

Nivel de Bardo

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

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

Concentración = **CAR** + Nivel de Lanzador

%

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

DURACIÓN AL DÍA	Nivel de Bardo	Misc
--------------------	-------------------	------

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

FASCINAR Nivel de
MAX AUDIENCIA Bardo

= ÷ 3 (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 **8** **ENDECHA DE PERDICIÓN**
Causa que enemigos a 30' queden estremecidos

Nivel	INSPIRAR GRANDEZA	MAX AFECTADOS
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 **MELODÍA PAVOROSA**
14 Enemigos se asustan y huyen de tu canción

Nivel **15** **INSPIRAR HEROÍSMO** MAX AFECTADOS
+ 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 **INTERPRETACIÓN MORTAL**
20 Causa que un enemigo muera de alegría o pena

O

1

2

3

4

5

6

SABER
salvación.

SABER BONUS	Nivel de Bardo	Misc	
<div></div>	$\left(\frac{\quad}{2} \right) +$	<div></div>	<p>Apply this bonus to all Knowledge (geography), (nature), (local) and Linguistics</p> <p>You can reroll one of these skill checks, but you must take the second result</p>

Nivel
2

Nivel	+4
-------	----

2	+2
---	----

Bonus applies to saving throws against air and water effects, and any effect that may trip, slip or knock prone

Bonus applies to CMD against grapple, overrun or trip

Nivel
2

Nivel

Nivel 5	TOMA 10 Usos ilimitados al día
-------------------	---

ELEGIR 20 AL DÍA

Elegir 20 Hoy

Nivel
10

Nivel 10 Usa cualquier habilidad como si fuera entrenada

Nivel	Todas las habilidades se consideran de clase
16	

Nivel
19 Puedes elegir 10 en cualquier habilidad