

# JUGGLER

(BARDO)

Nível de Bardo

## MAGIAS CONHECIDAS

### MAGIAS

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

Magias Conhecidas	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"/> <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 ARCANALIMAR

Bardos podem vestir armaduras leves sem risco de falha Arcana.

%

### PERFORMANCE DE BARDO

DURAÇÃO POR DIA PER DAY Nível de Bardo Outros

rd = 2 + ( × 2 ) + CAR +

Rodadas Hoje

VONTADE RESISTÊNCIA Nível de Bardo

= 10 + ( ÷ 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 rolagem de resistência em vez de teste de resistência.

#### 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

#### INSPIRAR COMPETENCIA

Nível 3 +

#### SUGESTÃO

Nível 6 Suggest actions to one already fascinated creature

#### DIRGE OF DOOM

Nível 8 Cause enemies within 30ft to become shaken

#### INSPIRAR GRANDEZA AFETADOS MAX

Nível 9 2 × (d10 + CON) temporary hit points, +2 attack, +1 fortitude save

#### FRIGHTENING TUNE

Nível 14 Enemies are frightened and flee your performance

#### INSPIRAR HEROISMO AFETADOS MAX

Nível 15 + 4 to all saving throws  
+ 4 dodge bonus to AC

#### SUGESTÃO EM MASSA

Nível 18 Suggest actions to already fascinated creatures

#### ATUAÇÃO MORTAL

Nível 20 Cause an enemy to die of joy or sorrow

0

1

☐ ☐ ☐ ☐

2

☐ ☐ ☐ ☐

3

☐ ☐ ☐ ☐

4

☐ ☐ ☐ ☐

5

☐ ☐ ☐ ☐

6

☐ ☐ ☐ ☐

## FAST REACTIONS

Nível 1 Deflect Arrows. Once per round when you would normally be hit by an attack from a ranged weapon, you can deflect it so it does no damage.

Nível 5 Snatch Arrows. When using Deflect Arrows you may choose to catch the weapon instead of deflecting it.

Nível 11 You can use Deflect Arrows or Snatch Arrows a second time each round (with a -5 penalty on your second attack roll)

Nível 17 You can use Deflect Arrows or Snatch Arrows a third time each round (with a -10 penalty on your third attack roll)

## COMBAT JUGGLING

Nível 2 Can wield up to 3 Weapons or objects

6 Can wield up to 4 Weapons or objects

10 Can wield up to 5 weapons or objects

14 Can wield up to 6 weapons or objects

18 Can wield up to 7 Weapons or objects

## EVASION

Nível 2 Evasion, making a successful Reflex saving throw against an attack that normally deals half damage on a successful save does no damage.

Nível 12 Improved Evasion, take half damage on a failed Reflex save.

## 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