PONTOS DE VIDA

8+modconst+5\*lvlbard+somatório mod bard por nível

53+somatório mod bard por nível

PROFICIÊNCIAS

Armaduras leves, Armas simples, bestas de mão, espadas longas, rapieiras, espadas curtas

Três instrumentos musicais, à sua escolha

**Testes de Resistência:** Destreza, Carisma

**Perícias:** Escolha três quaisquer

EQUIPAMENTO

Antecedente:

qualquer instrumento musical,

Armadura de Couro 10 po 11 + modificador de Des 5 kg

Adaga 2 po 1d4 perfurante 0,5 kg Acuidade, leve, arremesso (distância 6/18)

{

Rapieira 25 po 1d8 perfurante 1 kg Acuidade

Espada Longa 15 po 1d8 cortante 1,5 kg Versátil (1d10)

ou

   
}

{

***Pacote de Artista (40 po).***

Inclui uma mochila, um saco de dormir, duas fantasias, 5 velas, 5 dias de rações, um cantil e um kit de disfarce.

OU

***Pacote de Diplomata (39 po).***

Inclui um baú, 2 caixas para mapas ou pergaminhos, um conjunto de roupas finas, um vidro de tinta, uma caneta tinteiro, uma lâmpada, 2 frascos de óleo, 5 folhas de papel, um vidro de perfume, parafina e sabão.

}

Ioun stone absorption 2400

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Potion of Diminution | 270 | 187 | Rare |
| Potion of Flying | 500 | 187 | Very Rare |
| Potion of Gaseous Form | 300 | 187 | Rare |
| Potion of Greater Healing | 150 | 187 | Uncommon |
| Potion of Growth | 270 | 187 | Uncommon |
| Potion of Healing | 50 | 187 | Common |
| Potion of Heroism | 180 | 188 | Rare |
| Potion of Invisibility | 180 | 188 | Very Rare |
| Potion of Resistance | 300 | 188 | Uncommon |
| Potion of Speed | 400 | 188 | Very Rare |
| Potion of Superior Healing | 450 | 187 | Very Rare |
| Potion of Vitality | 960 | 188 | Very Rare |

# Magias

## 5 (1) Tirar 2

### Dominar pessoa (242)

*5° nível de encantamento*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação

**Alcance**: 18 metros

**Componentes**: V, S

**Duração**: Concentração, até 1 minuto

#### Descrição

Você tenta seduzir um humanoide que você possa ver dentro do alcance. Ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria ou ficará enfeitiçado por você pela duração. Se você ou criaturas amigáveis a você estiverem lutando com ele, ele terá vantagem no teste de resistência.

Enquanto o alvo estiver enfeitiçado, você terá uma ligação telepática com ela, contanto que ambos estejam no mesmo plano de existência. Você pode usar essa ligação telepática para emitir comandos para a criatura enquanto você estiver consciente (não requer uma ação), aos quais ela obedece da melhor forma possível. Você pode especificar um curso de ação simples e genérico, como “Ataque aquela criatura”, “Corra até ali”, ou “Traga aquele objeto”. Se a criatura completar a ordem e não receber direções posteriores de você, ela se defenderá e se auto preservará da melhor forma que puder.

Você pode usar sua ação para tomar controle total e preciso do alvo. Até o final do seu próximo turno, a criatura realiza apenas as ações que você escolher e não faz nada que você não permita que ela faça. Durante esse período, você também pode fazer com que a criatura use uma reação, mas isso requer que você usa sua própria reação também.

Cada vez que o alvo sofrer dano, ele realiza um novo teste de resistência de Sabedoria contra a magia. Se obtiver sucesso no teste de resistência, a magia termina.

***Em Níveis Superiores***. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 6° nível, a duração será concentração, até 10 minutos. Quando você usar um espaço de magia de 7° nível, a duração será concentração, até 1 hora. Quando você usar um espaço de magia de 8° nível, a duração será concentração, até 8 horas.

## 4 (3) OK

### Invisibilidade maior (253)

*4° nível de ilusão*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação

**Alcance**: Toque

**Componentes**: V, S

**Duração**: Concentração, até 1 minuto

#### Descrição

Você ou uma criatura que você possa tocar, se torna invisível até a magia acabar. Qualquer coisa que o alvo estiver vestindo ou carregando fica invisível enquanto estiver de posse do alvo.

