SOUND STRIKER Nivel Bardo	CONJUROS CONOCIDOS
(BARDO)	
CONJUROS *	0
Conjuros CD Salv Conjuros al Día Base Conjuros Adiciona	les
CAR	
1 0,00	1
2	
3	
4 7770	
5	2
6	
CD Salv de Conjuro = 10 + CAR + Nivel de Conjuro	-
Concentración = CAR + Nivel de Lanzador	
UMBRAL DE FALLO DE CONJURO ARCANO	3
Bardos pueden llevar armadura ligera sin	
mount en tano de conjuio.	
INTERPRETACIÓN DE BARDO DURACIÓN Nivel	
AL DÍA Bardo	4
turn 52 + (× 2) + CAR +	
7	
Turnos	
CD SALV VOL Nivel de Bardo	
$= 10 + (\div 2) + CAR$	5
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	000
Nivel Empieza o cambia una canción de bardo como acción de movimiento, en vez de una acción estándar.	
INTERPRETACIONES *	6
CONTRAODA	
Contrarresta efectos mágicos que dependan del sonido.	
Aliados a 30' usan la tirada de Interpretar en lugar de una tirada de DISTRACCIÓN	CONOCIMIENTO DE BARDO
Contrarresta efectos mágicos que dependan de la vista.	SABER Nivel Misc
Aliados a 30' usan la tirada de Interpretar en lugar de una tirada de	
FASCINAR Nivel MAX AUDIENCIA Bardo	= (÷ 2) + Los bardos pueden usar todas las habilidades de Saber sin que s
	BIEN VERSADO
= ÷3 (Redondear arriba)	Nivel Bon se aplica a tiradas de salvación contra Música de Bardo y
INFUNDIR VALOR	Z - electos que dependan de sonido o lenguaje.
Bon contra efectos de hechizo y miedo Bon a tiradas de ataque y daño	INTERPRETACIÓN VERSÁTIL
WORDSTRIKE Nivel de Rardo	Usar bonificador en lugar de Usar bonificador en lugar de
Damage — 14 + (or half that to a	☐ Actuación Disfrazarse, Engañar ☐ Oratoria Averiguar Intenciones, Diplomacia ☐ Comedia Engañar, Intimidar ☐ Percusión Intimidar, Trato con Animales
to object to object living target)	☐ Baile Acrobacias, Volar ☐ Canto Averiquar Intenciones, Engañar
Nivel WEIRD WORDS Affects a number of	Instrumentos Cuerda Dinlomacia Engañar
6 Damage to targets = 1d8 + CAR targets up to the Bard's Level	de Teclado Diplomacia, Intimidar Instrumentos de VientoDiplomacia, Trato con Animales
Nivel ENDECHA DE PERDICIÓN 8 Causa que enemigos a 30' queden estremecidos	Otro:
INCOIDAD CDANDEZA MAY AFECTADOS	
9 2 x (d10 + CON) puntos golpe temporales +2 ataque, +1 pruebas Fortaleza	
Nivel INTERPRETACIÓN TRANQUILIZADORA	MAESTRO DEL SABER
Curar Heridas Serias en Masa Elimina las condiciones de fatigado, afectado y estremecido	Nivel ELEGIR 10 ELEGIR 20 AL DÍA Elegir 20 Hoy
Nivel TONADA ATERRADORA	5 Usos ilimitados
14 Enemigos se asustan y huyen de tu canción	
Nivel INSPIRAR HEROISMO MAX AFECTADOS	HOMBRE PARA TODO
+ 4 a todas las tiradas de salvación + 4 a CA	Nivel 10 Usa cualquier habilidad como si fuera entrenada
Nivel SUGESTIÓN EN GRUPO	Nivel
18 Sugiere acciones a criaturas ya fascinadas	16 Todas las habilidades se consideran de clase
Nivel INTERPETACIÓN MORTAL 20 Causa que un enemigo muera de alegría o pena	Nivel 19 Puedes tomar 10 en cualquier habilidad