

NOMBRE DEL PERSONAJE: NOMBRE DEL JUGADOR:
 NIVEL: NOMBRE DE LA CAMPAÑA: AÑO:
 RAZA: ALINEAMIENTO: EDAD: TAMAÑO:
 ALTURA: PESO: CABELLO: OJOS:
 PIEL: FECHA DE NACIMIENTO: EDAD: SEXO:
 HOGAR IDIOMAS:



« BARDO »

NOMBRE CARACT.	PUNT. CARACT.	MED. CARACT.	PUNT. TEMPORAL	MED. TEMPORAL	TOTAL	TEMPORAL	RED. DAÑO
FUE	○		○		PG	○	
DES	○		○		HERIDAS/PG ACTUALES	ATENUADO/DAÑO NO LETAL	
CON	○		○		INIC.	Id20+	○ = ○ + ○ + ○
INT	○		○		TOTAL	MED. DES.	MED. VARIOS
SAB	○		○		TEMPORAL		
CAR	○		○				
CA	○ = I0+		○		BONO ARMADURA	BONO ESCUDO	MED. TAMANO
	TOTAL		BONO		BONO	MED. ARMADURA	MED. NATURAL DEFLECCION

NIVEL TOTAL	PUNTOS DE EXPERIENCIA	SIGUIENTE NIVEL
-------------	-----------------------	-----------------

HABILIDADES. PUNTOS DE HABILIDAD =										
PROFESIONES	NIVEL	BONO TOTAL	MED. CARAC. TERISTICA	RANGOS	CLASEA (+3)	RAZA Y CLASE	DETES	OBJETOS	ARMADURA/ EQUIPO	OTROS
↓ Bardo (PRDILICTA)										
↓↓										
↓↓↓										
↓↓↓↓										

TOQUE	DESPREVENIDO	MODIFICADORES	RES. CONJUROS
-------	--------------	---------------	---------------

FOR.(CON)	Id20+	○					
REF.(DES)	Id20+	○					
VOL.(SAB)	Id20+	○					
TOTAL			SALVACION BASE	MED. CARACT.	MED. MAGICO	MED. VARIOS	MED. TEMPORAL

C/C (TOTAL)	ATAQUE BASE	MED. FUE	MED. TAMANO	MED. VARIOS	TEMPORAL
/ / /					
DISTANCIA (TOTAL)	ATAQUE BASE	MED. DES	MED. TAMANO	MED. VARIOS	TEMPORAL
/ / /					

MANO ÚTIL	MANO TORPE	ATAQUES ESPECIALES
1		
2		
3		
4		
BMC	○	
TOTAL		ATAQUE BASE MED. FUE MED. TAMANO TEMPORAL
DMC	○ = + I0	
TOTAL		ATAQUE BASE MED. FUE MED. DES MED. TAMANO TEMPORAL

