

JUGGLER

(BARDO)

Nivel de
Bardo

CONJUROS CONOCIDOS

CONJUROS

Conjuros Conocidos de Conjuros = Conjuros al Día = Conjuros Base + Conjuros Adicionales

Conjuros Conocidos	CD Salv de Conjuros	Conjuros al Día	Conjuros Base	Conjuros Adicionales
		0		CAR - 4 CAR - 8 CAR - 12
		1		
		2		
		3		
		4		
		5		
		6		

CD Salv de Conjuro = 10 + CAR + Nivel de Conjuro

UMBRAL DE FALLO DE CONJURO ARCANO

% Bardos pueden llevar armadura ligera sin incurrir en fallo de conjuro.

INTERPRETACIÓN DE BARDO

DURACIÓN
AL DÍA

Nivel de
Bardo

Misc

turnos = 2 + () × 2 + CAR +

Turnos Hoy

CD SALV VOL

Nivel de Bardo

= 10 + () ÷ 2 + CAR

Nivel 7 Empieza o cambia una canción de bardo como acción de movimiento, en vez de una acción estándar.

INTERPRETACIONES

CONTRAODA

Contrarresta efectos mágicos que dependan del sonido.

Aliados a 30' usan la tirada de Interpretar en lugar de una tirada de salvación.

DISTRACCIÓN

Contrarresta efectos mágicos que dependan de la vista.

Aliados a 30' usan la tirada de Interpretar en lugar de una tirada de salvación.

FASCINAR

Nivel de
Bardo

MAX AUDIENCIA

= ÷ 3 (Redondear arriba)

INFUNDIR VALOR

+ Bon contra efectos de encantamiento y compulsión
Bon a tiradas de ataque y daño

INFUNDIR GRAN APTITUD

Nivel 3 +

SUGESTIÓN

6 Sugiere acciones a una criatura ya fascinada

CANTO DE FATALIDAD

8 Causa que enemigos a 30' queden estremecidos

INSPIRAR GRANDEZA MAX AFECTADOS

Nivel 9 2 x (d10 + CON) puntos golpe temporales, +2 ataque, +1 pruebas Fortaleza

TONADA ATERRADORA

14 Enemigos se asustan y huyen de tu canción

INSPIRAR HEROISMO MAX AFECTADOS

Nivel 15 +4 a todas las pruebas salvación
+4 bonus esquiva a CA

SUGESTIÓN EN MASA

18 Sugiere acciones a criaturas ya fascinadas

INTERPETACIÓN MORTAL

20 Causa que un enemigo muera de alegría o pena

0

1

□□
□□
□□

2

□□
□□
□□

3

□□
□□
□□

4

□□
□□

5

□□
□□

6

□□
□□

FAST REACTIONS

Nivel 1 **Deflect Arrows.** Once per round when you would normally be hit by an attack from a ranged weapon, you can deflect it so it does no damage.

Nivel 5 **Snatch Arrows.** When using **Deflect Arrows** you may choose to catch the weapon instead of deflecting it.

Nivel 11 You can use **Deflect Arrows** or **Snatch Arrows** a second time each round (with a -5 penalty on your second attack roll)

Nivel 17 You can use **Deflect Arrows** or **Snatch Arrows** a third time each round (with a -10 penalty on your third attack roll)

COMBAT JUGGLING

Nivel 2 Can wield up to 3 Weapons or objects

6 Can wield up to 4 Weapons or objects

10 Can wield up to 5 weapons or objects

14 Can wield up to 6 weapons or objects

18 Can wield up to 7 Weapons or objects

EVASION

Nivel 2 **Evasion**, making a successful Reflex saving throw against an attack that normally deals half damage on a successful save does no damage.

Nivel 12 **Improved Evasion**, take half damage on a failed Reflex save.

HOMBRE PARA TODO

Nivel 10 Usa cualquier habilidad como si fuera entrenada

Nivel 16 Todas las habilidades se consideran de clase

Nivel 19 Puedes tomar 10 en cualquier habilidad