

SOUND STRIKER

(BARD)

Poziom
Barda

CZARY

Znane Czary	ST Rzutu Obronnego	Czary Dziennie	= 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 BARDA

CZAS TRWANIA
NA DZIEŃPoziom
Barda

Inne

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

Rundy
Dziś ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

WOLA ST Rz. Obr.

Poziom Barda

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

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 UWAGAPoziom
Barda

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

INSPIROWANIE ODWAGI

+

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

Poziom 3 WORDSTRIKE Poziom Barda

Damage
to object

$$= 1d4 +$$

(or half that to a
living target)

Poziom 6 WEIRD WORDS

Damage
to targets

$$= 1d8 + \text{CHA}$$

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

Poziom 8 LAMENT ZAGŁADY

Wywołuje wstrząs u wrogów w zasięgu 9m

Poziom 9 INSPIROWANIE WIELKOŚCI MAX AFFECTED

2 × (k10 + B) 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

PREMIA

Poziom
Barda

Inne

$$= (\text{ } \div 2) +$$

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

Użyj premii zamiast...

☐ Akt

Blefowanie, Przebieranie się

☐ Komedia

Blefowanie, Zastraszanie

☐ Taniec

Akrobatyka, Latanie

☐ Instrumenty
Klawiszowe

Dyplomacja, Zastraszanie

Inne:

☐☐☐

Użyj premii zamiast...

☐ Oratorium

Dyplomacja, Wycucie Pobudek

☐ Bębny

Postępowanie ze Zwierzętami, Zastrasza

☐ Śpiew

Blefowanie, Wycucie Pobudek

☐ Strunowe

Blefowanie, Dyplomacja

☐ Instrumenty DmuchaneDyplomacja, Postępowanie ze Zwierzętami

MISTRZ WIEDZY

Poziom

PRZYJMIJ 10

Nielimitowane

PRZYJMIJ 20

NA DZIEŃ Przyjętych 20 dziś

5

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

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