

SEA SINGER

(BARD)

Poziom
Barda

CZARY

Znane Czary	ST Rzut Obronnego	Czary Dziennie	= Czary Bazowe	Czary Premiowe
		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 Czar

NIEPOWODZENIE CZARU WTAJEMNICZEŃ RYZYKO

%

Bard może nosić lekką zbroję bez ryzyka niepowodzenia czaru.

WYSTĘPY BARDA

CZAS TRWANIA
NA DZIEŃ

Poziom
Barda

Inne

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

Rundy
Dziś

WOLA ST Rz. Obr.

Poziom Barda

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

Poziom 7 Rozpoczyna lub zmienia występy bardów jako akcja ruchu zamiast akcji standardowej.

WYSTĘPY

SEA SHANTY

Counter exhaustion, fatigue, nausea and sickness.

Allies within 30ft use Performance roll in place of a saving throw

ROZPROSZENIE

Niweluje magiczne efekty oparte na wzroku.

Sprzymierzeńcy w zasięgu 9m rzucają na Występy zamiast normalnych rzutów obronnych.

FASCYNACJA
PEŁNA UWAGA

Poziom
Barda

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

INSPIROWANIE ODWAGI

+

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

STILL WATER

Poziom 3 Calm waters within 30ft, reducing swim DCs by your level
Perform for 10 rounds to extend the effect for an hour

WHISTLE THE WIND

Poziom 6 Gust Of Wind; play for 5 rounds to extend for 1 minute

LAMENT ZAGŁADY

Poziom 8 Wywołuje wstrząs u wrogów w zasięgu 9m

INSPIROWANIE WIELKOŚCI MAX AFFECTED

Poziom 9 $2 \times (k10 + B)$ tymczasowych punktów wytrzymałości, +2 do ataku, +1 do rz. obr. na Wytrw

KOJĄCA PIEŚŃ

Poziom 12 Zbiorowe Leczenie Poważnych Ran
Usuwa zmęczenie oraz objawy chorób

PRZERAŻAJĄCY TON

Poziom 14 Przeciwnicy są przerażeni twoim występem i uciekają

INSPIROWANIE ODWAGI MAX AFFECTED

Poziom 15 +4 do wszystkich rzutów obronnych
+4 do KP

CALL THE STORM

Poziom 18 Control Water, Control Weather, Control Winds or Storm of Vengeance; play for (spell level) rounds.

ŚMIERTELNY WYSTĘP

Poziom 20 Sprowadza przeciwnika do śmierci w

ZNANE CZARY

0

1

☐ ☐ ☐ ☐

2

☐ ☐ ☐ ☐

3

☐ ☐ ☐ ☐

4

☐ ☐ ☐

5

☐ ☐ ☐

6

☐ ☐ ☐

WORLD TRAVELLER

WIEDZA
PREMIA

Poziom
Barda

Inne

Apply this bonus to all Knowledge (geography), (nature), (local) and Linguistics

You can reroll one of these skill checks, but you must take the second result

$$= (\quad \div 2) +$$

SEA LEGS

Poziom 2

+4

Bonus applies to saving throws against air and water effects, and any effect that may trip, slip or knock prone

+2

Bonus applies to CMD against grapple, overrun or trip

CHOWANIEC

Poziom 2

MISTRZ WIEDZY

Poziom 5 PRZYJMIJ 10
Nielimitowane

PRZYJMIJ 20 NA DZIEŃ, Przyjetych 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