

ANIMAL SPEAKER

Nivel Bardo

(BARDO)

CONJUROS

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

Conjuros Conocidos	CD Salv	Conjuros al Día	Conjuros Base	Conjuros Adicionales
		0		CAR - 4 CAR - 8 CAR - 12
		1		
		2		
		3		
		4		
		5		
		6		

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

Concentración = CAR + Nivel de Lanzador

UMBRAL DE FALLO DE THRESHOLD

%

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

INTERPRETACIÓN DE BARDO

DURACIÓN PER DAY

Nivel Bardo

Misc

turnos + ( × 2 ) + CAR +

Turnos Hoy

□□□□ □□□□ □□□□

CD SALV VOL

Nivel de Bardo

= 10 + ( ÷ 2 ) + 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.

ISTRACCIÓN

Contrarresta efectos mágicos que dependan de la vista.

Aliados a 30' usan la tirada de Interpretar en lugar de una tirada de salvación.

INFUNDIR VALOR

+

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

Nivel 3 INTERPRETACIÓN TRANQUILIZADORA  
Use a performance roll to influence animals

Nivel 5 ATTRACT RATS  
Conjurar 5 1d6 11 2d6 17 3d6 ratas

Nivel 6 SUGESTIÓN  
Sugiere acciones a una criatura ya fascinada

Nivel 8 ENDECHA DE PERDICIÓN  
Causa que enemigos a 30' queden estremecidos

Nivel 9 INSPIRAR GRANDEZA MAX AFFECTED  
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 14 MELODÍA PAVOROSA  
Enemigos se asustan y huyen de tu canción

Nivel 15 INSPIRAR HEROISMO MAX AFFECTADOS  
+ 4 a todas las tiradas de salvación  
+ 4 a CA

Nivel 18 SUGESTIÓN EN GRUPO  
Sugiere acciones a criaturas ya fascinadas

Nivel 20 INTERPRETACIÓN MORTAL  
Causa que un enemigo muera de alegría o pena

CONJUROS CONOCIDOS

0

Conovocar Aliado Natural I

1

□□□  
□□□  
□□□

Conovocar Aliado Natural II

2

□□□  
□□□  
□□□

Conovocar Aliado Natural III

3

□□□  
□□□  
□□□

Conovocar Aliado Natural IV

4

□□□  
□□□  
□□□

Conovocar Aliado Natural V

5

□□□  
□□□  
□□□

Conovocar Aliado Natural VI

6

□□□  
□□□  
□□□

CONOCIMIENTO DE BARDO

SABER BONUS

Nivel Bardo

Misc

= ( ÷ 2 ) +

Aplica este bon a todas las habilidades de Saber

Los bardos pueden usar todas las habilidades de Saber sin que se

ANIMAL FRIEND

Nivel ANIMAL TYPE

1

5

7

11

+4 to Handle Animal of a chosen type

These animals are at worst indifferent to the bard, and never attack without provocation

Animal companions and magically controlled animals must pass an opposed Charisma check to attack

Nivel

5

Speak With Animals at will for a chosen type

INTERPRETACIÓN VERSÁTIL

Usar bonificador en lugar de...

□ Actuación

Disfrazarse, Engañar

□ Comedia

Engañar, Intimidar

□ Baile

Acrobacias, Volar

□ Instrumentos de Teclado

Diplomacia, Intimidar

Otro:

□

□

□

Usar bonificador en lugar de...

□ Oratoria

Averiguar Intenciones, Diplomacia

□ Percusión

Intimidar, Trato con Animales

□ Canto

Averiguar Intenciones, Engañar

□ Cuerda

Diplomacia, Engañar

□ Instrumentos de VientoDiplomacia, Trato con Animales

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