

SANDMAN

Nível do Bardo

(BARDO)

MAGIAS

Magias Conhecidas	Teste de Resistência CD	Magias por dia	= Base Magia	+ 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"/>

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
PER DAY

Nível do Bardo
Outros

$$\text{rds} = 2 + \left(\frac{\text{CD}}{2} \right) + \text{CAR} +$$

Rodadas Hoje ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

VONTADE RESISTÊNCIA CD Nível do Bardo

$$= 10 + \left(\frac{\text{CD}}{2} \right) + \text{CAR}$$

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

PERFORMANCES

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 Performance no lugar de resistencias

FASCINAR Nível do Bardo

MÁXIMA AUDIÊNCIA

$$= \frac{\text{CD}}{3} \quad (\text{Arredonda para Cima})$$

STEALSPELL

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

Nível 3 INSPIRAR COMPETENCIA

$$+ \text{CD}$$

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

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 do Bardo

Outros

$$= \left(\frac{\text{CD}}{2} \right) +$$

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 ARMADILHAS

BÔNUS

Nível

3

$$= \left(\frac{\text{CD}}{3} \right) +$$

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

ATAQUE FURTIVO

BÔNUS DE ATAQUE FURTIVO

BÔNUS

Nível

5

$$= \left(\frac{\text{CD}}{5} \right) +$$

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