

ARCHIVIST

(BARDO)

Nivel
Bardo

CONJUROS

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

		0							
		1							
		2							
		3							
		4							
		5							
		6							

CD Salv Conjuero = 10 + CAR + Nivel Conjuero

Concentración = CAR + Nivel de Lanzador

UMBRAL FALLO DE THRESHOLD

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

INTERPRETACIÓN DE BARDO

DURACIÓN PER DAY Nivel Bardo Misc

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

Turnos Hoy

CD SALV VOL Nivel de Bardo

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 MAX AUDIENCE Nivel Bardo

= $\div 3$ (Redondear arriba)

NATURALIST Nivel de Bardo

+ = $(+ 1) \div 6$

Bonus to AC and attack rolls against an identified creature Concedido a aliados en 30ft a la redonda que pueden verte y oírte

INFUNDIR GRAN APTITUD

Nivel 3 +

SUGESTIÓN

Nivel 6 Sugiere acciones a una criatura ya fascinada

LAMENTABLE BELABOURMENT

Nivel 6 Daze or confuse one already fascinated creature

ENDECHA DE PERDICIÓN

Nivel 8 Causa que enemigos a 30' queden estremecidos

INTERPRETACIÓN TRANQUILIZADORA

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

MELODÍA PAVOROSA

Nivel 14 Enemigos se asustan y huyen de tu canción

INSPIRAR HEROISMO MAX AFECTADOS

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

PEDANTIC LECTURE

Nivel 18 Daze, confuse or put to sleep already fascinated creatures

INTERPRETACIÓN MORTAL

Nivel 20 Causa que un enemigo muera de alegría o pena

CONJUROS CONOCIDOS

0

1

2

3

4

5

6

CONOCIMIENTO DE BARDO

SABER BONUS Nivel Bardo Misc

= $(\div 2) +$ Los bardos pueden usar todas las habilidades de Saber sin que se

MAESTRO DEL SABER

Take 20 on any Knowledge skill roll

Nivel 2 ELEGIR 20 AL DÍA

+ = $(+ 4) \div 6$

Elegir 20 Hoy

□□□

MAGIC LORE

Take 10 on Spellcraft checks to identify magic items or decipher scrolls.

Nivel 2 Disarm magical traps as a Rogue.

+4

Bonus to saving throws against magical traps, language-dependent effects, symbols, glyphs and magic writings.

HOMBRE PARA TODO

Nivel 5 Usa cualquier habilidad como si fuera entrenada

Nivel 11 Todas las habilidades se consideran de clase

Nivel 17 Puedes elegir 10 en cualquier habilidad

PROBABLE PATH

Take 10 on any d20 roll

Nivel 10 ELEGIR 10 AL DÍA

+ = $(- 7) \div 3$

Elegir 20 Hoy

□□□