

# 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

#### MELODÍA PAVOROSA

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 GRUPO

18 Sugiere acciones a criaturas ya fascinadas

#### INTERPRETACIÓN 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