

SANDMAN

Nível do Bardo

(BARDO)

MAGIAS

Magias de 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"/>
		2			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		3			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		4			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		5			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		6			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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

FALHA ARCANA LIMIAR

% Bardos podem vestir armaduras leves sem risco de

ATUAÇÃO DE BARDO

DURAÇÃO POR DIA = Nível do Bardo + Outros

$$\text{rds} = 2 + \left(\frac{\text{Nível do Bardo}}{2} \right) + \text{CAR} +$$

Rodadas Hoje

VONTADE = Nível do Bardo

$$\text{VONTADE} = 10 + \left(\frac{\text{Nível do Bardo}}{2} \right) + \text{CAR}$$

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 usam Toim Atuação no lugar de resistencias

FASCINAR Nível do Bardo

MÁXIMA AUDIÊNCIA

$$\text{MÁXIMA AUDIÊNCIA} = \frac{\text{Nível do Bardo}}{3} \text{ (Arredonda para Cima)}$$

STEALSPELL

Steal a spell from one target, and cast it while still performing

INSPIRAR COMPETENCIA

$$\text{INSPIRAR COMPETENCIA} = \text{Nível} +$$

SLUMBER SONG

Put one already fascinated creature to asleep

DIRGE OF DOOM

Cause enemies within 30ft to become shaken

DRAMATIC SUBTEXT

Cast a spell without obvious visible or audible components
Use for two rounds before casting the spell

PERFORMANCE SUÁVE

Mass Cure Serious Wounds
Removes the fatigued, sickened and shaken conditions

FRIGHTENING TUNE

Enemies are frightened and flee your performance

GREATER STEALSPELL

When a target fails its save against Stealspell, you learn their spell resistance and all their prepared spells.
Instead of taking a spell you may steal spell resistance equal to half your bard level.

MASS SLUMBER SONG

Put already fascinated creatures to sleep

SPELL CATCHING

Absorb a spell targeting you, and immediately recast it or any spell you know of that level or lower

MAGIAS CONHECIDAS

0

1

2

3

4

5

6

STEAL SPELL

STOLEN SPELL

Nível

If the target fails their will save, you may steal:
• Named spell (fails if they don't have the spell)
• Random spell up to the highest level you can cast
You must cast the spell while still performing

You can only hold one stolen spell at once

MASTER OF DECEPTION

DECEPTION BONUS

Nível do Bardo

Outros

$$\text{DECEPTION BONUS} = \left(\frac{\text{Nível do Bardo}}{2} \right) +$$

Apply this bonus to Bluff, Sleight of Hand and Stealth

SNEAKSPELL

Nível

2

+1

Spell DC against a flat-footed target

10

+2

18

+3

Nível

6

+2

To overcome spell resistance

14

+4

WELL-VERSED

Nível

2

+4

Bonus applies to saving throws against Bardic Performance, sonic and language-dependent effects.

SENTIR ARMADILHAS

SENTIR ARMADILHAS BÔNUS

Nível do Bardo

Outros

Nível

3

$$\text{SENTIR ARMADILHAS BÔNUS} = \left(\frac{\text{Nível do Bardo}}{3} \right) +$$

Apply this bonus to reflex saves against traps and dodge AC to avoid traps

ATAQUE FURTIVO

BÔNUS DE ATAQUE FURTIVO

Nível do Bardo

Outros

Nível

5

$$\text{BÔNUS DE ATAQUE FURTIVO} = \left(\frac{\text{Nível do Bardo}}{5} \right) +$$

Damage bonus when flanking or opponent is denied his DEX bonus to AC.

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