ARMA	ATAQUE BASE	CRITICO
TIPO	RANGO (DISTANCIA)	MUNICION
		DAÑO

ARMA	ATAQUE BASE	CRITICO
TIPO	RANGO (DISTANCIA)	MUNICION
		DAÑO

ARMA	ATAQUE BASE	CRITICO
TIPO	RANGO (DISTANCIA)	MUNICION
		DAÑO

ARMA	ATAQUE BASE	CRITICO
TIPO	RANGO (DISTANCIA)	MUNICION
		DAÑO

ARMA	ATAQUE BASE	CRITICO
TIPO	RANGO (DISTANCIA)	MUNICION
		DAÑO

ARMADURA/OBJ PROTECTOR	BONO	TIPO	PENAL.	FALLO CONJURO	DES MAX.
TOTAL					

ACROBACIAS	=DES* + 3 + + + + +
ARTESANIA (SE)	=INT + 3 + + + + +
ARTESANIA (SE)	=INT + 3 + + + + +
ARTESANIA (SE)	=INT + 3 + + + + +
AVERIGUAR INTENCIONES	=SAB + 3 + + + + +
CONOC. CONJUROS (SE)	=INT + 3 + + + + +
DIPLOMACIA (REUNIR INFO.)	=CAR + 3 + + + + +
DISFRAZARSE	=CAR + 3 + + + + +
ENGAÑAR	=CAR + 3 + + + + +
ESCAPISMO	=DES* + 3 + + + + +
INTERPRETAR (SE)	=CAR + 3 + + + + +
INTERPRETAR (SE)	=CAR + 3 + + + + +
INTERPRETAR (SE)	=CAR + 3 + + + + +
INTERPRETAR (SE)	=CAR + 3 + + + + +
INTIMIDAR	=CAR + 3 + + + + +
INUTILIZAR MECANISMO (SE)	=DES* + + + + +
JUEGO DE MANOS (SE)	=DES* + 3 + + + + +
LINGÜÍSTICA (SE)	=INT + 3 + + + + +
MONTAR	=DES* + + + + +
NADAR	=FUE* + + + + +
OFICIO (SE)	=INT + 3 + + + + +
OFICIO (SE)	=INT + 3 + + + + +
OFICIO (SE)	=INT + 3 + + + + +
PERCEPCION	=SAB + 3 + + + + +
SABER (ARCANO) (SE)	=INT + 3 + + + + +
SABER (DUNGEONS) (SE)	=INT + 3 + + + + +
SABER (GEOGRAFIA) (SE)	=INT + 3 + + + + +
SABER (HISTORIA) (SE)	=INT + 3 + + + + +
SABER (INGENIERIA) (SE)	=INT + 3 + + + + +
SABER (LOCAL) (SE)	=INT + 3 + + + + +
SABER (LOS PLANOS) (SE)	=INT + 3 + + + + +
SABER (NATURALEZA) (SE)	=INT + 3 + + + + +
SABER (NOBLEZA) (SE)	=INT + 3 + + + + +
SABER (RELIGION) (SE)	=INT + 3 + + + + +
SANAR	=SAB + + + + +
SIGILO (ACECHAR)	=DES* + 3 + + + + +
SUPERVIVENCIA	=SAB + + + + +
TASACION	=INT + 3 + + + + +
TRATOCON ANIMALES (SE)	=CAR + + + + +
TREPAR/ESCALAR	=FUE* + 3 + + + + +
USAR OBJETO MAGICO (SE)	=CAR + 3 + + + + +
VOLAR	=DES* + + + + +
	= + + + + +

VEL.	PIES SQ	PIES SQ	PIES	PIES	PIES	PIES	PIES
	VEL. BASE	CON ARMADURA VUELO Y EQUIPO	MANIOBRABILIDAD	NADAR	TREPAR	CAVAR	TEMPORAL

MUNICION	
□□□□	□□□□ □□□□ □□□□
□□□□	□□□□ □□□□ □□□□

APTITUDES ESPECIALES DE RAZA: (.....)

APTITUDES ESPECIALES DE CLASE: (.....)

- **Competencia con armas y armaduras:** competente con todas las armas simples, más espada larga, estoque, cachiporra, espada corta, arco corto y látigo. Competente con armaduras ligeras y escudos (excepto escudos paveses). Puede lanzar conjuros mientras lleva armadura ligera y usa escudo sin incurrir en la probabilidad normal de fallo de conjuro arcano. Pero si lleva armadura intermedia o pesada tiene una probabilidad de fallo de conjuro arcano si el conjuro tiene componentes somáticos. Un bardo que se haga multiclasa sigue estando sujeto a la probabilidad de fallo de conjuro arcano normal para los conjuros arcanos recibidos por otras clases.

- **Conjuros:** lanza conjuros arcanos extraídos de la lista de conjuros de bardo. Puede lanzar cualquier conjuro que conozca sin prepararlo por adelantado. Todos los conjuros de bardo tienen un componente verbal (canción, recitación o música). Para aprender o lanzar un conjuro, un bardo debe tener una puntuación de Car de al menos $10 + \text{el nivel del conjuro}$. La CD para las TS contra los conjuros de bardo es $= 10 + \text{nivel conjuro} + \text{mod. Car}$.

Sólo puede lanzar cierto número de conjuros de cada nivel al día. Recibe conjuros diarios adicionales si tiene una puntuación alta de Car.

La selección de conjuros del bardo es extremadamente limitada. Un bardo comienza el juego conociendo 4 conjuros de nivel 0 y 2 conjuros de nivel 1 a su elección. Cada nuevo nivel de bardo, gana uno o más conjuros como se indica en la tabla de la descripción de la clase (ver "Manual de Reglas Básico Pathfinder"). Al contrario que los conjuros diarios, el número de conjuros que un bardo conoce no se ve afectado por su puntuación de Car. Los números en la tabla son fijos.

