1.7	OM ANIMA ^N BARDO)	Da id0				
(-	MAGIAS			0		
la gias te de Resist	tência CD Magias ₌ Ba	se +Magias Bônus				
hecidas	por dia Ma	4 8 7	4P 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1			
	0		Aliado da Natureza I			
	1					
	3					
	4		Aliado da Natureza II			
	5	— TTTT IIIVOCAI	Allado da Natureza II	2		
	6					
Resistência a Ma	agia CD = 10 + CAR + Nível da					
ALHA ARCANA			Aliado da Natureza III			
0/	Bardos podem vestir armaduı	ras leves sem risco de		3		
	Falha Arcana.					
	FORMANCE DE BA	RDO *				
U RAÇÃO OR DIA	Nivel de Bardo	Outros Invocar	Aliado da Natureza IV			
rds = 2	$2+(\times 2)+($	CAR +		4		
Podadas ППП						
Hoje						
	STÊNCINíveDde Bardo	\	Aliado da Natureza V			
=	10 + (÷ 2) + CAR		5		
		bardo como uma açã o de movin	nento,			
7 ao invés de	e ação padrão.		AP I I N I N			
·	ATUAÇÃO	Invocar	Aliado da Natureza VI	6 -		
/IÚSICA DE PR nula efeitos mágic		liados em 9m usam teste de Per	formance em vez de resistências			
				HECIMENTO D	E BARDO	
OISTRAÇÃO nula efeitos mágic	cos que dependem de visão.	CONHEC	CIMENTO Nível de	Outros		
	m teste em Performance no lu	DÔNITIO	Bardo	A 1	ue este bônus a	todas as perícias de conhecimento
NSPIRAR COR			= (÷ 2)			las as perícias de conhecimento se
+ B	3ônus contra efeitos de encan 3ônus de ataque e rolagens de	tamento e compulsão e dano		AMIGO ANIM	IAL	x (
ivel PERFORMANCE SUÁVE 3 Use testes de performance para influenciar animais			TIPO DE ANIMAL			r um Animal do tipo escolhido
		ar animais ————				worst indifferent to the bard, out provocation
vel ATRAIR R						nd magically controlled animals d Charisma check to attack
	1d6 11 2d6 17 3d6			Níve		
5 Invocar 5	0	11		TILAÇÃO VER		nimals at will for a chosen type
ível SUGESTÃ		*	A Use bônus no lugar d	TUAÇÃO VERS	SATIL	Use bônus no lugar de
ível SUGESTÃ (6 Sugere açõe	s à uma criatura já fascinada				tória	Diplomacia, Sentir Motivação
ível SUGESTÃ(6 Sugere açõe ível MARCHA	s à uma criatura já fascinada		-	ie □ Ora	turia	Dipiolilacia, Scittii Wotivação
ível SUGESTÃI 6 Sugere açõe: ível MARCHA 8 Faz com que	s à uma criatura já fascinada FÚNEBRE : inimigos em 9m fiquem abal. R GRANDEZA AFETADO	ados Atuar	Blefar, Disfarçar dia Blefar, Intimidar			Adestrar Animal, Intimidar
ível SUGESTÃ 6 Sugere açõe ível MARCHA 8 Faz com que ível INSPIRAR	s à uma criatura já fascinada FÚNEBRE : inimigos em 9m fiquem abal. R GRANDEZA AFETADO	ados	Blefar, Disfarçar dia Blefar, Intimidar a r 1 testes de f ê¢riobás ia, Voar	□ Ora □ Pero □ Can	cussão tar	Adestrar Animal, Intimidar Blefar, Sentir Motivação
