

ANIMAL SPEAKER

Poziom Barda

(BARD)

CZARY

Znane Czary	ST Rzutu Obronnego	Czary Dziennie	= Czary Bazowe	Czary Premiiowe
		0		CHA - 4 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 Czaru

NIEPOWODZENIE CZARU WTAJEMNICZEŃ RYZYKO

% Bard może nosić lekką zbroję bez ryzyka niepowodzenia czaru.

WYSTĘPY BARDŲ

CZAS TRWANIA NA DZIEŃ Poziom Barda Inne

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

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 PREMIA Poziom Barda Inne

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

Użyj premii zamiast...  
☐ Akt Blefowanie, Przebijanie się  
☐ Komedia Blefowanie, Zastraszanie  
☐ Instrumenty Klawiszowe Akrobatyka, Latanie  
☐ Instrumenty Dmuchane Dyplomacja, Zastraszanie  
Inne:  
☐  
☐  
☐

Użyj premii zamiast...  
☐ Oratorium Dyplomacja, Wycucie Pobudek  
☐ Bębny Postępowanie ze Zwierzętami, Zastraszanie  
☐ Śpiew Blefowanie, Wycucie Pobudek  
☐ Strunowe Blefowanie, Dyplomacja  
☐ Instrumenty Dmuchane Dyplomacja, Postępowanie ze Zwierzętami

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