

# SEA SINGER (BARD)

Nível de  
Bardo

## MAGIAS

Magias Conhecidas	Teste de Resistência CD	Magias por dia	=	Base Magia	+ Magias Bônus
		0			CAR - 4 CHA - 8 CHA - 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

Concentração  = **CAR** +  Conjurador  
Nível

## FALHA ARCANA LIMIAR

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

## PERFORMANCE DE BARDO

**DURAÇÃO** Nível de  
**POR DIA** Bardo Outros

rds = 2 + (  × 2 ) + **CAR** +

Rodadas ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐  
Hoje ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

**VONTADE** **RESISTÊNCIA** Nível de Bardo  
 = 10 + (  ÷ 2 ) + **CAR**

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

## PERFORMANCES

### 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 usam rolar Performance no lugar de resistências

**FASCINAR** Nível de  
**MÁXIMA AUDIÊNCIA** Bardo  
 =  ÷ 3 (Arredonda para Cima)

### INSPIRE COURAGE

+  Bonus against charm and compulsion effects  
Bonus to attack and damage rolls

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 **INSPIRE GREATNESS** **MAX AFFECTED**  
 2 × (d10 + **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 **INSPIRE HEROICS** **MAX AFFECTED**  
 + 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 **DEADLY PERFORMANCE**  
Cause an enemy to die of joy or sorrow

## MAGIAS CONHECIDAS

0

1

☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐

2

☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐

3

☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐

4

☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐

5

☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐

6

☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐

## BARDIC KNOWLEDGE

**KNOWLEDGE** Nível de Bardo Outros Apply this bonus to all Knowledge (geography),  
**BONUS** = (  ÷ 2 ) +  (nature), (local) and Linguistics  
You can reroll one of these skill checks, but you must take the second result

## WELL-VERSED

Nível  +4 Bonus applies to saving throws against air and water effects, and any  
2  +2 effect that may trip, slip or knock prone  
Bonus applies to CMD against grapple, overrun or trip

## FAMILIAR

Nível 2

## LORE MASTER

Nível **TAKE 10** **TAKE 20 PER DAY** Take 20 Today  
5 Unlimited uses per day  ☐ ☐ ☐

## JACK OF ALL TRADES

Nível 10 Use any skill as if you were trained

Nível 16 All skills are considered class skills

Nível 19 Able to take 10 on any skill