vel SUGESTÃI 6 Sugere açõe vel MARCHA 1 8 Faz com que vel INSPIRAR	s à uma criatura já fascinada FÚNEBRE e inimigos em 9m fiquem abala R GRANDEZA AFETADO 2 x (d10 + CON) ponto	ados Atuar S MAX Comé s de vida temporios, +ZataQque;	Blefar, Disfarçar dia Blefar, Intimidar a r 1 testes de f ê¢riobás ia, Voar	☐ Orai ☐ Pero ☐ Can ☐ Coro	cussão tar da	Adestrar Animal, Intimidar Blefar, Sentir Motivação Blefar, Diplomacia
vel SUGESTÃ 6 Sugere açõe vel MARCHA 8 Faz com que vel INSPIRAF vel PERFORM Curar Ferime	s à uma criatura já fascinada FÚNEBRE e inimigos em 9m fiquem abala R GRANDEZA AFETADO 2 x (d10 + CON) ponto IANCE SUÁVE entos Graves em Massa	ados	Blefar, Disfarçar dia Blefar, Intimidar ar1 testes de f êriobas ia, Voar do Diplomacia, Intimida umentos	☐ Orai ☐ Pero ☐ Can ☐ Coro	cussão tar da	Adestrar Animal, Intimidar Blefar, Sentir Motivação
fivel SUGESTÃI Sugere açõe fivel MARCHA 8 Faz com que fivel INSPIRAF Que Curar Ferime Remove as c	s à uma criatura já fascinada FÚNEBRE e inimigos em 9m fiquem abala R GRANDEZA AFETADO 2 x (d10 + CON) ponto LANCE SUÁVE entos Graves em Massa condições fadigado, enjoado e	ados	Blefar, Disfarçar dia Blefar, Intimidar ar1 testes de f êriobas ia, Voar do Diplomacia, Intimida umentos	☐ Orai ☐ Pero ☐ Can ☐ Coro	cussão tar da	Adestrar Animal, Intimidar Blefar, Sentir Motivação Blefar, Diplomacia
vel SUGESTÃI 6 Sugere açõe: vel MARCHA 1 8 Faz com que vel INSPIRAF vel PERFORM Curar Ferime Remove as c vel TOM ATEJ	s à uma criatura já fascinada FÚNEBRE e inimigos em 9m fiquem abala R GRANDEZA AFETADO 2 x (d10 + CON) ponto LANCE SUÁVE entos Graves em Massa condições fadigado, enjoado e	ados Atuar S MAX Comé s de vida temporios, + Zat Danga Teclar Instru Outro abalado	Blefar, Disfarçar dia Blefar, Intimidar ar1 testes de f êriobas ia, Voar do Diplomacia, Intimida umentos	☐ Orai ☐ Pero ☐ Can ☐ Coro	cussão tar da	Adestrar Animal, Intimidar Blefar, Sentir Motivação Blefar, Diplomacia
vel SUGESTÃI 6 Sugere açõe vel MARCHA 8 Faz com que vel INSPIRAF Curar Ferime Remove as c vel TOM ATE Inimigos fica	s à uma criatura já fascinada FÚNEBRE e inimigos em 9m fiquem abale R GRANDEZA AFETADO 2 x (d10 + CON) ponto LANCE SUÁVE entos Graves em Massa condições fadigado, enjoado e RRORIZANTE em aterrorizados e fogem com R HEROISMO AFETADOS	ados Atuar S MAX Comé s de vida temporios, +Zat Daus; Teclai Instru Outro a abalado	Blefar, Disfarçar dia Blefar, Intimidar ar1 testes de f eriobac ia, Voar do Diplomacia, Intimida :	☐ Orai☐ Peri☐ Can☐ Corai☐ Inst	cussão tar da rumentos Selva	Adestrar Animal, Intimidar Blefar, Sentir Motivação Blefar, Diplomacia
