



# Clase de Personaje

## Bardo

**Requisitos:** Carisma 12 o mejor, Inteligencia 12 o mejor, Destreza 12 o mejor.

**Dado de Golpe:** d4

**Nivel Máximo:** 20.

**Armas:** Cualquiera.

**Armadura:** Armadura de cuero o cuero tachonado.

**Movimiento:** 12

**Puntos de Aprendizaje:** Puntuación de Carisma.

**Habilidades de Clase:** Ciencia Mágica, Encanto, Erudición, Interpretación, Latrocinio, Ocultismo, Percepción y Viaje.

El bardo es un buscavidas, cuentacuentos, mensajero y portador de noticias que vagabundea de acá para allá ganándose la vida con su arte y habilidad. Son más que meros trovadores errantes, ya que poseen una serie de habilidades especiales únicas, admiradas por unos y envidiadas por otros.

Los bardos suelen ser bienvenidos en casi cualquier lugar, al menos durante un tiempo. Con el paso de los días empiezan a ser considerados como unos gorriones que quieren vivir del esfuerzo de los demás. Más de un bardo ha acabado apaleado (o peor) por no elegir bien cuándo abandonar una población. Algunos tienen la fortuna de conseguir un mecenas adinerado que los mantenga, pague por su arte, por su compañía o los exhiba como trofeos, aunque es una posición frágil que puede destruirse con facilidad a capricho de los poderosos. No son pocos los bardos que prefieren una vida errante a perder su independencia.

Todos los bardos tienen talento artístico, por lo que ganan un +20 a Interpretación.

Tantas veces al día como 3 más su modificador de Carisma, el bardo puede realizar un pequeño truco de magia llamado *cantrip*. El *cantrip* puede encender o apagar una vela, crear un pequeño efecto visual, olfativo o sonoro (una fanfarria, unas notas musicales, un grito, olor a rosas, un chisporroteo, etc.), cambiar alguna cualidad del aspecto físico del bardo (ponerle o quitarle bigote, cambiar el color de sus ojos, agrandar o empequeñecer la nariz, etc.). Estos efectos tienen un alcance máximo de 1 metro y pueden tener una duración de hasta 1 turno.

Una vez al día el bardo puede inspirar a sus compañeros, ya sea cantando, recitando sus hazañas, o con un sentido discurso. Todos los aliados (PJ y PNJ) que se encuentren en un radio de 3 metros por nivel del bardo y puedan escucharle, ganan un +1 a sus tiradas de ataque, daño, Tiradas de Salvación y un +2 a su puntuación de Moral durante tantos asaltos como el nivel del bardo. Puede utilizar esta habilidad 2 veces al día a nivel 5, 3 veces al día a nivel 10, 4 veces al día a nivel 15 y 5 veces al día a nivel 20.

A partir de nivel 6, un bardo puede lanzar conjuros arcanos del mismo modo que los Hechiceros de Sangre. Un bardo puede lanzar tantos conjuros al día como se indica en la tabla de Progresión del bardo según su nivel. El bardo debe pasar una hora practicando su música, componiendo o escribiendo para tener acceso a sus conjuros. Tras eso, el bardo puede memorizar tantos conjuros de cada nivel como se muestra en dicha tabla. Más adelante, el bardo podrá lanzar cualquier conjuro que haya memorizado. Hecho esto, el conjuro se “borra” de su memoria y no puede volver a usarlo hasta que vuelva a practicar o componer. Un bardo puede hacer esto tras un mínimo de 8 horas de descanso.

Los bardos adquieren de manera espontánea nuevos conjuros con cada nivel de experiencia, tal y como se muestra en la tabla Conjuros Conocidos del bardo. Al contrario que magos, elfos o cazadores de monstruos, no pueden aprender nuevos conjuros de pergaminos o libros de conjuros ajenos. Tampoco ganan la capacidad de crear nuevos conjuros u objetos mágicos.

A nivel 10 un bardo puede leer y usar pergaminos arcanos como si fuese un mago. Para poder hacer esto debe tener éxito en una tirada de Ciencia Mágica. En caso de que la tirada sea un 100, el Narrador puede determinar que se produce un efecto perjudicial para el Bardo (el objetivo del conjuro cambia aleatoriamente, produce el efecto inverso al deseado, etc.).

## Progresión del Bardo

NIVEL	EXPERIENCIA	DADOS DE GOLPE	ATAQUE	CONJUROS POR NIVEL					
				1	2	3	4	5	6
1	0	1	+1						
2	2000	2	+1						
3	4000	3	+1						
4	8000	4	+2						
5	16000	5	+2						
6	32000	6	+3	1					
7	64000	7	+3	1					
8	120000	8	+3	2	1				
9	240000	9	+4	2	1				
10	360000	+1 PG*	+4	2	2	1			
11	480000	+1 PG*	+5	2	2	1			
12	600000	+1 PG*	+6	2	2	2	1		
13	720000	+1 PG*	+7	3	2	2	2		
14	840000	+1 PG*	+7	3	3	2	2	1	
15	960000	+1 PG*	+8	3	3	3	2	1	
16	1080000	+1 PG*	+8	4	3	3	2	2	1
17	1200000	+1 PG*	+9	4	4	3	3	2	1
18	1320000	+1 PG*	+9	4	4	3	3	2	2
19	1440000	+1 PG*	+10	4	4	4	3	3	2
20	1560000	+1 PG*	+10	5	4	4	3	3	2

\* Ya no se aplican las bonificaciones por Constitución



## Conjuros Conocidos del Bardo

NIVEL	CONJUROS CONOCIDOS POR NIVEL					
	1	2	3	4	5	6
6	2					
7	3					
8	4	2				
9	4	3				
10	4	4	2			
11	4	4	3			
12	4	4	4	2		
13	5	4	4	2		
14	5	5	4	4	2	
15	5	5	5	4	3	
16	6	5	5	4	4	2
17	6	6	5	5	4	3
18	6	6	5	5	4	4
19	6	6	6	5	5	4
20	7	6	6	5	5	4

## Giradas de Salvación del Bardo

NIVEL	1-4	5-8	9-12	13-16	17-20
Veneno o Muerte	14	12	10	8	6
Varita Mágica	15	13	11	9	7
Petrificación y Parálisis	13	11	9	6	5
Arma de Aliento	16	14	12	8	7
Conjuro, Vara o Cetro	14	12	6	6	4

