



Poziom
Barda

ZNANE CZARY

CZARY

Znane Czary	ST Rzutu Obronnego	Czary Dziennie	= 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 BARDA

CZAS TRWANIA
NA DZIEŃ

Poziom
Barda

Inne

$$\text{rund} = 2 + \left(\text{ } \times 2 \right) + \text{CHA} +$$

Rundy
Dziś

WOLA ST Rz. Obr.

Poziom Barda

$$\text{ } = 10 + \left(\text{ } \div 2 \right) + \text{CHA}$$

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

$$\text{ } = \text{ } \div 3 \quad (\text{Zaokrąglane w górę})$$

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
$$2 \times (k10 + B) \text{ tymczasowych punktów wytrzymałości,} \\ +2 \text{ do ataku, } +1 \text{ do rz. obr. na Wytrw}$$

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

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
PREMIA

Poziom
Barda

Inne

$$\text{ } = \left(\text{ } \div 2 \right) +$$

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

☐ Komedia

Blefowanie, Zastraszanie

☐ Taniec

Akrobatyka, Latanie

☐ Instrumenty
Klawiszowe

Dyplomacja, Zastraszanie

☐

Użyj premii zamiast...

☐ Oratorium

Dyplomacja. Wyczucie Pobudek

☐ Bębny

Postępowanie ze Zwierzętami, Zastraszanie

☐ Śpiew

Blefowanie, Wyczucie Pobudek

☐ 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