DIRGE BARD

Nivel de Bardo

CONJUROS

Conjuros Conocidos	CD Salv de Conjuros		Conjuros al Día	= Conjuros Base	+ Conjuros Adicionales (CAR, CAR - 4, CAR - 8, CAR - 12)
		0			
		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

turnos = 2 + (Nivel de Bardo × 2) + CAR + Misc

Turnos Hoy

CD SALV VOL

= 10 + (Nivel de Bardo ÷ 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 **MAX AUDIENCIA**

= Nivel de Bardo ÷ 3 (Redondear arriba)

INFUNDIR VALOR

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

Nivel 3 **INFUNDIR GRAN APTITUD** +

Nivel 6 **SUGESTIÓN**
Sugiere acciones a una criatura ya fascinada

Nivel 8 **CANTO DE FATALIDAD**
Causa que enemigos a 30' queden estremecidos

Nivel 9 **INSPIRAR GRANDEZA** **MAX AFECTADOS**
2 x (d10 + **CON**) puntos golpe temporales, +2 ataque, +1 pruebas Fortaleza

Nivel 10 **DANCE OF THE DEAD**
Create zombies or skeletons as Animate Dead

Nivel 12 **INTERPRETACIÓN TRANQUILIZADORA**
Curar Heridas Serias en Masa
Elimina las condiciones de fatigado, afectado y estremecido

Nivel 14 **MELODÍA PAVOROSA**
Enemigos se asustan y huyen de tu canción

Nivel 15 **INSPIRAR HEROISMO** **MAX AFECTADOS**
+ 4 a todas las tiradas de salvación
+ 4 a CA

Nivel 18 **SUGESTIÓN EN GRUPO**
Sugiere acciones a criaturas ya fascinadas

Nivel 20 **INTERPRETACIÓN MORTAL**
Causa que un enemigo muera de alegría o pena

CONJUROS CONOCIDOS

0

1

2

3

4

5

6

CONOCIMIENTO DE BARDO

BON SABER

= (Nivel de Bardo ÷ 2) + Misc

Aplica este bon a todas las habilidades de Saber
Los bardos pueden usar todas las habilidades de Saber sin que se

HAUNTED EYES

Nivel 2 +4 Bonus applies to saving throws against fear, energy drain, death effects and necromancy

SECRETS OF THE GRAVE

Nivel 2 **BON SABER**

= Nivel de Bardo ÷ 2

Bonus applies to Knowledge (religion) checks made to identify undead creatures and their abilities

A dirge bard may use mind-affecting spells to affect even mindless undead

At 2nd, 6th, 10th, 14th and 18th level, learn an extra necromancy spell from any arcane spell list

HAUNTING REFRAIN

Use Perform (keyboard) or Perform (percussion) in place of Intimidate to demoralise and opponent

Nivel 5

PERFORMANCE BONUS

= Nivel de Bardo ÷ 2

SAVING THROW DC BONUS

= Nivel de Bardo ÷ 5