



Poziom  
Barda

## ZNANE CZARY

### 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 zbroję bez ryzyka niepowodzenia czaru.

### WYSTĘPY BARDŲ

#### CZAS TRWANIA NA DZIEŃ

Poziom Barda

Inne

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

Rundy Dzisiaj ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

#### WOLA SAVE DC

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 obronnych.

#### FASCYNACJA

Poziom Barda

#### PEŁNA UWAGA

=  $\div 3$  (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

$2 \times (k10 + CON)$  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 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

☐ ☐ ☐

## TEA CEREMONY

Spend 10 minutes preparing an elaborate tea ceremony, and 4 rounds per person performing the ceremony, to grant your allies Inspire Courage, Inspire Competence, Inspire Greatness or Inspire Heroics for 10 minutes.

## WIEDZA BARDÓW

#### WIEDZA BONUS

Poziom Barda

Inne

=  $( \div 2 ) +$

Apply this bonus to Craft (calligraphy), Diplomacy, Knowledge (nobility) and one type of Performance  
Bardowie używają każdej Wiedzy jako umiejętności wyszkolonej

## DOBRCIE 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...

☐ Akt

Blefowanie, Przebieranie się

☐ Oratorium

Użyj premii zamiast...

Dyplomacja. Wycucie Pobudek

☐ Komedia

Blefowanie, Zastraszanie

☐ Bębny

Postępowanie ze Zwierzętami, Zastraszanie

☐ Taniec

Akrobatyka, Latanie

☐ Śpiew

Blefowanie, Wycucie Pobudek

☐ Instrumenty Klawiszowe

Dyplomacja, Zastraszanie

☐ Strunowe

Blefowanie, Dyplomacja

☐

☐ Instrumenty DmuchaneDyplomacja, 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