

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

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

Rundy Dzisiaj ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

WOLA ST Rz. Obr.

Poziom Barda

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

Poziom 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

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

STEALSPELL

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

INSPIROWANIE BIEGŁOŚCI

$$3 + \text{ } =$$

SLUMBER SONG

Put one already fascinated creature to asleep

LAMENT ZAGŁADY

Wychwala wstrząs u wrogów w zasięgu 9m

DRAMATIC SUBTEXT

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

KOJĄCA PIEŚŃ

Zbirowe Leczenie Poważnych Ran Usuwa zmęczenie oraz objawy chorób

PRZERAŻAJĄCY TON

Przeciwnicy są przerażeni twoim występem i uciekają

GREATER STEALSPELL

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

Put already fascinated creatures to sleep

SPELL CATCHING

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

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

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

DOBREZIE 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
Barda

Inne

Poziom

3

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

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

PODSTĘPNY ATAK

PODSTĘPNY ATAK

PREMIA

Poziom
Barda

Inne

Poziom

5

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

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