SEA SINGER
(BARDO)

Nível de Bardo

MAGIAS

Magias Conhecidas	Teste de Resistência CD		Magias por dia	Magias Base −	Magias Bônus + (CAR, CAR - 4, CAR - 8, CHA - 12)
		0			
		1			
		2			
		3			
		4			
		5			
		6			

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

FALHA ARCANA LIMIAR

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

ATUAÇÂO DE BARDO

DURAÇÃO POR DIA

rds = 2 + (Nível de Bardo × 2) + CAR + Outros

Rodadas Hoje

VONTADE RESISTÊNCIA CD

= 10 + (Nível de Bardo ÷ 2) + CAR

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

PERFORMANCES

SEA SHANTY
Counter exhaustion, fatigue, nausea and sickness.
Allies within 30ft use Performance roll in place of a saving throw

DISTRAÇÃO
Contra efeitos mágicos que dependem da visão. Aliados com 10m usa

FASCINAR MÁXIMA AUDIÊNCIA

= Nível de Bardo ÷ 3 **(Arredonda Para Cima)**

INSPIRAR CORAGEM
+ Bonus against charm and compulsion effects
Bônus de ataque e rolagens de dano

Nível 3 **STILL WATER**
Calm waters within 30ft, reducing swim DCs by your level
Perform for 10 rounds to extend the effect for an hour

Nível 6 **WHISTLE THE WIND**
Gust Of Wind; play for 5 rounds to extend for 1 minute

Nível 8 **DIRGE OF DOOM**
Cause enemies within 30ft to become shaken

Nível 9 **INSPIRAR GRANDEZA** AFETADOS MAX
2 × (d10 + **CON**) temporary hit points,
+2 attack, +1 fortitude save

Nível 12 **PERFORMANCE SUÁVE**
Mass Cure Serious Wounds
Removes the fatigued, sickened and shaken conditions

Nível 14 **FRIGHTENING TUNE**
Enemies are frightened and flee your performance

Nível 15 **INSPIRAR HEROISMO** AFETADOS MAX
+ 4 to all saving throws
+ 4 to AC

Nível 18 **CALL THE STORM**
Control Water, Control Weather, Control Winds or
Storm of Vengeance; play for (spell level) rounds.

Nível 20 **ATUAÇÃO MORTAL**
Cause an enemy to die of joy or sorrow

MAGIAS CONHECIDAS

0

1

2

3

4

5

6

WORLD TRAVELLER

CONHECIMENTO BÔNUS

= (Nível de Bardo ÷ 2) + Outros

Aplica este bônus para todos os Conhecimentos (geografia), (nat

You can reroll one of these skill checks, but you must take the second result

SEA LEGS

Nível 2

+4 Bonus applies to saving throws against air and water effects, and any effect that may trip, slip or knock prone

+2 Bonus applies to CMD against grapple, overrun or trip

FAMILIAR

Nível 2

MESTRE DO CONHECIMENTO

Nível 5

TAKE 10
Usos ilimitados por dia

TAKE 20 PER DAY

Take 20 Today

JACK OF ALL TRADES

Nível 10 Usar qualquer perícia como se você fosse treinado

Nível 16 Todas as habilidades são consideradas perícias de classe

Nível 19 Able to take 10 on any skill