### Metamorfose (258)

*4ª Nível transmutação*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros (12 quadrados)

**Componentes:** V, G, M (o casulo de uma lagarta)

**Duração:** Concentração, dura até 1 hora

#### Descrição

Esta magia transforma uma criatura que o jogador possa ver dentro do alcance em uma nova forma. Uma criatura não voluntária deve fazer um TR de Sabedoria para evitar o efeito. Um metamorfo automaticamente tem sucesso neste teste de resistência. A transformação dura até o término da magia, ou até o alvo chegar a 0 pontos de vida ou morrer. A nova forma pode ser a de qualquer besta cujo o nível de desafio seja igual ou menor do que o do alvo (ou o nível do alvo, caso ele não tenha nível de desafio). As estatísticas de jogo do alvo, incluindo seu valores de atributos mentais, são substituídas pelas estatísticas da besta escolhida. Ele apenas conserva seu alinhamento e sua personalidade. O alvo os pontos de vida da nova forma. Quando revertido para sua forma normal, a criatura retorna para o numero de pontos de vida que possuía antes da transformação. Se a reversão for devido a um resultado de chegar a 0 pontos de vida, qualquer dano além desse é subtraído dos pontos de vida da forma original. Desde que o dano excedido também não subtraia os pontos de vida da forma original para 0, o alvo não cai inconsciente. A criatura tem suas ações limitadas e pode executar apenas o que for permitido pela natureza de sua nova forma, não pode falar, lançar magias, ou fazer qualquer outra ação que requeira o uso das mãos ou da fala. O equipamento do alvo se funde à nova forma. A criatura não pode ativar, usar, segurar, ou de qualquer outro modo receber benefícios de qualquer dos seus equipamentos.

### Porta dimensional (269)

*4° Nível Conjuração*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 150 metros (100 quadrados)

**Componentes**: V

**Duração:** Instantâneo

#### Descrição

O jogador se teleporta de sua localização atual para qualquer outro ponto dentro do alcance da magia. Ele alcança exatamente o ponto desejado. Pode ser um local que ele possa ver, ou que possa visualizar, ou um que ele possa descrever declarando a distância e a direção, como por exemplo “60 metros em linha reta descendente” ou “acima a noroeste em um ângulo de 45°, à 90 metros”. Ele pode levar consigo objetos, desde que eles não excedam o peso que ele pode carregar. O jogador também pode levar consigo uma criatura voluntária de seu tamanho ou menor que esteja carregando consigo sua capacidade normal de carga. A criatura deve estar a até 1,5m (1 quadrado) do jogador quando ele lançar a magia. Se o jogador se teleportar para um ponto já ocupado por uma criatura ou objeto, o jogador e qualquer criatura que esteja se teleportando com ele recebe 4d6 de dano de força, e a magia falha em teleportar o jogador.

## 3 (3) Tirar 1

### Medo (258)

#### Descrição

### Padrão hipnótico (266)

#### Descrição

## 2 (3) Tirar Muito

### Cegueira/Surdez (necromancia) 226

#### Descrição

### Esquentar Metal 246 (transmutação)

#### Descrição

### Ver o Invisível (adivinhação) 289

#### Descrição

## 1 (4) Tirar 5

### Enfeitiçar pessoa (243)

#### Descrição

### Servo invisível (281)

#### Descrição

### Sono (283)

#### Descrição

## 0 (2) + truques de bardo

### Ataque certeiro (221)

*Truque Adivinhação*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 9 metros (6 quadrados)

**Componentes**: G

**Duração:** Concentração, dura até 1 rodada

#### Descrição

O jogador estende sua mão e aponta seu dedo sobre o alvo dentro do alcance. A magia garante ao jogador uma breve intuição sobre as defesas do alvo. No próximo turno do jogador, ele ganha vantagem em sua primeira jogada de ataque contra o alvo, considerando que esta magia ainda não tenha acabado.

### Mãos mágicas (257)

*Truque Conjuração*

**Tempo de lançamento:** 1 ação

**Alcance:** 9 metros (6 quadrados)

**Componentes**: V, G

**Duração:** 1 minuto

#### Descrição

Uma flutuante mão espectral surge no ponto que o jogador escolher dentro do alcance. A mão permanece pela duração da magia ou até o jogador a cancelar com uma ação. A mão desaparece se se distanciar do jogador mais do que 9 metros (6 quadrados) ou caso o jogador a lance novamente.

O jogador pode usar sua ação para controlar a mão. O jogador pode usar a mão para manipular um objeto, abrir uma porta ou recipiente destrancado, arrumar ou apanhar um objeto de um recipiente destrancado, ou derramar o conteúdo de um frasco. O jogador pode mover a mão 9 metros (6 quadrados) cada vez que a usar.

A mão não pode atacar, ativar itens mágicos ou carregar mais do que 4,5kg.