

Nivel de Bardo

CONJUROS

		0			CAR	CAR	CAR
		1			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		2			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		3			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		4			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		5			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		6			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Concentración = **CAR** + Nivel de Lanzador

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

$$\text{turnover}_i = \alpha + \beta_1 \text{SIZE}_i + \beta_2 \text{LEV}_i + \beta_3 \text{ROA}_i + \beta_4 \text{BONUS}_i + \beta_5 \text{DUAL}_i + \beta_6 \text{INDEP}_i + \beta_7 \text{SIZE}_i^2 + \beta_8 \text{LEV}_i^2 + \beta_9 \text{ROA}_i^2 + \beta_{10} \text{BONUS}_i^2 + \beta_{11} \text{DUAL}_i^2 + \beta_{12} \text{INDEP}_i^2 + \epsilon_i$$

Turnos Hoy

CD SALV VOL = **10** + $\left(\frac{\text{Nivel de Bardo}}{2} \right) + \text{CAR}$

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 salvación.

$$\frac{\text{FASCINAR MAX AUDIENCE}}{\text{Nivel de Bardo}} = \frac{\quad}{3} \quad (\text{Redondear arriba})$$

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

Level 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 20 **INTERPETACIÓN MORTAL**
Causa que un enemigo muera de alegría o pena

O

1

2

3

4

5

6

BON
alvación.
BONUS

$$\text{BON} = \left(\frac{\text{Nivel de Bardo}}{2} \right) + \text{Misc}$$

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

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

TOMA 10
Usos ilimitados
al día

ELEGIR 20 AL DÍA

Tomar 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