

Nivel de Bardo

Conjuros Conocidos	CD Salv de Conjuros	Conjuros al Día	Conjuros Base	Conjuros Adicionales
4	3	12		

$$\text{CD Salv Conjuero} = 10 + \text{CAR} + \text{Nivel Conjuero}$$

Concentración = CAR + Nivel de Lanzador

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

DURACIÓN PER DAY	Nivel de Bardo	Misc
---------------------	-------------------	------

Turnos Hoy

Nivel 7 Empieza o cambia una canción de bardo como acción de movimiento, en vez de una acción estándar.

Counter exhaustion, fatigue, nausea and sickness.
Allies within 30ft use Performance roll in place of a saving throw

Contrarresta efectos mágicos que dependan de la vista.
Aliados a 30' usan la tirada de Interpretar en lugar de una tirada de

INSPIRAR VALOR

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

Nivel 3 STILL WATER
Calm waters within 30ft, reducing swim DCs by your level
Perform for 10 rounds to extend the effect for an hour

Nivel **6** **WHISTLE THE WIND**
Gust Of Wind; play for 5 rounds to extend for 1 minute

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

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

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

Nivel **TONADA ATERRADORA**
14 Enemigos se asustan y huyen de tu canción

Nivel **INSPIRAR HEROÍSMO** MAX AFECTADOS

15 + 4 a todas las tiradas de salvación
+ 4 a CA

18 **CALL THE STORM** Control Water, Control Weather, Control Winds or Storm of Vengeance; play for (spell level) rounds.

Nivel **INTERPETACIÓN MORTAL**

20 Causa que un enemigo muera de alegría o pena

O

1

2

3

4

5

6

BON
alvación.

Bonus	Nivel de Bardo	Misc	Apply this bonus to all Knowledge (geography), (nature), (local) and Linguistics
Bonificación			You can reroll one of these skill checks, but you must take the second result

Nivel
2

Nivel 2	+4	Bonus applies to saving throws against air and water effects, and any effect that may trip, slip or knock prone
	+2	Bonus applies to CMD against grapple, overrun or trip

Nivel
2

Nivel
5

Nivel	TOMA 10	ELEGIR 20 AL DÍA	Elegir 20 Hoy
5	Usos ilimitados al día		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Nivel
10

Nivel 10 Usa cualquier habilidad como si fuera entrenada

Nivel
16 Todas las habilidades se consideran cláseas

Nivel	Puedes tomar 10 en cualquier habilidad
19	