Nivel	Personaje: Clase: Bardo	Origen:			vonturas en
	Altura: Cabello:	Peso: Ojos:	Sexσ: Marcas:	Edad:	anneus de la
Puntuación	CA	Al impacto, daño y abrir puertas CA y ataque con proyectiles A la tirada de Puntos de Golpe Para escribir y leer idiomas A las TS contra ataques mágicos A la reacción y moral de los seguidores	Veneno o Muerte Varitas mágica Parálisis, petrificac Armas de aliento Cetros, varas y cor NITOS DE GOLPE Y HER das Dadd de Gol	Modificadores as ción pujuros IDAS Puntos de Golpe	
Elfos: 40n Enanos y Humanos: ARMA Arma Arma Arma Arma Arma Arma Arma Arma	MIENTO Combate Carrera Cargado In/ 13m/ 80m/ 20m Halflings: 20m/ 7m/ 40m/ 10m 30m/ 10m/ 60m/ 15m CA: SY COMBATE TRÍA EN ARMAS MAESTRÍA ARMA	Ataque = + Ataque = +	3 2 1 0 -1 Aagia Daño D = S	= Des Hisc	HABILIDADES Base En 1d6 1-2 Sorprendido 1 Escuchar ruidos 1-2 Derribar puertas Esp Detectar puertas secretas 1 Detectar trampas y fosos Esp Rastrear en exteriores Esp Rastrear en interiores Ocultarse Abrir cerraduras Encontrar/ Desact. trampas Hurtar Moverse en silencio Escalar muros Esconderse en las sombras Comprender lenguajes Usar pergaminos
Toca peri comienza Conocin determin persona mago de Es capaz arcana. Us significan	an su carrera con 3d8 niento de Bardo: Puede ar si sabe acerca de po y/o monstruo: Puede primer y cuarto nivel. E t de reconocer y leer r sar pergaminos de ma	x10 monedas de oro e realizar una prueba por ersonas importantes, o encantar a personas o n l exito depende del nive nuchos lenguajes, algur ago o elfo: Puede usarl	y emplearán la tabla de reentual con la dificultad of bjetos, artefactos o lugar nonstruos con análogos rel del bardo. Leer lenguaj nos de ellos antiguos y o con una tirada dependo	ven 1d6 veces. Los bardos e ataque de los clérigos. que decida el Narrador para res legendarios. Encantar esultados a los conjuros de es antiguos y/o arcanos: olvidados o de naturaleza liente de su nivel. Un fallo un efecto imprevisto con	

QUIPO		TESORO GEMAS					AS	Aventuras	4 \$ r.	- A 4
			PLATIN	0]AMAR	15	न्त्री)सिरम्बर्ध
			ORO				1		S	- No.
			ELECTR	0			1	DPOCPES	ÓNID	E NIVELES
		>						KOUKLS	ION U	r 1 Ainerra
			PLATA		ì		1	Experiencia	Nivel	Dado de Golpe (1d6)
			COBRE					0	1	1
		Dagge	-ovávy pr	C	. 0.0.1.20			2.500	2	2
		PROGR	ESIÓN DE	SALV				5.000	3	3
		Ni		1a4		12 13 a 16	17	10.000	4	4
		Veneno d Varitas	Muerte mágicas	14 15	12 10		7	20.000	5 6	5
			etrificación	13	11 9		5	80.000	7	7
		Armas d	e aliento	16	14 12	10	8	160.000	8	8
		Cetros, vara	s y conjuros	14	12 10	8	6	310.000	9	9
		DPOCP	ECIÓN DE	LIAR	BILIDADES			460.000	10	+2 PG*
		KOGK	LSION DE	1 Ive	DILIUAULS			610.000	11	+4 PG*
		Nivel	Encantar pers Monstru	ona/	Conocimiento de bardo	Usar pergamin de mago / elf	าง ง	760.000	12	+6 PG*
		I	23	二	23	17		910.000	13	+8 PG*
		2	27		27	23		1.060.000	14	+10 PG*
		3	30	\dashv	30 37	27		1.210.000	15	+12 PG*
		5	40		40	35		1.360.000	16	+14 PG*
		6	43		43	45		1.510.000	17	+16 PG*
		7	53		53	22		1.660.000	18	+18 PG* +20 PG*
		8	63 73	-+	63 73	65 75	_	1.960.000	20	+20 PG*
		10	83	_	83	85	_	* Los m	σdificad	ores de Puntos de
		11	93		93	95		Golpe de	Constitu	ción son ignorados.
		12	95		95	97		HISTORIA	ΥŇ	OTAS
		13	97 99		97	99				
Carga máxima: s y Halflings: 30 kg Humanos: 40 kg Enanos: 50 kg OMINIO			AS Máx. Tipos			CURSOS os Gastos	Confianza			
ERCITOS РА Номвгі	ES CALIDAD I	base Bono	Nivel de E	JERCITO	Beneficio NOTAS					