

SANDMAN

(BARD)

Poziom
Barda

CZARY

Znane Czary	ST Rzutu Obronnego	Czary na dzień	= Czary Bazowe	Premiowe Czary
		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"/> <input type="checkbox"/>

Spell Save DC = 10 + CHA + Spell Level + Sneak Spell

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

run $F 2 + (\times 2) + CHA +$

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

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 Poziom Barda

PEŁNA UWAGA $= \div 3$ (Zaokrąglane w górę)

STEALSPELL

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

INSPIROWANIE BIEGŁOŚCI

Poziom 3 $+$

SLUMBER SONG

Poziom 6 Put one already fascinated creature to asleep

LAMENT ZAGŁĘDY

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

MASTER OF DECEPTION

DECEPTION BONUS

Poziom Barda

Inne

$= (\div 2) +$

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

DOBRE 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

$= (\div 3) +$

Poziom Barda

Inne

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

PODSTĘPNY ATAK

Poziom

5

$= (\div 5) +$

Poziom Barda

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