

SOUND STRIKER

Poziom Barda

(BARD)

CZARY

Znane Czary	ST Rzutu Obronnego	Czary Dienne	= 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 BARDŲ

CZAS TRWANIA NA DZIEŃ

Poziom Barda

Inne

$$\text{rund} = 2 + \left(\frac{\text{CHA}}{2} \times 2 \right) + \text{CHA} +$$

Rundy Dziś ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

WOLA ST Rz. Obr.

Poziom Barda

$$= 10 + \left(\frac{\text{CHA}}{2} \right) + \text{CHA}$$

Poziom 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

$$= \frac{\text{CHA}}{3} \quad (\text{Zaokrąglane w górę})$$

INSPIROWANIE ODWAGI

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

WORDSTRIKE

Poziom Barda

$$\text{Damage to object} = 1d4 + \frac{\text{CHA}}{2} \quad (\text{or half that to a living target})$$

WEIRD WORDS

$$\text{Damage to targets} = 1d8 + \text{CHA} \quad \text{Affects a number of targets up to Bard Level (max 10)}$$

LAMENT ZAGŁADY

8 Wywołuje wstrząs u wrogów w zasięgu 9m

INSPIROWANIE WIELKOŚCI MAX AFFECTED

$$2 \times (k10 + B) \text{ tymczasowych punktów wytrzymałości, } +2 \text{ do ataku, } +1 \text{ do rz. obr. na Wytr}$$

KOJĄCA PIEŚŃ

12 Zbiorowe Leczenie Poważnych Ran
Usuwa zmęczenie oraz objawy chorób

PRZERAŻAJĄCY TON

14 Przeciwnicy są przerażeni twoim występem i uciekają

INSPIROWANIE ODWAGI MAX AFFECTED

$$+4 \text{ do wszystkich rzutów obronnych } +4 \text{ do KP}$$

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 PREMIA

Poziom Barda

Inne

$$= \left(\frac{\text{CHA}}{2} \right) +$$

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 efektom opartych na dźwięku i języku.

WSZECHSTRONNY WYSTĘP

☐ Akt

Użyj premii zamiast...

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

Przyjmych 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