

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 BARDŲ

CZAS TRWANIA
NA DZIEŃ

Poziom
Barda

Inne

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

Rundy Dziś ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

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

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 $2 \times (k10 + \text{CON})$ 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	+1
5	Large town or small group of towns	5,000 people	+2
9	City or group of towns	25,000 people	+3
13	Large city state and surrounding area	100,000 people	+4
17	The whole civilized world		+5

Bonus to Diplomacy and Intimidate made within the area of your fame

WIEDZA BARDÓW

WIEDZA
BONUS

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...

- ☐ Akrobacja, Błefowanie, Przebieranie się
- ☐ Komedia, Błefowanie, Zastraszanie
- ☐ Taniec, Akrobatyka, Latanie
- ☐ Instrumenty Klawiszowe, Dyplomacja, Zastraszanie
- ☐

Użyj premii zamiast...

- ☐ Oratorium, Dyplomacja, Wycucie Pobudek
- ☐ Bębny, Postępowanie ze Zwierzętami, Zastraszanie
- ☐ Śpiew, Błefowanie, Wycucie Pobudek
- ☐ Strunowe, Błefowanie, Dyplomacja
- ☐ Instrumenty Dmuchane, Dyplomacja, Postępowanie ze Zwierzętami

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