

ANIMAL SPEAKER

Poziom
Barda

(BARD)

CZARY

Znane Czary	ST Rzutu Obronnego	Czary na dzień	= Czary Bazowe	Premiowe Czary
		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 CZaru

Koncentracja = CHA + Poziom Czarującego

NIEPOWODZENIE CZARU WTAJEMNICZEŃ RYZYKO

% Bard może nosić lekką zbroję bez ryzyka niepowodzenia czaru.

WYSTĘPY BARDA

CZAS TRWANIA NA DZIEŃ Poziom Barda Inne

rund $F 2 + (\times 2) + CHA +$

Rundy Dzisiaj ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

WOLA SAVE DC Poziom Barda = 10 + $(\div 2) + CHA$

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 ZAGŁĘDY

8 Wywołuje wstrząs u wrogów w zasięgu 9m

Poziom INSPIROWANIE WIELKOŚCI MAX AFFECTED

9 2 x (k10 + CON) 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 BONUS Poziom Barda Inne

= $(\div 2) +$

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, Przebieganie się

☐ Komedia Blefowanie, Zastraszanie

☐ Taniec Akrobatyka, Latanie

☐ Instrumenty Klawiszowe Dyplomacja, Zastraszanie

Inne:

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

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