

# ARCHIVIST

## (BARDO)

Nível de  
Bardo

### MAGIAS

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

		0							
		1							
		2							
		3							
		4							
		5							
		6							

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 de Bardo Outros  
PER DAY

rd = 2 + ( × 2 ) + CAR +

Rodadas Hoje

VONTADE RESISTÊNCIA CD Nível de Bardo

= 10 + ( ÷ 2 ) + CAR

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

### ATUAÇÃO

#### 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 usa

FASCINAR Nível de Bardo  
MÁXIMA AUDIÊNCIA

= ÷ 3 (Arredonda para Cima)

NATURALIST Nível de Bardo

+ = ( + 1 ) ÷ 6

Bonus to AC and attack rolls against an identified creature  
Granted to allies within 30ft who can see and hear you

INSPIRAR COMPETENCIA

Nível 3 +

Nível 6 LAMENTABLE BELABOURMENT

Daze or confuse one already fascinated creature

Nível 8 DIRGE OF DOOM

Cause enemies within 30ft to become shaken

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

INSPIRAR HEROISMO AFETADOS MAX

Nível 15 + 4 to all saving throws  
+ 4 to AC

Nível 18 PEDANTIC LECTURE

Daze, confuse or put to sleep already fascinated creatures

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 de Bardo Outros  
BÔNUS

= ( ÷ 2 ) + Bardos pode usar todas as perícias de conhecimento sem treinamento

### MESTRE DO CONHECIMENTO

Take 20 on any Knowledge skill roll

Nível 2 TAKE 20 PER DAY

+ = ( + 4 ) ÷ 6

Take 20 Today

□□  
□□  
□□

### MAGIC LORE

Take 10 on Spellcraft checks to identify magic items or decipher scrolls.

Nível 2 Disarm magical traps as a Rogue.

+ 4

Bonus to saving throws against magical traps, language-dependent effects, symbols, glyphs and magic writings.

### JACK OF ALL TRADES

Nível 5 Usar qualquer perícia como se você fosse treinado

Nível 11 Todas as habilidades são consideradas perícias de classe

Nível 17 Able to take 10 on any skill

### PROBABLE PATH

Take 10 on any d20 roll

Nível 10 TAKE 10 PER DAY

+ = ( - 7 ) ÷ 3

Take 20 Today

□□  
□□  
□□