

# 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 ARCANA LIMIAR

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

### PERFORMANCE DE BARDO

DURAÇÃO POR DIA Nível de Bardo Outros

rd = 2 + ( × 2 ) + CAR +  
Rodadas Hoje

VONTADE RESISTÊNCIA Nível de Bardo  
= 10 + ( ÷ 2 ) + CAR

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

### ATUAÇÃO

#### MÚSICA DE PROTEÇÃO

Anula efeitos mágicos que dependem de som. Aliados em 9m usam teste de Performance em vez de resistências

#### DISTRAÇÃO

Anula efeitos mágicos que dependem de visão. Aliados em 9m usam teste em Performance no lugar de resistências

FASCINAR Nível de MÁXIMA AUDIÊNCIA (Bardo)  
= ÷ 3 (Arredonda para Cima)

#### INSPIRAR CORAGEM

+ Bônus contra efeitos de encantamento e compulsão  
Bônus de ataque e rolagens de dano

#### INSPIRAR COMPETENCIA

Nível 3 +

#### SUGESTÃO

Nível 6 Sugere ações à uma criatura já fascinada

#### MARCHA FÚNEBRE

Nível 8 Faz com que inimigos em 9m fiquem abalados

#### INSPIRAR GRANDEZA AFETADOS MAX

Nível 9 2 x (d10 + CON) pontos de vida temporios, +2 ataque, +1 testes de fortitude

#### TOM ATERRORIZANTE

Nível 14 Inimigos ficam aterrorizados e fogem com sua apresentação

#### INSPIRAR HEROISMO AFETADOS MAX

Nível 15 +4 em todas as resistências  
+4 de bônus em esquiva CA

#### SUGESTÃO EM MASSA

Nível 18 Sugere ações para criaturas já fascinadas

#### ATUAÇÃO MORTAL

Nível 20 Faz um inimigo morrer de alegria ou tristeza

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.

## PAU PRA TODA OBRA

Nível 10 Usar qualquer perícia como se você fosse treinado

Nível 16 Todas as habilidades são consideradas perícias de classe

Nível 19 Apto a receber 10 em qualquer perícia