

+

##### Poziom 6 SUGESTIA

Sugeruje akcje jednej zafascynowanej istocie

##### Poziom 8 LAMENT ZAGŁĘDY

Wywołuje wstrząs u wrogów w zasięgu 9m

##### Poziom 9 INSPIROWANIE WIELKOŚCI MAX AFFECTED

2 × (k10 + CON) tymczasowych punktów wytrzymałości, +2 do ataku, +1 do rz. obr. na Wytrw

##### Poziom 12 KOJĄCA PIEŚŃ

Zbiorowe Leczenie Poważnych Ran  
Usuwa zmęczenie oraz objawy chorób

##### Poziom 14 PRZERAŻAJĄCY TON

Przeciwnicy są przerażeni twoim występem i uciekają

##### Poziom 15 INSPIROWANIE ODWAGI MAX AFFECTED

+4 do wszystkich rzutów obronnych  
+4 premii unikowej do KP

##### Poziom 18 ZBIOROWA SUGESTIA

Sugerowanie akcji zafascynowanym istotom

##### Poziom 20 ŚMIERTELNY WYSTĘP

Sprawdza przeciwnika do śmierci w

#### ZNANE CZARY

0

1

2

3

4

5

6

#### WIEDZA BARDÓW

WIEDZA BARDÓW Poziom Barda Inne

= ( ÷ 2 ) + Zastosuj tę 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 Błefowanie, Przebieganie się ☐ Oratorium Dyplomacja, Wycucie Pobudek  
☐ Komedja Błefowanie, Zastraszanie ☐ Bębny Postępowanie ze Zwierzętami, Zastraszanie  
☐ Taniec Akrobatyka, Latanie ☐ Śpiew Błefowanie, Wycucie Pobudek  
☐ Instrumenty Klawiszowe Dyplomacja, Zastraszanie ☐ Strunowe Błefowanie, Dyplomacja  
☐ Instrumenty Dmuchane Dyplomacja, Postępowanie ze Zwierzętami  
Inne:  
☐   
☐

#### 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