

SOUND STRIKER

(BARD)

Poziom
Barda

CZARY

Znane Czary	ST Rzutu Obronnego	Czary Dziennie	= Czary Bazowe	Czary Premiowe
		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"/>

ST Rz. Obr. = 10 + CHA + Poziom Czar

NIEPOWODZENIE CZARU WTAJEMNICZEŃ RYZYKO

%

Bard może nosić lekką zbroję bez ryzyka niepowodzenia czaru.

WYSTĘPY BARD

CZAS TRWANIA
NA DZIEŃPoziom
Barda

Inne

$$\text{rund} = 2 + (\quad \times 2) + \text{CHA} +$$
Rundy
Dziś ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

WOLA ST Rz. Obr.

Poziom Barda

$$= 10 + (\quad \div 2) + \text{CHA}$$
Poziom Rozpoczyna lub zmienia występy bardów jako akcja ruchu
7 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 UWAGAPoziom
Barda
$$= \quad \div 3 \quad (\text{Zaokrąglane w górę})$$

INSPIROWANIE ODWAGI

+

Premia przeciwko urokom i efektom przymusu
Premia do ataku i testów obrażeń

WORDSTRIKE

Poziom Barda

Damage to object = 1d4 +

(or half that to a living target)

WEIRD WORDS

Damage to targets = 1d8 + CHA

Affects a number of targets up to Bard Level (max 10)

LAMENT ZAGŁĘDY

8 Wywołuje wstrząs u wrogów w zasięgu 9m

INSPIROWANIE WIELKOŚCI MAX AFFECTED

9 $2 \times (k10 + B)$ tymczasowych punktów wytrzymałości, +2 do ataku, +1 do rz. obr. na Wytrw

KOJĄCA PIEŚŃ

Zbiorowe Leczenie Poważnych Ran
Usuwa zmęczenie oraz objawy chorób

PRZERAŻAJĄCY TON

14 Przeciwnicy są przerażeni twoim występem i uciekają

INSPIROWANIE ODWAGI MAX AFFECTED

15 +4 do wszystkich rzutów obronnych
+4 do KP

ZBIOROWA SUGESTIA

18 Sugerowanie akcji zafascynowanym istotom

ŚMIERTELNY WYSTĘP

20 Sprowadza przeciwnika do śmierci w

ZNANE CZARY

0

1

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

2

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

3

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

4

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

5

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

6

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

WIEDZA BARDÓW

WIEDZA
PREMIAPoziom
Barda

Inne

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

DOBRZE-POINFORMOWANY

Poziom
2

+4

Premię stosuje się do rzutów obronnych przeciwko Występom Barda, oraz efektem opartych na dźwięku i języku.

WSZECHSTRONNY WYSTĘP

☐ Akt☐ Komedja☐ Taniec☐ Instrumenty Klawiszowe

Inne:

Użyj premii zamiast...

Blefowanie, Przebieganie się

Blefowanie, Zastraszanie

Akrobatyka, Latanie

Dyplomacja, Zastraszanie

☐ Oratorium☐ Bębny☐ Śpiew☐ Strunowe☐ Instrumenty DmuchaneDyplomacja, Postępowanie ze Zwierzętami

Użyj premii zamiast...

Dyplomacja, Wycucie Pobudek

Postępowanie ze Zwierzętami, Zastraszanie

Blefowanie, Wycucie Pobudek

Blefowanie, Dyplomacja

MISTRZ WIEDZY

Poziom
5PRZYJMIJ 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