

# SEA SINGER

## (BARD)

Poziom  
Barda

### CZARY

Znane Czary	ST Rzutu Obronnego	Czary Dziennie	= 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 ST Rz. Obr.

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

#### 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 ZAGŁĘDY

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

☐ ☐ ☐ ☐

### WIEDZA BARDÓW

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

= (  $\div 2$  ) +

### 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