

# SOUND STRIKER

Poziom Barda

(BARD)

## CZARY

Znane Czary	ST Rztu 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"/>
		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 CZaru

Koncentracja  = CHA + Poziom Czarującego

## NIEPOWODZENIE CZARU WTAJEMNICZEŃ RYZYKO

% Bard może nosić lekką zbroję bez ryzyka niepowodzenia czaru.

## WYSTĘPY BARDŲ

**CZAS TRWANIA NA DZIEŃ** Poziom Barda Inne

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

Rundy Dziś ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

**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.

**FASCYNACJA PEŁNA UWAGA** Poziom Barda  =  $\div 3$  (Zaokrąglane w górę)

### INSPIROWANIE ODWAGI

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

Poziom 3 **WORDSTRIKE** Poziom Barda  = 1d4 + (or half that to a living target)

Poziom 6 **WEIRD WORDS**  = 1d8 + CHA Affects a number of targets up to the Bard's Level

Poziom 8 **LAMENT ZAGŁADY** Wywołuje wstrząs u wrogów w zasięgu 9m

Poziom 9 **INSPIROWANIE WIELKOŚCI MAX AFFECTED**  2 × (k10 + CON) tymczasowych punktów wytrzymałości, +2 do ataku, +1 do rz. obr. na Wytrw

Poziom 12 **KOJĄCA PIEŚŃ** Zbiorowe Leczenie Poważnych Ran  
Usuwa zmęczenie oraz objawy chorób

Poziom 14 **PRZERAŻAJĄCY TON** Przeciwnicy są przerażeni twoim występem i uciekają

Poziom 15 **INSPIROWANIE ODWAGI MAX AFFECTED**  +4 do wszystkich rzutów obronnych  
+4 do KP

Poziom 18 **ZBIOROWA SUGESTIA** Sugerowanie akcji zafascynowanym istotom

Poziom 20 **ŚMIERTELNY WYSTĘP** Sprowadza przeciwnika do śmierci w

## ZNANE CZARY

0

1

2

3

4

5

6

## WIEDZA BARDÓW

**WIEDZA BONUS** Poziom Barda Inne  = (  $\div 2$  ) +

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

	Użyj premii zamiast...	Użyj premii zamiast...
<input type="checkbox"/> Akt	Blefowanie, Przebieranie się	<input type="checkbox"/> Oratorium Dyplomacja, Wycucie Pobudek
<input type="checkbox"/> Komedja	Blefowanie, Zastraszanie	<input type="checkbox"/> Bębny Postępowanie ze Zwierzętami, Zastraszanie
<input type="checkbox"/> Taniec	Akrobatyka, Latanie	<input type="checkbox"/> Śpiew Blefowanie, Wycucie Pobudek
<input type="checkbox"/> Instrumenty Klawiszowe	Dyplomacja, Zastraszanie	<input type="checkbox"/> Strunowe Blefowanie, Dyplomacja
Inne:		<input type="checkbox"/> Instrumenty Dmuchane Dyplomacja, Postępowanie ze Zwierzętami

☐ ☐ ☐

## MISTRZ WIEDZY

Poziom 5 **PRZYJMIJ 10** Nielimitowane **PRZYJMIJ 20 NA DZIEŃ**  Przyjętych 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