

# ANIMAL SPEAKER

Poziom Barda

(BARD)

## CZARY

Znane Czary	ST Rzut Obronnego	Czary Dziennie	= 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 broń bez ryzyka niepowodzenia czaru.

## WYSTĘPY BARDY

CZAS TRWANIA NA DZIEŃ Poziom Barda Inne

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

Rundy Dzisiaj ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

WOLA ST Rz. Obr. Poziom Barda 
$$= 10 + (\text{CHA} \div 2) + \text{CHA}$$

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

### 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   $2 \times (k10 + B)$  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 
$$= (\text{CHA} \div 2) +$$

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

Inne:

☐ Akt

☐ Komedia

☐ Taniec

☐ Instrumenty Klawiszowe

☐ Instrumenty Dmuchane

☐ Instrumenty Strunowe

☐ Instrumenty Percyjne

☐ Instrumenty Wodiane

☐ Instrumenty Złote

☐ Instrumenty Srebrne

☐ Instrumenty Miedziane

☐ Instrumenty Żelazne

☐ Instrumenty Ołowiane

☐ Instrumenty Miedziowe

☐ Instrumenty Żelazne

☐ Instrumenty Ołowiane

☐ Instrumenty Miedziowe

☐ Instrumenty Żelazne

☐ Instrumenty Ołowiane

☐ Instrumenty Miedziowe

☐ Instrumenty Żelazne

☐ Instrumenty Ołowiane

☐ Instrumenty Miedziowe

Użyj premii zamiast...

Blefowanie, Przebieganie się

Blefowanie, Zastraszanie

Akrobatyka, Latanie

Dyplomacja, Zastraszanie

Dyplomacja, Zastraszanie

Dyplomacja, Zastraszanie

Dyplomacja, Zastraszanie

Dyplomacja, Zastraszanie

Dyplomacja, Zastraszanie

Dyplomacja, Zastraszanie

Dyplomacja, Zastraszanie

Dyplomacja, Zastraszanie

Dyplomacja, Zastraszanie

Dyplomacja, Zastraszanie

Dyplomacja, Zastraszanie

Dyplomacja, Zastraszanie

Dyplomacja, Zastraszanie

Dyplomacja, Zastraszanie

Dyplomacja, Zastraszanie

Dyplomacja, Zastraszanie

Dyplomacja, Zastraszanie

Dyplomacja, Zastraszanie

Dyplomacja, Zastraszanie

Użyj premii zamiast...

Dyplomacja. Wycucie Pobudek

Postępowanie ze Zwierzętami, Zastraszanie

Blefowanie, Wycucie Pobudek

Blefowanie, Dyplomacja

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