



ΠΟΜΕ

CLASSE Bardo

RAÇA Meio-Elfo

ΠÍVEL 2

FOR	CON	DES	INT	SAB	CAR	CLASSE DE ARMADURA	DEFESA FÍSICA	DEFESA MENTAL
10	10	16	14	8	18	14	12	15
+0	+0	+3	+2	-1	+4	POUNTOS DE VIDA	RECUPERAÇÕES	DADOS DE RECUPERAÇÃO
+1	+1	+4	+4	+0	+6	28	8	2d8

### SINGULARIDADE

### PODER RACIAL

**Surpresa:** Uma vez por batalha, subtraia um do resultado natural de uma de suas rolagens de d20.

### CORPO-A-CORPO

ATAQUE	DANO	ERRO
+4 vs CA	2d8+3	2

### RELACIONAMENTO COM OS ÍCONES

### ANTECEDENTES

### CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Canções de Bardo  
Brado de Guerra  
Magias

### TALENTOS

**Cantor de Magias:** Magia Bônus (Explosão Sonora)  
**Adaptação de Magias:** Magia Bônus (Raio Ardente)  
**Baladeiro:** Escolha dois Ícones. Você conhece uma grandiosa canção que enaltece estes Ícones. Faça um teste de Carisma CD 15 uma vez por dia para ganhar 2 pontos de relacionamento positivo com este Ícone.

### MAGIAS

(Você tem a chance de ativar um Brado de Batalha com cada ataque Corpo-a-Corpo ou cântico de batalha)

**Brado de Guerra – Mova-se!** Quando você rolar um número par natural em um ataque corpo-a-corpo ou cântico de batalha, um de seus aliados pode se mover ou desengajar como uma ação livre.

**Brado de Guerra – Nós Precisamos de Você!** Quando você rolar um número par natural em um ataque corpo-a-corpo ou cântico de batalha, um de seus aliados pode rolar um teste de resistência com um bônus de +1 contra efeitos que podem ser resistidos.

**Magia: Cântico de Batalha:** À Vontade, atinge inimigo próximo, +6 vs. DM, 16+4 dano de trovão.

**Magia: Onda de Som:** Diário, atinge 1d4 inimigos próximos, +6 vs. DF, caso acerte causa 5d6+4 de dano de trovão e os inimigos ficam atordoados até o fim de seu próximo turno; caso erre cause metade do dano, e qualquer aliado engajado com os alvos sofrem 2 de dano de trovão.

**Canção: Canção dos Heróis:** Ação Rápida 11+ para sustentar em cada turno; você e seus aliados próximos ganham um bônus de +1 para ataques. Quando a canção terminar, um aliado ganha +2 de bônus para sua próxima rolagem de ataque. Você pode cantar e conjurar magias ao mesmo tempo. Recarga 11+ após a batalha.

**Adaptação de Magias – Raio Ardente:** À Vontade, atinge um inimigo próximo, +6 vs. DF, 1d6+4 dano de fogo; em um número par natural, o alvo sofre 1d8 de dano de fogo contínuo. Caso erre, cause 2 de dano de fogo.

### À DISTÂNCIA

ATAQUE	DANO	ERRO
+4 vs CA	2d6+3	—

### EQUIPAMENTO

Cimitarra  
Armadura de Couro  
Arco Curto  
Instrumento

### ÍTEMS MÁGICOS

### PROEZAS

**Cântico de Batalha**  
**Nós Precisamos de Você!**