

SOUND STRIKER

(BARD)

Poziom
Barda

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 BARD

CZAS TRWANIA
NA DZIEŃPoziom
Barda

Inne

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

Rundy
Dziś ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

WOLA ST Rz. Obr.

Poziom Barda

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

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

$$= \dots \div 3 \quad (\text{Zakręglane w górę})$$

INSPIROWANIE ODWAGI

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

Poziom WORDSTRIKE Poziom Barda

$$3 \text{ Damage to object} = 1d4 + \dots \quad (\text{or half that to a living target})$$

Poziom WEIRD WORDS

$$6 \text{ Damage to targets} = 1d8 + \text{CHA}$$

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

Poziom LAMENT ZAGŁADY

8 Wywołuje wstrząs u wrogów w zasięgu 9m

Poziom INSPIROWANIE WIELKOŚCI MAX AFFECTED

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

Poziom KOJĄCA PIEŚŃ

12 Zbiorowe Leczenie Poważnych Ran
Usuwa zmęczenie oraz objawy chorób

Poziom PRZERAŻAJĄCY TON

14 Przeciwnicy są przerażeni twoim występem i uciekają

Poziom INSPIROWANIE ODWAGI MAX AFFECTED

$$15 +4 \text{ do wszystkich rzutów obronnych} \\ +4 \text{ do KP}$$

Poziom ZBIOROWA SUGESTIA

18 Sugerowanie akcji zafascynowanym istotom

Poziom ŚMIERTELNY WYSTĘP

20 Sprowadza przeciwnika do śmierci w

ZNANE CZARY

0

1

☐ ☐ ☐

2

☐ ☐ ☐

3

☐ ☐ ☐

4

☐ ☐ ☐

5

☐ ☐ ☐

6

☐ ☐ ☐

WIEDZA BARDÓW

WIEDZA
PREMIAPoziom
Barda

Inne

$$= \left(\dots \div 2 \right) +$$

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 efektom 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 Dmuchane

Użyj premii zamiast...

Dyplomacja, Wycucie Pobudek

Postępowanie ze Zwierzętami, Zastrasza

Blefowanie, Wycucie Pobudek

Blefowanie, Dyplomacja

Dyplomacja, Postępowanie ze Zwierzętami

MISTRZ WIEDZY

Poziom
5PRZYJMIJ 10
Nielimitowane

PRZYJMIJ 20 NA DZIEŃ

☐ ☐ ☐☐ ☐ ☐

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