

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 BARD

CZAS TRWANIA NA DZIEŃ

Poziom Barda

Inne

rund

= 2 + (  × 2 ) + CHA +

Rundy Dziś

☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐

WOLA ST Rz. Obr.

Poziom Barda

= 10 + (  ÷ 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

=  ÷ 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 akcję jednej zafascynowanej istocie

Poziom 8

LAMENT ZAGŁĘDY

Wywołuje wstrząs u wrogów w zasięgu 9m

Poziom 9

INSPIROWANIE WIELKOŚCI MAX AFFECTED

2 × (k10 + B) 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 premii unikowej 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

☐☐☐☐☐☐

WIEDZA BARDÓW

WIEDZA PREMIA

Poziom Barda

Inne

= (  ÷ 2 ) +

Zastosuj tą premię do wszystkich umiejętności Wiedzy  
Bardowie używają każdej Wiedzy jako umiejętności wyszkolonej

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

Błefowanie, Przebieganie się

☐ Oratorium

Dyplomacja, Wycucie Pobudek

☐ Komedia

Błefowanie, Zastraszanie

☐ Bębny

Postępowanie ze Zwierzętami, Zastraszanie

☐ Taniec

Akrobatyka, Latanie

☐ Śpiew

Błefowanie, Wycucie Pobudek

☐ Instrumenty Klawiszowe

Dyplomacja, Zastraszanie

☐ Strunowe

Błefowanie, 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