

SEA SINGER

Nível do Bardo

(BARDO)

MAGIAS

Magia de Resistência CD = Base + Magias Bônus
Conhecidas por dia

		0							
		1							
		2							
		3							
		4							
		5							
		6							

Resistência a Magia CD = 10 + CAR + Nível da Magia

FALHA ARCANALIMAR

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

PERFORMANCE DE BARDO

DURAÇÃO Nível do Bardo Outros
POR DIA

$\text{rds} = 2 + (\text{ } \times 2) + \text{CAR} +$
Rodadas Hoje

VONTADE RESISTÊNCIA Nível de Bardo
 $= 10 + (\text{ } \div 2) + \text{CAR}$

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

ATUAÇÃO

SEA SHANTY

Counter exhaustion, fatigue, nausea and sickness.
Allies within 30ft use Performance roll in place of a saving throw

DISTRAÇÃO

Contra efeitos mágicos que dependem da visão. Aliados com 10m us

FASCINAR Nível do Bardo
MÁXIMA AUDIÊNCIA

$= \text{ } \div 3$ (Arredonda para Cima)

INSPIRAR CORAGEM

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

Nível 3 STILL WATER
Calm waters within 30ft, reducing swim DCs by your level
Perform for 10 rounds to extend the effect for an hour

Nível 6 WHISTLE THE WIND
Gust Of Wind; play for 5 rounds to extend for 1 minute

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

Nível 9 INSPIRAR GRANDEZA AFETADOS MAX
 $2 \times (d10 + \text{CON})$ temporary hit points, +2 attack, +1 fortitude save

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 INSPIRAR HEROISMO AFETADOS MAX
+ 4 to all saving throws
+ 4 to AC

Nível 18 CALL THE STORM
Control Water, Control Weather, Control Winds or Storm of Vengeance; play for (spell level) rounds.

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

MAGIAS CONHECIDAS

0

1

2

3

4

5

6

CONHECIMENTO DE BARDO

CONHECIMENTO Nível do Bardo
BÔNUS

$= (\text{ } \div 2) +$

Outros Aplica este bônus para todos os Conhecimentos (geografia), (nat

You can reroll one of these skill checks, but you must take the second result

WELL-VERSED

Nível 2

+4

Bonus applies to saving throws against air and water effects, and any effect that may trip, slip or knock prone

+2

Bonus applies to CMD against grapple, overrun or trip

FAMILIAR

Nível 2

MESTRE DO CONHECIMENTO

Nível 5 TAKE 10
Usos ilimitados por dia

TAKE 20 PER DAY

Take 20 Today

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