

# SEA SINGER

(BARD)

Poziom  
Barda

## CZARY

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

Koncentracja  = CHA + Poziom Czarującego

## NIEPOWODZENIE CZARU WTAJEMNICZEŃ RYZYKO

% Bard może nosić lekką zbroję bez ryzyka niepowodzenia czaru.

## WYSTĘPY BARDY

### 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

### 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

Poziom Barda

### PEŁNA UWAGA

=  $\div 3$  (Zaokrąglane w górę)

### INSPIROWANIE ODWAGI

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

### Poziom 3 STILL WATER

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

### Poziom 6 WHISTLE THE WIND

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

### Poziom 8 LAMENT ZAGŁĘDY

Wywołuje wstrząs u wrogów w zasięgu 9m

### Poziom 9 INSPIROWANIE WIELKOŚCI MAX AFFECTED

$2 \times (k10 + CON)$  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 CALL THE STORM

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

### 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

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

=  $( \div 2 ) +$

## DOBRCZE-POINFORMOWANY

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 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