

BARD

Poziom
Barda

CZARY

Znane Czary	ST Rzutów Obronnego	Czary Dziennie	= 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 BARDŲ

CZAS TRWANIA NA DZIEŃ

Poziom
Barda

Inne

$\text{rund} = 2 + (\text{Poziom Barda} \times 2) + \text{CHA} +$

Rundy Dziś ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

WOLA ST Rz. Obr.

Poziom Barda

$\text{WOLA} = 10 + (\text{Poziom Barda} \div 2) + \text{CHA}$

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

$\text{FASCYNACJA} = \text{Poziom Barda} \div 3$ (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 akcję jednej zafascynowanej istocie

LAMENT ZAGŁĘDY

Poziom 8 Wywołuje wstrząs u wrogów w zasięgu 9m

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 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 BARDŲ

WIEDZA

Poziom
Barda

Inne

$\text{WIEDZA} = (\text{Poziom Barda} \div 2) +$

Zastosuj tę 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 efektom opartych na dźwięku i języku.

WSZECHSTRONNY WYSTĘP

Użyj premii zamiast...

☐ Akt

Blefowanie, Przebieganie 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 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