

# SANDMAN

## (BARD)

Poziom  
Barda

### CZARY

Znane Czary	ST Rzutu Obronnego	Czary Dziennie	Czary Bazowe	Czary Premiiowe
		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 + Sneakspell Bonus

### NIEPOWODZENIE CZARU WTajemniczeń RYZYKO

% Bard może nosić lekką zbroję bez ryzyka niepowodzenia czaru.

### WYSTĘPY BARDA

**CZAS TRWANIA NA DZIEŃ**

Poziom Barda

Inne

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

Rundy Dzisiaj ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

**WOLA ST Rz. Obr.**

Poziom Barda

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

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 UWAGA

Poziom Barda

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

#### STEALSPELL

Steal a spell from one target, and cast it while still performing

#### INSPIROWANIE BIEGŁOŚCI

$$\text{Poziom } 3 +$$

#### SLUMBER SONG

Poziom 6 Put one already fascinated creature to asleep

#### LAMENT ZAGŁADY

Poziom 8 Wywołuje wstrząs u wrogów w zasięgu 9m

#### DRAMATIC SUBTEXT

Poziom 9 Cast a spell without obvious visible or audible components Use for two rounds before casting the spell

#### KOJĄCA PIEŚŃ

Poziom 12 Zbiorowe Leczenie Poważnych Ran Usuwa zmęczenie oraz objawy chorób

#### PRZERAŻAJĄCY TON

Poziom 14 Przeciwnicy są przerażeni twoim występem i uciekają

#### GREATER STEALSPELL

Poziom 15 When a target fails its save against Stealspell, you learn their spell resistance and all their prepared spells. Instead of taking a spell you may steal spell resistance equal to half your bard level.

#### MASS SLUMBER SONG

Poziom 18 Put already fascinated creatures to sleep

#### SPELL CATCHING

Poziom 20 Absorb a spell targeting you, and immediately recast it or any spell you know of that level or lower

### ZNANE CZARY

0

1

2

3

4

5

6

### STEAL SPELL

#### STOLEN SPELL

Poziom

If the target fails their will save, you may steal:  
• Named spell (fails if they don't have the spell)  
• Random spell up to the highest level you can cast  
You must cast the spell while still performing

You can only hold one stolen spell at once

### MASTER OF DECEPTION

**DECEPTION BONUS**

Poziom Barda

Inne

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

Apply this bonus to Bluff, Sleight of Hand and Stealth

### SNEAKSPELL

Poziom

2

+1

Spell DC against a flat-footed target

10

+2

18

+3

Poziom

6

+2

To overcome spell resistance

14

+4

### DOBRCZE - POINFORMOWANY

Poziom

2

+4

Premię stosuje się do rzutów obronnych przeciwko Występom Barda, oraz efektem opartych na dźwięku i języku.

### WYCUCIE PUŁAPEK

#### WYCUCIE PUŁAPEK PREMIA

Poziom

3

$$= (\text{Poziom Barda} \div 3) +$$

Inne

Apply this bonus to reflex saves against traps and dodge AC to avoid traps

### PODSTĘPNY ATAK

Poziom

5

$$= (\text{Poziom Barda} \div 5) +$$

Inne

Damage bonus when flanking or opponent is denied his DEX bonus to AC.

### 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