

BARDO



**“O confronto de lâminas, uma nota.
Uma batalha lutada, um verso.
A guerra do herói, uma canção.”**

PERFIL DA CLASSE

Função: Líder. As magias dos bardos inspiram e revigoram seus aliados. Elas também incluem elementos de controle significantes, tornando controlador uma função secundária natural.

Fonte de Poder: Arcano. Os bardos canalizam poder mágico por meio das palavras e da música, estudando extensiva e duramente para dominar o poder contido no conhecimento e nas sagas de outrora.

Atributos Principais: Carisma, Inteligência, Constituição

Proficiência com Armaduras: Traje, corselete, gibão, brunea, escudo leve

Proficiência com Armas: Corpo a corpo simples, cimitarra, espada curta, espada longa, à distância simples, à distância militares

Implementos: Varinhas

Bônus na Defesa: +1 em Reflexos, +1 em Vontade

Pontos de Vida no Nível 1: 12 + valor de Constituição

Pontos de Vida por Nível: 5

Pulsos de Cura por Dia: 7 + modificador de Constituição

Perícias Treinadas: Arcanismo. No nível 1, dentre as perícias abaixo, escolha mais 4 como treinadas.

Perícias de Classe: Acrobacia (Des), Arcanismo (Int), Atletismo (For), Blefe (Car), Diplomacia (Car), Exploração (Sab), História (Int), Intimidação (Car), Intuição (Sab), Manha (Car), Natureza (Sab), Percepção (Sab), Religião (Int), Socorro (Sab)

Características de Classe: Canção do Descanso, Multi-classe Versátil, *palavra majestosa*, *palavras de amizade*, Treinamento de Bardo, Versátil em Perícias, Virtude de Bardo

Acima de tudo, os bardos são artistas que praticam a magia assim como suas canções, dramas e poesias. Eles são dotados de uma noção exata de como as pessoas percebem a realidade e por isso, são mestres das magias de encanto e ilusão. As sagas de grandes heróis fazem parte do repertório de um bardo e muitos membros dessa classe seguem esses exemplos de heroísmo, tornando-se verdadeiros peritos em diversas áreas do conhecimento. A habilidade artística de um bardo, seu conhecimento cultural e seus poderes arcanos faz com eles sejam extremamente respeitados, especialmente entre os governantes do mundo.

A arte e a magia compartilham uma beleza sublime e, como um bardo, seu personagem busca o ponto onde as duas se encontram. Ele pode ser um viajante naturalmente talentoso que conjura magias impressionantes

quase que instintivamente, um estudante de um colégio de bardos que aprendeu sistemas organizados de magia e poesias épicas, um combatente do norte que mistura sua perícia em armas com sua música retumbante, um artista elegante conhecido por realizar um bom show até mesmo para seus inimigos, ou um perfeccionista que busca a fórmula perfeita que combina a arte e a magia em uma energia superior.

Um ritmo constante flui no fundo da mente de um bardo, mesmo quando ele brande sua arma. Seus olhos e ouvidos captam o movimento dos vilões que o cercam e um simples olhar pode revelar a ele como derrotá-los. Ai então ele assovia três staccatos, informando aos aliados que a sinfonia da batalha está para começar.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE DOS BARDOS

Os bardos possuem as seguintes características de classe.

CANÇÃO DO DESCANSO

Quando toca um instrumento ou canta durante um descanso breve, o bardo e seus aliados que possam ouvi-lo são afetados pela Canção do Descanso. Quando um personagem sob este efeito gasta pulsos de cura no final do descanso, ele recupera um número de pontos de vida adicionais igual ao modificador de Carisma do bardo para cada pulso de cura gasto. Um personagem só pode ser afetado por uma Canção do Descanso por vez.

MULTICLASSE VERSÁTIL

Os bardos podem escolher talentos de multiclasse de mais de uma classe.

PALAVRAS DE AMIZADE

Os bardos usam a magia para adocicar suas palavras e podem transformar uma discussão em uma oração atrativa. Eles recebem o poder *palavras da amizade*.

PALAVRA MAJESTOSA

O poder arcano vindo da voz do bardo pode curar os aliados dele. Os bardos recebem o poder *palavra majestosa*.

