

# SANDMAN

## (BARDO)

Nível de  
Bardo

### MAGIAS

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

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

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

### FALHA ARCANA LIMIAR

%

Bardos podem vestir armaduras leves sem risco de Falha Arcana.

### PERFORMANCE DE BARDO

#### DURAÇÃO POR DIA

Nível de Bardo

Outros

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

Rodadas Hoje

#### VONTADE DE RESISTÊNCIA

Nível de Bardo

$$= 10 + (\text{Nível de Bardo} \div 2) + \text{CAR}$$

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 Bardo

#### MÁXIMA AUDIÊNCIA

$$= \text{Nível de Bardo} \div 3 \text{ (Arredonda para Cima)}$$

#### STEALSPELL

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

#### INSPIRAR COMPETENCIA

Nível 3 +

#### SLUMBER SONG

Nível 6 Put one already fascinated creature to asleep

#### MARCHA FÚNEBRE

Nível 8 Faz com que inimigos em 9m fiquem abalados

#### DRAMATIC SUBTEXT

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

#### 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

#### GREATER STEALSPELL

Nível 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

Nível 18 Put already fascinated creatures to sleep

#### SPELL CATCHING

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

### MAGIAS CONHECIDAS

0

1

2

3

4

5

6

### STEAL SPELL

#### STOLEN SPELL

Nível

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

Nível de Bardo

Outros

$$= (\text{Nível de Bardo} \div 2) +$$

Apply this bonus to Bluff, Sleight of Hand and Stealth

### SNEAKSPELL

Nível

2

+1

Spell DC against a flat-footed target

10

+2

18

+3

Nível

6

+2

To overcome spell resistance

14

+4

### BEM-VERSADO

Nível

2

+4

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

### SENTIR ARMADILHAS

#### SENTIR ARMADILHAS BÔNUS

Nível de Bardo

Outros

Nível

3

$$= (\text{Nível de Bardo} \div 3) +$$

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

### ATAQUE FURTIVO

#### BÔNUS DE ATAQUE FURTIVO

Nível de Bardo

Outros

Nível

5

$$= (\text{Nível de Bardo} \div 5) +$$

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

### 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