	SEA S			Nivel de Bardo	CONJUROS CONOCIDOS						
	(BA	ARDO									
Conjuros	CD Salv	CON	JUROS	្ត _Conjut@sgnjuros Adiciona	los.				0		
	s de Conjuros		al Día	Base $+ \infty \stackrel{\sim}{\sim}$							
		0		CAR CAR- CAR-							
		1		777					_ 1		
		2									
		3									
		4									
		5									
		6									
CD Sal	lv de Conjuro =	10 + C/	AR + Nivel								
Concentración = CAR + Nivel de Lanzador											
		DE C	ONIURO								
UMBRAL DE FALLO DE CONJURO ARCANO  Bardos pueden llevar armadura ligera sin						3					
% incurrir en fallo de conjuro.											
DURAC				DE BARDO							
AL DÍA		Nive Bar		Misc							
turn $\overline{\sigma}$ s <sup>2</sup> + $\left( \times 2 \right)$ + CAR +						4					
Turnos 000 000											
Но											
CD SALV VOL Nivel de Bardo											
$=10+(\div 2)+CAR$						5					
Nivel Empieza o cambia una canción de bardo como acción											
de movimiento, en vez de una acción estándar.											
Ĭ,	INT	ERPR	ETACI	ONES -	6						
SEA SHANTY Counter exhaustion, fatique, nausea and sickness.											
Allies within 30ft use Performance roll in place of a saving throw											
DISTRACCIÓN Contrarresta efectos mágicos que dependan de la vista.					*	001100111111000					
				en lugar de una tirada de	BON salyaqiqin		livel de Bardo		Misc	Apply this bonus to all Knowledge (geography),	
FASCIN		ivel de				= (	•	2)+		(nature), (local) and Linguistics You can reroll one of these skill checks, but you	
MAX A	UDIENCIA	Bardo								must take the second result	
	=		÷ 3	(Redondear arriba)	*				BIEN VE		
INFUN	DIR VALOR				Nivel	+4				ows against air and water effects, and any knock prone	
+				encantamiento y compulsio	in <b>2</b>	+2	nst				
Bon a tiradas de ataque y daño  Nivel STILL WATER						grappie, overrun or trip					
<b>c</b> a	alm waters with	in 30ft,		swim DCs by your level	*				FAMI	LIAR *	
- P6				e effect for an hour	Nivel						
	<b>HISTLE TH</b> ust Of Wind: pl			extend for 1 minute	2						
Nivel ENDECHA DE PERDICIÓN								MAI	ESTRO I	DEL SABER	
<b>8</b> Ca	nusa que enemi	gos a 3	0' queden	estremecidos	Nivel	TOMA 10 Usos ilimitad	0.0	ELEGIR 2	20 AL DÍA	2.09 20)	
Nivel II	NSPIRAR GR			K AFECTADOS	5	al día	03				
9			) puntos golpe temporales uebas Fortaleza	×			HOI	MBRE P	ARA TODO		
Nivel INTERPRETACIÓN TRANQUILIZADORA Curar Heridas Serias en Masa Elimina las condiciones de fatigado, afectado y estremecido					Nivel	Usa cualquie	r habilidad	como si fue	era entrenad	la	
					10 Nivel	10					
Nivel TONADA ATERRADORA					16	Tadaa laa hahilidadaa oo aanaidaran alaaaaa					
14 Enemigos se asustan y huyen de tu canción					Nivel 19	Puedes elegir 10 en cualquier habilidad					
Nivel II								1			
15		+ 4 a 1		radas de salvación							
	ALL THE ST										
18 Cc	ontrol Water, Co orm of Vengea	ntrol W nce; pla	eather, Cor ny for (spel	ntrol Winds or I level) rounds.							

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