



Nivel de  
Bardo

## CONJUROS CONOCIDOS

## CONJUROS

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

CD Salv	Nivel de Bardo	Conjuros Base	Conjuros Adicionales
0			
1			
2			
3			
4			
5			
6			

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

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

### UMBRAL DE FALLO DE CONJURO ARCANO

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

## INTERPRETACIÓN DE BARDO

DURACIÓN AL DÍA =  $\frac{\text{Nivel de Bardo}}{2} + \text{CAR} + \text{Misc}$

Turnos Hoy:  $\frac{\text{Duración}}{\text{Turnos}} = \text{Turnos Hoy}$

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

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 MAX AUDIENCIA:  $\frac{\text{Nivel de Bardo}}{3}$  (Redondear arriba)

### INFUNDIR VALOR

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

### INFUNDIR GRAN APTITUD

+

### SUGESTIÓN

Sugiere acciones a una criatura ya fascinada

### ENDECHA DE PERDICIÓN

Causa que enemigos a 30' queden estremecidos

### INSPIRAR GRANDEZA MAX AFECTADOS

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

### INTERPRETACIÓN TRANQUILIZADORA

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

### MELODÍA PAVOROSA

Enemigos se asustan y huyen de tu canción

### INSPIRAR HEROÍSMO MAX AFECTADOS

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

### SUGESTIÓN EN GRUPO

Sugiere acciones a criaturas ya fascinadas

### INTERPRETACIÓN MORTAL

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

SABER BONUS:  $\frac{\text{Nivel de Bardo}}{2} + \text{Misc}$

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...
<input type="checkbox"/> Actuación	Disfrazarse, Engañar	<input type="checkbox"/> Oratoria	Averiguar Intenciones, Diplomacia
<input type="checkbox"/> Comedia	Engañar, Intimidar	<input type="checkbox"/> Percusión	Intimidar, Trato con Animales
<input type="checkbox"/> Baile	Acrobacias, Volar	<input type="checkbox"/> Canto	Averiguar Intenciones, Engañar
<input type="checkbox"/> Instrumentos de Teclado	Diplomacia, Intimidar	<input type="checkbox"/> Cuerda	Diplomacia, Engañar
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Instrumentos de Viento	Diplomacia, Trato con Animales

## MAESTRO DEL SABER

Nivel 5: TOMA 10 Usos ilimitados al día  
ELEGIR 20 AL DÍA Elegir 20 Hoy

## HOMBRE PARA TODO

Nivel 10: Usa cualquier habilidad como si fuera entrenada  
Nivel 16: Todas las habilidades se consideran de clase  
Nivel 19: Puedes elegir 10 en cualquier habilidad