

BARDO

Nível de
Bardo

MAGIAS

Magias de Resistência CD = Magias por dia = Base + Magias Bônus

		0			CAR	CAR -4	CAR -8	CAR -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"/>

Resistência a Magia CD = 10 + CAR + Nível da Magia

FALHA ARCANA LIMIAR

% Bardos podem vestir armaduras leves sem risco de Falha Arcana.

PERFORMANCE DE BARDO

DURAÇÃO
POR DIA

Nível de
Bardo

Outros

$\text{rds} = 2 + \left(\frac{\text{Nível de Bardo}}{2} \times 2 \right) + \text{CAR} +$

Rodadas Hoje ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐

VONTADE RESISTÊNCIA CD = 10 + (Nível de Bardo ÷ 2) + CAR

Nível 7 Começar ou trocar uma performance de bardo como uma ação de movimento, ao invés de ação padrão.

ATUAÇÃO

MÚSICA DE PROTEÇÃO

Anula efeitos mágicos que dependem de som. Aliados em 9m usam teste de Performance em vez de resistências

DISTRAÇÃO

Anula efeitos mágicos que dependem de visão. Aliados em 9m usam teste em Performance no lugar de resistências

FASCINAR

Nível de

MÁXIMA AUDIÊNCIA

$\text{Nível de Bardo} = \frac{\text{Máxima Audiência}}{3}$ (Arredonda para Cima)

INSPIRAR CORAGEM

+ Bônus contra efeitos de encantamento e compulsão
Bônus de ataque e rolagens de dano

INSPIRAR COMPETENCIA

Nível 3 +

SUGESTÃO

Nível 6 Sugere ações a uma criatura já fascinada

MARCHA FÚNEBRE

Nível 8 Faz com que inimigos em 9m fiquem abalados

INSPIRAR GRANDEZA AFETADOS MAX

Nível 9 2 x (d10 + CON) pontos de vida temporários, +2 ataque, +1 testes de fortitude

PERFORMANCE SUÁVE

Nível 12 Curar Ferimentos Graves em Massa
Remove as condições fadigado, enjoado e abalado

TOM ATERRORIZANTE

Nível 14 Inimigos ficam aterrorizados e fogem com sua apresentação

INSPIRAR HEROISMO AFETADOS MAX

Nível 15 +4 em todas as resistências
+4 de bônus em esquiva CA

SUGESTÃO EM MASSA

Nível 18 Sugere ações para criaturas já fascinadas

ATUAÇÃO MORTAL

Nível 20 Faz um inimigo morrer de alegria ou tristeza

MAGIAS CONHECIDAS

0

1

☐☐☐
☐☐☐
☐☐☐

2

☐☐☐
☐☐☐
☐☐☐

3

☐☐☐
☐☐☐
☐☐☐

4

☐☐☐
☐☐☐

5

☐☐☐
☐☐☐

6

☐☐☐
☐☐☐

CONHECIMENTO DE BARDO

CONHECIMENTO
BÔNUS

Nível de
Bardo

Outros

$\text{Bônus} = \left(\frac{\text{Nível de Bardo}}{2} \right) +$

Aplique este bônus a todas as perícias de conhecimento
Bardos pode usar todas as perícias de conhecimento sem treinamento

BEM-VERSADO

Nível

2

+4

Bonus applies to saving throws against Bardic Performance, sonic and language-dependent effects.

ATUAÇÃO VERSÁTIL

- ☐ Atuar
- ☐ Comédia
- ☐ Dançar
- ☐ Teclado Instrumentos

Outro:

☐

☐

☐

Use bônus no lugar de...

Blefar, Disfarçar

Blefar, Intimidar

Acrobacia, Voar

Diplomacia, Intimidar

☐ Oratória

☐ Percussão

☐ Cantar

☐ Corda

☐ Instrumentos Selvagens

Use bônus no lugar de...

Diplomacia, Sentir Motivação

Adestrar Animal, Intimidar

Blefar, Sentir Motivação

Blefar, Diplomacia

Diplomacia, Adestrar Animal

MESTRE DO CONHECIMENTO

Nível

5

ESCOLHER 10

Usos ilimitados por dia

ESCOLHER 20

POR DIA

Escolher 20 Hoje

☐☐☐
☐☐☐

☐☐☐
☐☐☐

PAU PRA TODA OBRA

Nível

10

Usar qualquer perícia como se você fosse treinado

Nível

16

Todas as habilidades são consideradas perícias de classe

Nível

19

Apto a receber 10 em qualquer perícia