SANDMAN
(BARDO)

Nível de Bardo

MAGIAS

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

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

FALHA ARCANA LIMIAR

% Bardos podem vestir armaduras leves sem risco de

PERFORMANCE DE BARDO

DURAÇÃO POR DIA PER DAY

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.

ATUAÇÃO

MÚSICA DE PROTEÇÃO
Counter magical effects that depend on sound.
Allies within 30ft use Performance roll in place of a saving throw

DISTRAÇÃO
Contra efeitos mágicos que dependem da visão. Aliados com 10m usam rolam Atuação no lugar de resistencias

FASCINAR MÁXIMA AUDIÊNCIA

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

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

Nível 3 **INSPIRAR COMPETENCIA** +

Nível 6 **SLUMBER SONG**
Put one already fascinated creature to asleep

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

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

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 **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.

Nível 18 **MASS SLUMBER SONG**
Put already fascinated creatures to sleep

Nível 20 **SPELL CATCHING**
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

You can only hold one stolen spell at once

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

= (Nível de Bardo ÷ 2) + Outros

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	

WELL-VERSED

Nível 2 +4 Bonus applies to saving throws against Bardic Performance, sonic and language-dependent effects.

SENTIR ARMADILHAS

SENTIR ARMADILHA BÔNUS

Nível 3 = (Nível de Bardo ÷ 3) + Outros

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

ATAQUE FURTIVO

BÔNUS DE ATAQUE FURTIVO BONUS

Nível 5 = (Nível de Bardo ÷ 5) + Outros

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

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