

DEMAGOGUE

(BARD)

Poziom
Barda

CZARY

Znane Czary	ST Rzutu Obronnego	Czary na dzień	= Czary Bazowe	Premiowe Czary
		0		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 BARDY

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 obronnych

FASCYNACJA PEŁNA UWAGA

Poziom Barda

= $\div 3$ (Zaokrąglane w górę)

INSPIROWANIE BIEGŁOŚCI

Poziom 3

GATHER CROWD

Poziom Barda

5 Size of audience = Performance result \times

INCITE VIOLENCE

6 Inflamm a crowd who are already fascinated

LAMENT ZAGŁĘDY

8 Wywołuje wstrząs u wrogów w zasięgu 9m

INSPIROWANIE WIELKOŚCI MAX AFFECTED

Poziom 9 2 \times (k10 + 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

RIGHTEOUS CAUSE

Poziom 18 Turn a crowd towards a common purpose

ŚMIERTELNY WYSTĘP

Poziom 20 Sprzeczka przeciwnika do śmierci w

ZNANE CZARY

0

1

2

3

4

5

6

FAMOUS

Area of fame

Poziom Barda

Poziom Barda	Area of fame	People	Bonus to Bluff and Intimidate	made within the area of your fame
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	

WIEDZA BARDÓW

WIEDZA BONUS

Poziom Barda

Inne

= ($\div 2$) + Zastosuj tą premię do wszystkich umiejętności Wiedzy Bardowie używają każdej Wiedzy jako umiejętności wyszkolonej

DOBRE 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...

Użyj premii zamiast...

<input type="checkbox"/> Akrobacja	Blefowanie, Przebieganie się	<input type="checkbox"/> Oratorium	Dyplomacja, Wycucie Pobudek
<input type="checkbox"/> Komedie	Blefowanie, Zastraszanie	<input type="checkbox"/> Bębny	Postępowanie ze Zwierzętami, Zastraszanie
<input type="checkbox"/> Taniec	Akrobacjka, Latanie	<input type="checkbox"/> Śpiew	Blefowanie, Wycucie Pobudek
<input type="checkbox"/> Instrumenty Klawiszowe	Dyplomacja, Zastraszanie	<input type="checkbox"/> Strunowe	Blefowanie, Dyplomacja
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Instrumenty Dmuchane	Dyplomacja, Postępowanie ze Zwierzętami

CZŁOWIEK ORKIESTRA

Poziom 10

Użyj dowolnej umiejętności, jak gdyby była wytrenowana

Poziom 16

Wszystkie umiejętności są traktowane jako umiejętności klasowe

Poziom 19

Może przyjąć 10 w teście dowolnej umiejętności