

# 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 BARDŃ

CZAS TRWANIA  
NA DZIEŃ

Poziom  
Barda

Inne

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

Rundy Dziś ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

WOLA ST Rz. Obr.

Poziom Barda

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

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.

### 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   $2 \times (k10 + B)$  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 Barda Area of fame  
obronnych.

1 Village or small town

1,000 people

5 Large town or small group of towns

5,000 people

9 City or group of towns

25,000 people

13 Large city state and surrounding area

100,000 people

17 The whole civilized world

Bonus to Diplomacy and Intimidate  
+1  
+2  
+3  
+4  
+5  
made within the area of your fame

## WIEDZA BARDÓW

WIEDZA  
PREMIA

Poziom  
Barda

Inne

=  $( \div 2 ) +$  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...

Blefowanie, Przebieranie się

Blefowanie, Zastraszanie

Akrobatyka, Latanie

Dyplomacja, Zastraszanie

☐ Oratorium

☐ Bębny

☐ Śpiew

☐ Strunowe

☐ Instrumenty DmucaneDyplomacja, Postępowanie ze Zwierzętami

Użyj premii zamiast...

Dyplomacja. Wyczcucie Pobudek

Postępowanie ze Zwierzętami, Zastraszanie

Blefowanie, Wyczcucie Pobudek

Blefowanie, Dyplomacja

## 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