fivel SUGESTÃI Sugere açõe fivel MARCHA Sugere açõe fivel Faz com que fivel INSPIRAF Curar Ferime Remove as c fivel TOM ATE Inimigos fica fivel INSPIRAR	s à uma criatura já fascinada FÚNEBRE e inimigos em 9m fiquem abale R GRANDEZA AFETADO 2 x (d10 + CON) ponto LANCE SUÁVE entos Graves em Massa condições fadigado, enjoado e RRORIZANTE am aterrorizados e fogem com	ados	Blefar, Disfarçar dia Blefar, Intimidar ar1 testes de f eriobac ia, Voar do Diplomacia, Intimida :	☐ Orai ☐ Pero ☐ Can ☐ Coro	cussão tar da rumentos Selva	Adestrar Animal, Intimidar Blefar, Sentir Motivação Blefar, Diplomacia
fivel SUGESTÃI Sugere açõe fivel MARCHA Sugere açõe fivel Faz com que fivel INSPIRAF Qurar Ferime Remove as c fivel TOM ATE Inimigos fica fivel INSPIRAR	s à uma criatura já fascinada FÚNEBRE e inimigos em 9m fiquem abala R GRANDEZA AFETADO 2 x (d10 + CON) ponto LANCE SUÁVE entos Graves em Massa condições fadigado, enjoado e RRORIZANTE am aterrorizados e fogem com 4 HEROISMO AFETADOS +4 em todas as resistêr +4 na CA	ados Atuar S MAX Comé s de vida temporios, +Zat Daus; Teclai Instru Outro a abalado	Blefar, Disfarçar dia Blefar, Intimidar ar1 testes de f eriobac ia, Voar do Diplomacia, Intimida :	☐ Orai ☐ Per ☐ Can ☐ Cor ☐ Inst	cussão tar da rumentos Selva	Adestrar Animal, Intimidar Blefar, Sentir Motivação Blefar, Diplomacia
fivel SUGESTÃI Sugere açõe fivel MARCHA Sugere açõe fivel Faz com que fivel INSPIRAF Curar Ferime Remove as c fivel TOM ATE Inimigos fica fivel INSPIRAR fivel SUGESTÃI fivel SUGESTÃI	FÚNEBRE e inimigos em 9m fiquem abale R GRANDEZA AFETADO 2 x (d10 + CON) ponto LANCE SUÁVE entos Graves em Massa condições fadigado, enjoado e RRORIZANTE em aterrorizados e fogem com R HEROISMO AFETADOS +4 em todas as resistêr	ados	Blefar, Disfarçar dia Blefar, Intimidar ar1 testes de factionaeia, Voar do Diplomacia, Intimida :	☐ Orai ☐ Peri ☐ Can ☐ Cor ☐ Inst ☐	cussão tar da rumentos Selva	Adestrar Animal, Intimidar Blefar, Sentir Motivação Blefar, Diplomacia
ivel SUGESTÃO Sugere açõe ivel MARCHA 8 Faz com que ivel INSPIRAF ivel Curar Ferime Remove as c ivel TOM ATE Inimigos fica ivel INSPIRAR ivel Sugere açõe ivel Sugere açõe ivel ATUAÇÃO	s à uma criatura já fascinada FÚNEBRE e inimigos em 9m fiquem abale R GRANDEZA AFETADO 2 x (d10 + CON) ponto LANCE SUÁVE entos Graves em Massa condições fadigado, enjoado e RRORIZANTE am aterrorizados e fogem com 4 HEROISMO AFETADOS +4 em todas as resistêr +4 na CA O EM MASSA s para criaturas já fascinadas	ados Atuar S MAX Comé s de vida temporios, +2at Dans; Teclar Instru Outro abalado a sua apresentação S MAX 10 Nível 16 Nível 16	Blefar, Disfarçar dia Blefar, Intimidar ar1 testes de fêcriobasia, Voar do Diplomacia, Intimida :	☐ Orai ☐ Peri ☐ Can ☐ Cor ☐ Inst ☐	cussão tar da rumentos Selva	Adestrar Animal, Intimidar Blefar, Sentir Motivação Blefar, Diplomacia