

DERVISH DANCER

Nivel de Bardo

(BARDO)

CONJUROS

Conjuros Conocidos de Conjuros CD Salv al Día = Conjuros Base Conjuros Adicionales

Conjuros Conocidos	CD Salv	al Día	Base	Adicionales
		0		
		1		
		2		
		3		
		4		
		5		
		6		

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

Concentración = CAR + Nivel de Lanzador

UMBRAL DE FALLO DE CONJUERO ARCANO

Bardos pueden llevar armadura ligera sin incurrir en fallo de conjuero.

BARDIC PERFORMANCE & BATTLE DANCE

DURACIÓN AL DÍA Nivel de Bardo Misc

turnos $2 + (\times 2) + CAR +$

Turnos Hoy

CD SALV VOL = 10 + ($\div 2$) + CAR

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

7 Begin or switch a battle dance as a swift action, rather than as a move action.

CANCIONES

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 = $\div 3$ (Redondear arriba)

INSPIRAR COMPETENCIA

Nivel 3 +

BATTLE DANCES

Battle dances only affect the dancer, not their allies or enemies

INSPIRAR VALOR

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

RAIN OF BLOWS

When making a full round attack, make one extra attack at your highest attack bonus

Nivel 6 BONUS = ($\div 3$) - 1 Bonus to attack rolls and dodge bonus to AC

RAZOR'S KISS

8 Attacks are treated as if with the Improved Critical feat

INSPIRE GREATNESS

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

LEAF ON THE WIND

14 +6 dodge bonus to AC and reflex saves

INSPIRE HEROICS

15 +4 to all saving throws and +4 dodge bonus to AC

CONJUROS CONOCIDOS

0

1

2

3

4

5

6

FLEET

SPEED BONUS

1	10	'	2	c
5	15	'	3	c
9	20	'	4	c
13	25	'	5	c
17	30	'	6	c

While performing a battle dance

VERSADO

+4

Nivel 2 Bonus applies to saving throws against Bardic Performance, sonic and language-dependent effects.

VERSATILE DANCE

DANCE BONUS

Nivel 2 = $\div 2$

You can use your Perform (dance) skill bonus in place of your Acrobatics skill bonus

HOMBRE PARA TODO

Nivel 10 Usa cualquier habilidad como si fuera entrenada

Nivel 16 Todas las habilidades se consideran cláseas

Nivel 19 Puedes tomar 10 en cualquier habilidad

DANCE OF FURY

Nivel 12 Combine a full round attack with a move action, and take your attacks at any point during the move, provided you move at least 5ft between each attack

BATTLE FURY

Nivel 20 As a full-round action, take a single move action and make a single attack at your highest attack bonus against each enemies you encounter during your movement, up to a maximum of 20 attacks. This provokes attacks of opportunity as normal.