SEA SINGER	Nivel de Bardo	CONJUROS CONOCIDOS	,
(BARDO)			
CONJUROS		0	
Conjuros CD Salv Conjuros = Conocidos de Conjuros al Día	Conjut©spjuros Adicionale Base → ∞ ≃	<u> </u>	
0	CAR CAR- CAR-		
1			
2		1	
3			
4			
5			
6		2	
	Conjura		
CD Salv de Conjuro = 10 + CAR + Nivel de Conjuro			
Concentración = CAR + Lanzado			
UMBRAL DE FALLO DE CONJURO ARCANO		3	
8 Bardos pueden llevar armadura ligera sin incurrir en fallo de conjuro.			
MÚSICA DE BARDO			
DURACIÓN Nivel de	Misc		
AL DÍA Bardo		4	
turn 52 + (× 2)	+ CAR +	*	
Turnos OOO OOO			
110y			
CD SALV VOL Nivel de Bardo)		
= 10 + (÷ 2) + CAR		5	
Nivel Empieza o cambia una canción de bardo como acción			
7 de movimiento, en vez de una acción estándar.			
CANCIONES		6	
SEA SHANTY Counter exhaustion, fatigue, nausea and sickness. Allies within 30ft use Performance roll in place of a saving throw			
DISTRACCIÓN		CONOCIMIENTO DE BARDO	×
Contrarresta efectos mágicos que dependan de la vista. Aliados a 30' usan la tirada de Interpretar en lugar de una tirada de sa		SABER Nivel de Misc Apply this bonus to all Knowled	
FASCINAR Nivel de		(nature), (local) and Linguistics = (÷ 2) + You can reroll one of these skil	
MAX AUDIENCE Bardo		must take the second result	
= ÷3	(Redondear arriba)	VERSADO	*
INSPIRAR VALOR		Bonus applies to saving throws against air and water effects, at effect that may trip, slip or knock prone	ıd any
Bon contra efectos de hechizo y miedo Bon a tiradas de ataque y daño		2 Ronus applies to CMD against	
		grapple, overrun or trip	
Nivel STILL WATER Calm waters within 30ft, reducing swim DCs by your level Perform for 10 rounds to extend the effect for an hour Nivel WHISTLE THE WIND		FAMILIAR	
		Nivel	
		2	
6 Gust Of Wind; play for 5 rounds to ex	tend for 1 minute	MAESTRO DEL SABER	,
Nivel CANTO DE FATALIDAD 8 Causa que enemigos a 30' queden es	tremecidos	Nivel TOMA 10 ELEGIR 20 AL DÍA Tomar 20 Hoy	
Nivel Second INSPIRAR GRANDEZA MAX AFFECTED 2 x (d10 + CON) puntos golpe temporales, +2 ataque, +1 pruebas Fortaleza		Usos ilimitados	
		artita	
		Nivel HOMBRE PARA TODO	,
Nivel CANCIÓN RELAJANTE Curar Heridas Serias en Masa		10 Usa cualquier habilidad como si fuera entrenada	
Elimina las condiciones de fatigado, afectado y estremecido		Nivel	
Nivel TONADA ATERRADORA		Todas las habilidades se consideran cláseas	
14 Enemigos se asustan y huyen de tu canción		Nivel 19 Puedes tomar 10 en cualquier habilidad	
Nivel INSPIRAR HEROISMO MAX AFECTADOS + 4 a todas las tiradas de salvación		-/	
+ 4 a todas las tira + 4 a CA	uas ue salväcion		
Nivel CALL THE STORM			
Control Water, Control Weather, Control Winds or Storm of Vengeance; play for (spell level) rounds.			

Nivel CANCIÓN MORTAL

20 Causa que un enemigo muera de alegría o pena