BARDO Nivel de		Nivel de Bardo	CONJUROS CONOCIDOS						
×	CONJUR								
Conjuros CD Conocidos de Co		os _Conjutospjuros Adiciona	les			o			
Conocidos de Co	onjuros ai Dia	4 % L							
	1	C CAR CAR							
						_ ₁			
	2								
	3								
	4								
	5								
CD Salv do Co	onjuro = 10 + CAR + Niv	vol de Conjure							
		Nivel de							
Concentració	n = C	AR + Lanzador							
UMBRAL DE	FALLO DE CONJUE	RO ARCANO ar armadura ligera sin				3			
%									
INI				— 555					
DURACIÓN AL DÍA	Nivel de Bardo	Misc							
	/	a)+CAD+				4			
turnos	=2+(×	2)+CAR+							
CD SALV VO									
	= 10 + ($\div 2$) \div CAR				5			
	a o cambia una cancior imiento, en vez de una :	n de bardo como acción acción estándar.							
*	INTERPRETA	CIONES				6			
CONTRAODA									
	ectos mágicos que depe san la tirada de Interpre	endan del sonido. etar en lugar de una tirada de :	salvación.						
DISTRACCIÓ			``		CONOC	CIMIENTO	DE BARDO	*	
Contrarresta efe Aliados a 30' us	ectos mágicos que depe san la tirada de Interpre	endan de la vista. etar en lugar de una tirada de :	BON salvagións		Nivel de Bardo	Misc			
FASCINAR	Nivel de	-		= (÷2)+			as las habilidades de saberes	
MAX AUDIE	7			('	ar todas las habilidades de Saber sin que	
	= ÷3	(Redondear arriba)	Nivel			BIEN VERS		*	
INFUNDIR V	ALOR		2	+4	Bon se aplica a efectos que dep		ición contra Música (o o lenguaje.	de Bardo y	
Bon contra efectos de encantamiento y compulsió			n		INTERP	RETACIÓ	N VERSÁTIL	*	
	Bon a tiradas de atac	. ,			Usar bonificador en luga	ar de		Usar bonificador en lugar de	
Nivei	DIR GRAN APTITU	D	☐ Actuaci		Disfrazarse, Engañar		Oratoria	Averiguar Intenciones, Diplomacia	
3 +			□ Comedi□ Baile	a	Engañar, Intimidar Acrobacias, Volar	_	ercusión Canto	Intimidar, Trato con Animales Averiquar Intenciones, Engañar	
Nivel SUGESTIÓN			_ Instrum		Diplomacia, Intimidar	_	Cuerda	Diplomacia, Engañar	
6 Sugiere acciones a una criatura ya fascinada Nivel ENDECHA DE PERDICIÓN			de Tecla	ıdo	Dipiolilacia, intililidai		nstrumentos de Vien	toDiplomacia, Trato con Animales	
LIVELO	ie enemigos a 30' qued								
Nivel INSPIRAR GRANDEZA MAX AFECTADOS									
9		ON) puntos golpe temporales I pruebas Fortaleza	. 🗆						
Nivel INTERI	PRETACIÓN TRANC	•							
Nivel INTERPRETACION TRANQUILIZADORA Curar Heridas Serias en Masa Elimina las condiciones de fatigado, afectado y estremecido			MAESTRO DEL SABER						
Nivel TONADA ATERRADORA			INIVCI	TOMA 1		20 AL DÍA	Elegir 20 Hoy	y	
14 Enemigos se asustan y huyen de tu canción			,	Jsos ilimi ıl día	tauus				
Nivel INSPIR	AR HEROÍSMO MA	AX AFECTADOS	×		HOI	MBRE PAR	A TODO	x	
15				Nivel					
Nivel SUGES	TIÓN EN GRUPO	u u oA	10 Nivel	10					
18 Sugiere a	16	Todas las habilidados so consideran cláseass							
Nivel INTERPRETACIÓN MORTAL 20 Causa que un enemigo muera de alegría o pena			Nivel 19	Puodos alagir 10 an auglaujar habilidad					