

JUGGLER

(BARDO)

Nível de
Bardo



MAGIAS CONHECIDAS



MAGIAS

Magias Conhecidas	Teste de Resistência CD	Magias por dia	Magias Base	Magias Bônus
		0		CAR -4 CAR -8 CHA -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.

ATUAÇÃO DE BARDO

DURAÇÃO POR DIA	Nível de Bardo	Outros
<input type="text"/> rds = 2 + (<input type="text"/> × 2) + CAR + <input type="text"/>		
Rodadas <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
Hoje <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		

VONTADE	RESISTÊNCIA	Nível de Bardo
<input type="text"/>	= 10 + (<input type="text"/> ÷ 2) + CAR	

Nível 7 Começar ou trocar uma atuação 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 rolagem Atuação no lugar de resistências

FASCINAR	Nível de Bardo
<input type="text"/>	= <input type="text"/> ÷ 3 (Arredonda para Cima)

INSPIRAR CORAGEM

+ Bonus against charm and compulsion effects
Bônus de ataque e rolagens de dano

Nível	INSPIRAR COMPETENCIA
3	+ <input type="text"/>

Nível 6 **SUGESTÃO**
Suggest actions to one already fascinated creature

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

Nível 9 **INSPIRAR GRANDEZA** AFETADOS MAX
2 × (d10 + CON) temporary hit points, +2 attack, +1 fortitude save

Nível 14 **FRIGHTENING TUNE**
Enemies are frightened and flee your performance

Nível 15 **INSPIRAR HEROISMO** AFETADOS MAX
+ 4 to all saving throws
+ 4 dodge bonus to AC

Nível 18 **SUGESTÃO EM MASSA**
Suggest actions to already fascinated creatures

Nível 20 **ATUAÇÃO MORTAL**
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