TREINAMENTO DE BARDO

Os bardos recebem o talento *Conjuração Ritual* como um talento adicional, permitindo que eles realizem rituais mágicos. Eles possuem um livro de rituais com dois rituais de sua escolha que eles já dominaram: um ritual de nível 1 que tenha a classe bardo como pré-requisito (consulte o Capítulo 4) e outro ritual qualquer de nível 1.

Além disso, uma vez por dia, os bardos podem realizar um ritual de bardo de nível igual ou inferior ao do personagem sem gastar componentes (mas devem pagar quaisquer outros custos do ritual e devem usar quaisquer focus exigidos pelo ritual). No nível 11, eles podem realizar dois rituais de bardo de nível igual ou inferior ao do personagem por dia sem gastar componentes. No nível 21, eles podem realizar três rituais.

VERSÁTIL EM PERÍCIAS

Os bardos recebem +1 de bônus nos testes de perícia não treinadas.

VIRTUDE DE BARDO

Os bardos valorizam inúmeras virtudes em suas histórias, narrando contos de heróis cujas qualidades os colocam acima das pessoas comuns. A bravura de heróis destemidos e a astúcia de grandes mentes estão entre essas virtudes e um bardo pode escolher enfatizar uma dessas qualidades.

Virtude da Astúcia: Uma vez por rodada, quando o ataque de um inimigo fracassa contra um dos aliados do bardo a até um número de quadrados dele igual a 5 + seu modificador de Inteligência, usando uma ação livre, o personagem pode fazer com que esse aliados seja conduzido 1 quadrado.

IMPLEMENTOS

Os bardos usam varinhas para direcionar e controlar suas magias. Quando empunha uma varinha mágica, o bardo adiciona o bônus de melhoria desse item nas jogadas de ataque e dano dos poderes de bardo e de trilha exemplar de bardo que possuam a palavra-chave *implemento*. Sem uma varinha, eles ainda podem utilizar esses poderes.

As lâminas da canção e alguns instrumentos musicais (consulte o Capítulo 3) também podem ser usados como *implemento* para os poderes de bardo e de trilha exemplar de bardo. Os bardos valorizam esses instrumentos musicais mágicos não apenas pelo seu poder, mas pela melodia maravilhosa que eles produzem nas mãos de um músico hábil.

CRIANDO UM BARDO

Sua escolha de valores de atributo, características de classe e poderes sugere uma ou duas progressões baseadas nas célebres virtudes da astúcia e da bravura. Todos os bardos utilizam o Carisma em seus ataques. Além disso, a Inteligência aumenta o efeito dos ataques mais arditos, enquanto a Constituição funciona melhor para inspirar os aliados.

BARDO ASTUTO

Esses bardos se inspiram nos heróis do passado que venceram as dificuldades e escaparam dos perigos utilizando sua inteligência, enganando os adversários ou planejando estratégias elaboradas. Eles imitam esses heróis, combinando sua personalidade cativante com o intelecto apurado. Esses personagens devem ter um alto valor de Carisma para usar com efetividade seus poderes de ataque. Em segundo lugar, deve vir a Inteligência para ajudar nos poderes traiçoeiros. A Constituição é uma boa escolha terciária. Escolha poderes que permitam que o personagem use a astúcia. A maioria dos bardos astutos prefere poderes de ataque à distância, usando a varinha de uma distância segura para orquestrar o ritmo da batalha.

Característica de Classe Sugerida: Virtude da Astúcia

Talento Sugerido: Vantagem da Astúcia

Perícias Sugeridas: Arcanismo, Bлеfе, Intimidação, Manha, Percepção

Poderes Sem Limite Sugeridos: *marca indireta*, *zombaria malévola*

Poder Por Encontro Sugerido: *gafe*

Poder Diário Sugerido: *grito inspirador*



PODERES DE BARDO

Os poderes de bardo são chamados de magias, efeitos criados a partir da mistura graciosa da arte, magia e perícia com armas.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Todos os bardos possuem o poder *palavra majestosa* e *palavras de amizade*.

