



Nivel de
Bardo

CONJUROS CONOCIDOS

CONJUROS

Conjuros Conocidos de Conjuros = $\frac{\text{CD Salv} + \text{Nivel de Bardo}}{2}$ = Conjuros Base + Conjuros Adicionales

| Conjuros Conocidos de Conjuros | CD Salv | Conjuros al Día | Conjuros Base | Conjuros Adicionales |
|--------------------------------|---------|-----------------|---------------|----------------------|
| 0 | | | | |
| 1 | | | | CAR - 4 |
| 2 | | | | CAR - 4 |
| 3 | | | | CAR - 4 |
| 4 | | | | CAR - 4 |
| 5 | | | | CAR - 4 |
| 6 | | | | CAR - 4 |

CD Salv Conjuro = 10 + CAR + Nivel Conjuro

Concentración = $\frac{\text{CD Salv} + \text{Nivel de Lanzador}}{2}$

UMBRAL FALLO DE THRESHOLD

%

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

INTERPRETACIÓN DE BARDO

DURACIÓN
PER DAY

Nivel de
Bardo

Misc

turnos $\frac{\text{CD Salv} + \text{Nivel de Bardo}}{2} + \text{CAR} + \text{Misc}$

Turnos
Hoy

CD SALV VOL

Nivel de Bardo

$\frac{\text{CD Salv} + \text{Nivel de Bardo}}{2} = 10 + \frac{\text{CD Salv} + \text{Nivel de Bardo}}{2} + \text{CAR}$

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 AUDIENCE

$\frac{\text{CD Salv} + \text{Nivel de Bardo}}{2} = \frac{\text{CD Salv} + \text{Nivel de Bardo}}{2} \div 3$ (Redondear arriba)

INSPIRAR VALOR

+

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

INFUNDIR GRAN APTITUD

Nivel 3

+

SUGESTIÓN

Sugiere acciones a una criatura ya fascinada

CANTO DE FATALIDAD

Causa que enemigos a 30' queden estremecidos

INSPIRAR GRANDEZA MAX AFFECTED

Nivel 9 $\frac{\text{CD Salv} + \text{Nivel de Bardo}}{2} \times 2$ x (d10 + CON) puntos golpe temporales, +2 ataque, +1 pruebas Fortaleza

INTERPRETACIÓN TRANQUILIZADORA

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

TONADA ATERRADORA

Nivel 14 Enemigos se asustan y huyen de tu canción

INSPIRAR HEROÍSMO MAX AFFECTADOS

Nivel 15 $\frac{\text{CD Salv} + \text{Nivel de Bardo}}{2} + 4$ a todas las tiradas de salvación
 $\frac{\text{CD Salv} + \text{Nivel de Bardo}}{2} + 4$ a CA

SUGESTIÓN EN MASA

Nivel 18 Sugiere acciones a criaturas ya fascinadas

INTERPETACIÓN MORTAL

Nivel 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

BON
BONUS

Nivel de
Bardo

Misc

$\frac{\text{CD Salv} + \text{Nivel de Bardo}}{2} = \frac{\text{CD Salv} + \text{Nivel de Bardo}}{2} \div 2 + \text{Misc}$

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

Usar bonificador en lugar de...

Usar bonificador en lugar de...

☐ Actuación

Disfrazarse, Engañar

☐ Oratoria

Averiguar Intenciones, Diplomacia

☐ Comedia

Engañar, Intimidar

☐ Percusión

Intimidar, Trato con Animales

☐ Baile

Acrobacias, Volar

☐ Canto

Averiguar Intenciones, Engañar

☐ Instrumentos de Teclado

Diplomacia, Intimidar

☐ Cuerda

Diplomacia, Engañar

☐ Instrumentos de VientoDiplomacia, Trato con Animales

MAESTRO DEL SABER

Nivel 5

TOMA 10
Usos ilimitados al día

ELEGIR 20 AL DÍA

Elegir 20 Hoy

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

HOMBRE PARA TODO