

JUGGLER

Nível do Bardo

(BARDO)

MAGIAS

Magias Conhecidas	Teste de Resistência CD	Magias por dia	= Base Magia	+ 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 ARCANALIMIAR

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

PERFORMANCE DE BARDO

DURAÇÃO POR DIA	Nível do Bardo	Outros
<input type="text"/> rds	$= 2 + (\text{ } \times 2) + \text{CAR} + \text{ }$	
Rodadas 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"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	

VONTADE	RESISTÊNCIA	Nível do Bardo
<input type="text"/>	$= 10 + (\text{ } \div 2) + \text{CAR}$	

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 Performance no lugar de resistências

FASCINAR	Nível do Bardo
<input type="text"/>	$= \text{ } \div 3$ (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	SUGESTÃO
6	Suggest actions to one already fascinated creature

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

Nível	INSPIRAR GRANDEZA	AFETADOS MAX
9	<input type="text"/>	$2 \times (d10 + \text{CON})$ temporary hit points, +2 attack, +1 fortitude save

Nível	FRIGHTENING TUNE
14	Enemies are frightened and flee your performance

Nível	INSPIRAR HEROISMO	AFETADOS MAX
15	<input type="text"/>	+ 4 to all saving throws + 4 dodge bonus to AC

Nível	SUGESTÃO EM MASSA
18	Suggest actions to already fascinated creatures

Nível	ATUAÇÃO MORTAL
20	Cause an enemy to die of joy or sorrow

MAGIAS CONHECIDAS

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.
5	Snatch Arrows. When using Deflect Arrows you may choose to catch the weapon instead of deflecting it.
11	You can use Deflect Arrows or Snatch Arrows a second time each round (with a -5 penalty on your second attack roll)
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.
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
16	Todas as habilidades são consideradas perícias de classe
19	Able to take 10 on any skill