Palavras de Amizade Característica de Bardo

Suas palavras estão repletas de poder arcano e transformam até um simples discurso em uma oratória convencente.

Encontro ♦ Arcano

Ação Mínima Pessoal

Efeito: O bardo recebe +5 de bônus de poder no próximo teste de Diplomacia que realizar até antes do final do seu próximo turno.

Palavra Majestosa Característica de Bardo

Ao proferir palavras carregadas de inspiração sobrenatural, você restaura o vigor de um aliado e os ferimentos dele se tornam insignificantes.

Encontro (Especial) ♦ Arcano, Cura

Ação Mínima Explosão contígua 5 (10 no nível 11, 15 no 21)

Alvo: O bardo ou um aliado dentro da explosão

Efeito: O alvo pode gastar um pulso de cura e recupera um número de pontos de vida adicionais igual ao modificador de Carisma do bardo. O alvo também é conduzido 1 quadrado.

Nível 6: 1d6 + modificador de Carisma de pontos de vida adicionais

Nível 11: 2d6 + modificador de Carisma de pontos de vida adicionais

Nível 16: 3d6 + modificador de Carisma de pontos de vida adicionais

Nível 21: 4d6 + modificador de Carisma de pontos de vida adicionais

Nível 26: 5d6 + modificador de Carisma de pontos de vida adicionais

Especial: O bardo pode utilizar este poder duas vezes por encontro, mas somente uma vez por rodada. No nível 16, o personagem pode utilizar este poder três vezes por encontro, mas somente uma vez por rodada.

MAGIAS SEM LIMITE DE NÍVEL 1

Marca Indireta Ataque de Bardo 1

Ao ocultar seu ataque arcano, você engana o adversário, fazendo-o crer que o ataque veio de um de seus aliados.

Sem Limite ♦ Arcano, Implemento

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. Reflexos

Sucesso: 1d8 + modificador de Carisma de dano e o alvo fica marcado por um aliado do bardo a até 5 quadrados do personagem até o final do próximo turno do bardo.

Nível 21: 2d8 + modificador de Carisma de dano.

Zombaria Malévola Ataque de Bardo 1

Emitindo uma série de impropérios contra seu adversário, você o envolve na magia dos bardos e o coloca num estado de fúria cega.

Sem Limite ♦ Arcano, Encanto, Implemento, Psíquico

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. Vontade

Sucesso: 1d6 + modificador de Carisma de dano psíquico e o alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque até o final do próximo turno do bardo.

Nível 21: 2d6 + modificador de Carisma de dano psíquico.

MAGIAS POR ENCONTRO DE NÍVEL 1

Gafe Ataque de Bardo 1

Seu ataque neblina a mente do alvo, fazendo com que ele cambaleie por entre seus aliados.

Encontro ♦ Arcano, Encanto, Implemento

Ação Padrão À distância 5

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. Vontade

Sucesso: 1d6 + modificador de Carisma de dano e o alvo é conduzido 2 quadrados. Quando o alvo é conduzido, o bardo ou um de seus aliados pode realizar um ataque básico corpo a corpo contra o alvo usando uma ação livre com +2 de bônus de poder na jogada de ataque.

Virtude da Astúcia: O bônus de poder na jogada de ataque é igual a 1 + o modificador de Inteligência do bardo.

MAGIAS DIÁRIAS DE NÍVEL 1

Grito Inspirador Ataque de Bardo 1

Seu brado furioso apunhala a mente do inimigo. Sempre que ele for atingido por um de seus aliados, o vigor dele lhe será negado.

Diário ♦ Arcano, Cura, Implemento, Psíquico

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. Vontade

Sucesso: 2d6 + modificador de Carisma de dano psíquico.

Efeito: Até o final do encontro, sempre que um aliado do bardo atingir o alvo, esse aliado recupera um número de pontos de vida igual ao modificador de Carisma do personagem.

TALENTO

VANTAGEM DA ASTÚCIA

Pré-requisitos: Bardo, característica de classe Virtude da Astúcia

Benefício: Quando um bardo conduz um de seus aliados com sua Virtude da Astúcia, ele também pode conduzir um inimigo adjacente àquele aliado para o espaço abandonado pelo aliado.