



Nivel de
Bardo

CONJUROS CONOCIDOS

CONJUROS

Conjuros Conocidos de Conjuros = Conjuros Base + Conjuros Adicionales

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

$$\text{turnos} = 2 + \left(\frac{\text{CD Salv}}{2} \right) + \text{CAR} + \text{Nivel de Bardo}$$

CD SALV VOL

Nivel de Bardo

$$\text{CD Salv} = 10 + \left(\frac{\text{CD Salv}}{2} \right) + \text{CAR}$$

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

$$\text{MAX AUDIENCIA} = \left(\frac{\text{CD Salv}}{3} \right) + \text{CAR}$$

INFUNDIR VALOR

+ Bon contra efectos de hechizo y miedo
Bon a tiradas de ataque y daño

INFUNDIR GRAN APTITUD

Nivel
3

+ Bon a tiradas de ataque y daño

SUGESTIÓN

6 Sugiere acciones a una criatura ya fascinada

ENDECHA DE PERDICIÓN

8 Causa que enemigos a 30' queden estremecidos

INSPIRAR GRANDEZA MAX AFECTADOS

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

INTERPRETACIÓN TRANQUILIZADORA

12 Curar Heridas Serias en Masa
Elimina las condiciones de fatigado, afectado y estremecido

MELODÍA PAVOROSA

14 Enemigos se asustan y huyen de tu canción

INSPIRAR HEROÍSMO MAX AFECTADOS

15 + 4 a todas las tiradas de salvación
+ 4 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

TEA CEREMONY

Spend 10 minutes preparing an elaborate tea ceremony, and 4 rounds per person performing the ceremony, to grant your allies Inspire Courage, Inspire Competence, Inspire Greatness or Inspire Heroics for 10 minutes.

CONOCIMIENTO DE BARDO

SABER
BONUS

Nivel de
Bardo

Misc

$$\text{SABER BONUS} = \left(\frac{\text{CD Salv}}{2} \right) + \text{CAR}$$

Apply this bonus to Craft (calligraphy), Diplomacy, Knowledge (nobility) and one type of Performance

Los bardos pueden usar todas las habilidades de Saber sin que se

BIEN VERSADO

Nivel
2

+4

Bon se aplica a tiradas de salvación contra Música de Bardo y efectos que dependan de sonido o lenguaje.

INTERPRETACIÓN VERSÁTIL

Actuación

Comedia

Baile

Instrumentos de Teclado

Instrumentos de Viento

Instrumentos de Cuerda

Instrumentos de Percusión

Instrumentos de Oratoria

Instrumentos de Diplomacia

Instrumentos de Intimidación

Instrumentos de Engañar

Instrumentos de Asustar

Instrumentos de Fascinar

Instrumentos de Sugestión

Instrumentos de Interpretación

Instrumentos de Morte

Instrumentos de Vida

Instrumentos de Amor

Instrumentos de Odio

Instrumentos de Esperanza

Instrumentos de Desesperanza

Instrumentos de Fe

Instrumentos de Desfe

Instrumentos de Justicia

Instrumentos de Injusticia

Instrumentos de Bondad

Instrumentos de Maldad

Usar bonificador en lugar de...

Disfrazarse, Engañar

Engañar, Intimidar

Acrobacias, Volar

Diplomacia, Intimidar

Diplomacia, Engañar

Diplomacia, Asustar

Diplomacia, Fascinar

Diplomacia, Sugestión

Diplomacia, Interpretación

Diplomacia, Morte

Diplomacia, Vida

Diplomacia, Amor

Diplomacia, Odio

Diplomacia, Esperanza

Diplomacia, Desesperanza

Diplomacia, Fe

Diplomacia, Desfe

Diplomacia, Justicia

Diplomacia, Injusticia

Diplomacia, Bondad

Diplomacia, Maldad

Diplomacia, Vida

Diplomacia, Morte

Diplomacia, Amor

Diplomacia, Odio

Diplomacia, Esperanza

MAESTRO DEL SABER

Nivel
5

TOMA 10
Usos ilimitados al día

ELEGIR 20 AL DÍA

Elegir 20 Hoy

HOMBRE PARA TODO

Nivel
10

Usa cualquier habilidad como si fuera entrenada

Nivel
16

Todas las habilidades se consideran clásicas

Nivel
19

Puedes tomar 10 en cualquier habilidad