SOUND STRIKER Nivel de Bardo (BARDO)	CONJUROS CONOCIDOS
CONJUROS Conjuros CD Salv Conjuros _Conjuros Adicior	ales
Conocidos de Conjuros al Día Base	
O CAR CAR CAR CAR	
1 7777	1
2 0000	
3 0000	
4 0000	
5 000	2
6	
CD Salv de Conjuro = 10 + CAR + Nivel de Conjuro	
Concentración = CAR + Nivel de Lanzado	
UMBRAL DE FALLO DE CONJURO ARCANO	3
Bardos pueden llevar armadura ligera sin incurrir en fallo de conjuro.	
INTERPRETACIÓN DE BARDO	
DURACIÓN Nivel de Misc	
AL DIA Bardo	4
turn 0 2 + ( × 2) + CAR +	
Turnos OOO OOO	
Hoy and and and	
CD SALV VOL Nivel de Bardo	
=10+( ÷2)+CAR	
Nivel Empieza o cambia una canción de bardo como acción	
7 de movimiento, en vez de una acción estándar.	6
N INTERPRETACIONES CONTRAODA	
Contrarresta efectos mágicos que dependan del sonido.	
Aliados a 30' usan la tirada de Interpretar en lugar de una tirada d  DISTRACCIÓN	CONOCIMIENTO DE BARDO
Contrarresta efectos mágicos que dependan de la vista.	SABER Nivel de Misc
Aliados a 30' usan la tirada de Interpretar en lugar de una tirada d  FASCINAR Nivel de	Aplica este bon a todas las habilidades de Saber
FASCINAR Nivel de MAX AUDIENCIA Bardo	Los pardos pueden usar todas las nabilidades de Saber sin que s
= ÷3 (Padandan aniha)	BIEN VERSADO
(Redondear arriba)	Nivel Bon se aplica a tiradas de salvación contra Música de Bardo y efectos que dependan de sonido o lenguaje.
+ Bon contra efectos de hechizo y miedo	INTERPRETACIÓN VERSÁTIL
Bon a tiradas de ataque y daño	Usar bonificador en lugar de Usar bonificador en lugar de
Nivel WORDSTRIKE Nivel de Bardo  Damage (or half that to a	☐ <b>Actuación</b> Disfrazarse, Engañar ☐ <b>Oratoria</b> Averiguar Intenciones, Diplomacia
3 Damage to object = 1d4 + (or half that to a living target)	□ Comedia Engañar, Intimidar □ Percusión Intimidar, Trato con Animales
Nivel WEIRD WORDS Affects a number o	☐ Baile     Acrobacias, Volar     ☐ Canto     Averiguar Intenciones, Engañar       ☐ Instrumentos     ☐ Cuerda     Diplomacia, Engañar
6 Damage to targets = 1d8 + CAR targets up to Bard Level (max 10	de Teclado Dipiomacia, Intimidar
Nivel ENDECHA DE PERDICIÓN  8 Causa que enemigos a 30' queden estremecidos	Otro:
Nivel INSPIRAR GRANDEZA MAX AFECTADOS	
9 2 x (d10 + CON) puntos golpe temporale +2 ataque, +1 pruebas Fortaleza	
Nivel INTERPRETACIÓN TRANQUILIZADORA Curar Heridas Serias en Masa	MAESTRO DEL SABER
Curar Heridas Serias en Masa Elimina las condiciones de fatigado, afectado y estremecido	
Nivel MELODÍA PAVOROSA  14 Enemigos se asustan y huyen de tu canción	5 Usos ilimitados al día
Nivel INSPIRAR HEROÍSMO MAX AFECTADOS	HOMBRE PARA TODO
+ 4 a todas las tiradas de salvación + 4 a CA	Nivel Usa cualquier habilidad como si fuera entrenada
Nivel SUGESTIÓN EN GRUPO	Nivel
18 Sugiere acciones a criaturas ya fascinadas	Todas las habilidades se consideran de clase
Nivel INTERPRETACIÓN MORTAL  20 Causa que un enemigo muera de alegría o pena	Nivel 19 Puedes elegir 10 en cualquier habilidad
q	