

ANIMAL SPEAKER

Poziom Barda

(BARD)

CZARY

| Znane Czary | ST Rzutu Obronnego | Czary Dziennie | = Czary Bazowe | Czary Premiiowe |
|-------------|--------------------|----------------|----------------|---|
| | | 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 Czar

NIEPOWODZENIE CZARU WTAJEMNICZEŃ RYZYKO

% Bard może nosić lekką broń bez ryzyka niepowodzenia czaru.

WYSTĘPY BARD

CZAS TRWANIA NA DZIEŃ Poziom Barda Inne

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

WOLA ST Rz. Obr. Poziom Barda

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.

INSPIROWANIE ODWAGI

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

Poziom KOJĄCA PIEŚŃ

3 Use a performance roll to influence animals

Poziom ATTRACT RATS

5 Summon 5 1k6 11 2k6 17 3k6 rats

Poziom SUGESTIA

6 Sugeruje akcję jednej zafascynowanej istocie

Poziom LAMENT ZAGŁADY

8 Wywołuje wstrząs u wrogów w zasięgu 9m

Poziom INSPIROWANIE WIELKOŚCI MAX AFFECTED

9 $2 \times (k10 + B)$ tymczasowych punktów wytrzymałości +2 do ataku, +1 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 do wszystkich rzutów obronnych
+4 do KP

Poziom ZBIOROWA SUGESTIA

18 Sugerowanie akcji zafascynowanym istotom

Poziom ŚMIERTELNY WYSTĘP

20 Sprowadza przeciwnika do śmierci w

ZNANE CZARY

0

Summon Nature's Ally I

1

Summon Nature's Ally II

2

Summon Nature's Ally III

3

Summon Nature's Ally IV

4

Summon Nature's Ally V

5

Summon Nature's Ally VI

6

WIEDZA BARDÓW

WIEDZA Poziom Barda Inne

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

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

ANIMAL FRIEND

Poziom ANIMAL TYPE

1

5

7

11

+4 to Handle Animal of a chosen type

These animals are at worst indifferent to the bard, and never attack without provocation

Animal companions and magically controlled animals must pass an opposed Charisma check to attack

Poziom 5 Speak With Animals at will for a chosen type

WSZECHSTRONNY WYSTĘP

☐ Akt

☐ Komedia

☐ Tajemnic

☐ 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

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