	BARDO	Nivel de Bardo	CONJUROS CONOCIDOS
X	CONJUR		
	Salv Conjur	os _Conjutospjuros Adiciona	les <b>0</b>
Conocidos de Co	-	4 % L	
	0	CAR CAR CAR	
	1		1
	2		
	3		
	4		
	6		
CD Salv Coniu	ıro = 10 + CAR + Nivel	Conjura	
		Nivel de	
Concentración	n = C	AR + Lanzador	
UMBRAL FAI	LO DE THRESHOI		3
Bardos pueden llevar armadura ligera sin incurrir en fallo de conjuro.			
INT	ERPRETACIÓN	I DE BARDO	
DURACIÓN PER DAY	Nivel de Bardo	Misc	
	/	2)+CAR+	4
- G	`		
Turnos UU Hoy UU			
CD SALV VOL	Nivel de E	Bardo	
:	= 10 + (	÷ 2 ) + CAR	5
Nivel Empieza	o cambia una canciór	n de bardo como acción	
	miento, en vez de una	acción estándar.	
×	INTERPRETA	CIONES	6
CONTRAODA Contrarresta efe	u ectos mágicos que dep	endan del sonido.	
	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	tar en lugar de una tirada de	salvación.  CONOCIMIENTO DE BARDO
<b>DISTRACCIÓ</b> Contrarresta efe	N ctos mágicos que dep	endan de la vista.	DOM: Nivel do
Aliados a 30' us	·	tar en lugar de una tirada de	saluncións Bardo Anlica este hon a todas las habilidades de saheres
FASCINAR MAX AUDIEN	Nivel de ICE Bardo		= ( ÷ 2 ) + Los bardos pueden usar todas las habilidades de Saber sin qu
	= ÷3		BIEN VERSADO
		(Redondear arriba)	Nivel  Bon se aplica a tiradas de salvación contra Música de Bardo y  ofectos que dependen de senido e lenguaio
INSPIRAR VALOR  Bon contra efectos de hechizo y miedo		e hechizo v miedo	2 - electios que dependan de sonido o lenguaje.
+	Bon a tiradas de atac		Usar bonificador en lugar de  Usar bonificador en lugar de
Nivel INFUNI	DIR GRAN APTITU	D	☐ Actuación Disfrazarse, Engañar ☐ Oratoria Averiguar Intenciones, Diplomacia
3 +			☐ Comedia Engañar, Intimidar ☐ Percusión Intimidar, Trato con Animales
Nivel SUGESTIÓN			☐ Baile     Acrobacias, Volar     ☐ Canto     Averiguar Intenciones, Engañar       ☐ Instrumentos     ☐ Cuerda     Diplomacia, Engañar
	cciones a una criatura	ya fascinada	de Teclado  Diplomacia, Intimidar  Instrumentos de VientoDiplomacia, Trato con Animales
	<b>DE FATALIDAD</b> e enemigos a 30' qued	en estremecidos	Otro:
	AR GRANDEZA M.		
9	2 x (d10 + C0	<b>ON</b> ) puntos golpe temporales pruebas Fortaleza	
		•	
Nivel INTERPRETACIÓN TRANQUILIZADORA  Curar Heridas Serias en Masa			MAESTRO DEL SABER
Elimina las condiciones de fatigado, afectado y estremecido		ado, atectado y estremecido	Nivel TOMA 10 ELEGIR 20 AL DÍA Elegir 20 Hoy
	<b>A ATERRADORA</b> s se asustan y huyen de	e tu canción	5 Usos ilimitados al día
Nivel INSPIRA	AR HEROÍSMO MA	AX AFECTADOS	HOMBRE PARA TODO
15	+4 a todas las pruebas salvación +4 bonus esquiva a <b>CA</b>		Nivel
Nivel SUGEST			Nivel
18 Sugiere acciones a criaturas ya fascinadas			Todas las habilidades se consideran cláseas
Nivel INTERPETACIÓN MORTAL  20 Causa que un enemigo muera de alegría o pena			Nivel 19 Puedes tomar 10 en cualquier habilidad