Al alcanzar el nivel 5 y cada tres niveles en adelante (8º, 11º, etc), puede elegir aprender un nuevo conjuro en lugar de otro que ya conoce. "Pierde" el viejo conjuro a cambio del nuevo. El nivel del nuevo conjuro debe ser el mismo que aquel por el que se cambió y debe ser al menos de un nivel inferior al mayor nivel de conjuro que el bardo puede lanzar. Un bardo sólo puede intercambiar un único conjuro en un nivel dado y debe elegir si intercambiar el conjuro al mismo tiempo que obtiene nuevos conjuros conocidos para el nivel.

No necesita preparar sus conjuros por adelantado. Puede lanzar cualquier conjuro que conozca en cualquier momento.

- **Conocimiento de bardo (Ex):** suma la mitad de su nivel de clase (+2) a todas las pruebas de habilidades de "Saber" y puede hacer pruebas en todas las de Saber sin necesidad de entrenarlas.

- **Interpretación de bardo:** está entrenado en el uso de la habilidad de "Interpretar" para crear efectos mágicos en aquellos a su alrededor, incluyéndolo a él mismo si lo desea. Puede usar esta aptitud un nº asaltos/día = $4 + \text{mod. Car}$. Cada nivel más allá del 1º, un bardo puede usar su interpretación de bardo durante 2 asaltos adicionales al día. Cada asalto, el bardo puede producir cualquiera de los distintos tipos de interpretación disponibles según su nivel.

Comenzar una interpretación de bardo es una acción estándar, pero puede mantenerla cada asalto como acción gratuita. Cambiar una interpretación de bardo de un efecto a otro requiere que detenga la interpretación anterior y comience una nueva como acción estándar. Una interpretación de bardo no puede interrumpirse, pero termina inmediatamente si muere, queda paralizado, aturdido o inconsciente, o si se evita que utilice una acción gratuita para mantenerla cada asalto. No puede tener más de una interpretación de bardo activa a la vez.

A 7º nivel, puede comenzar una interpretación de bardo como acción de movimiento en lugar de como acción estándar. A 13º nivel, puede comenzar su interpretación como acción rápida.

Toda interpretación de bardo tiene componentes audíbles, visuales o ambos a la vez. Si una interpretación tiene componentes audíbles, los blancos deben ser capaces de oír al bardo para que tenga algún efecto y dicha interpretación depende del idioma. Un bardo sordo tiene un 20% de probabilidades de fallar al activar una interpretación con componentes audíbles. Si falla la prueba, el intento sigue contando para su límite diario. Las criaturas sordas son inmunes a las interpretaciones con componentes audíbles. Si una interpretación de bardo tiene componentes visuales, los objetivos deben tener una línea de visión hacia el bardo para que tenga algún efecto. Un bardo ciego tiene un 50% de probabilidades de fallar al realizar una interpretación con un componente visual. Si falla la prueba, el intento sigue contando para su límite diario. Las criaturas ciegas son inmunes a las interpretaciones con componentes visuales.

Contraoda (Sb) a nivel 1, aprende a contrarrestar efectos mágicos que dependan del sonido (pero no conjuros que tengan componentes verbales). Cada asalto de la contraoda, hace una prueba de "Interpretar" (teclado, percusión, viento, cuerda o canto). Cualquier criatura que esté a un máximo de 30' del bardo (incluyendo el propio bardo) que esté afectada por un ataque sónico o que dependa del idioma puede utilizar el resultado de la prueba de "Interpretar" en lugar de su TS si, después de hacer la TS, el resultado de la prueba de "Interpretar" es mayor. Si una criatura dentro del alcance de la contraoda ya está bajo el efecto de un ataque mágico no instantáneo sónico o dependiente del idioma, recibe una nueva TS contra el efecto cada asalto en que oiga la contraoda, pero debe usar el resultado de la prueba de "Interpretar" del bardo como resultado de la TS. La contraoda no funciona contra efectos que no permitan TS. La contraoda requiere componentes audíbles.

Distracción (Sb) a nivel 1, un bardo puede utilizar su interpretación para contrarrestar efectos mágicos que dependan de la vista. Cada asalto de la distracción, realiza una prueba de "Interpretar" (actuar, comedia, danza u oratoria). Cualquier criatura que esté a un máximo de 30' del bardo (incluyendo el propio bardo) que esté afectado por ataque mágico de ilusión (pauta) o ilusión (quimera) puede utilizar el resultado de la prueba de "Interpretar" en lugar de su TS si, después de hacer la TS, el resultado de la prueba de "Interpretar" es mayor. Si una criatura dentro del alcance de la distracción ya está bajo el efecto de un ataque mágico no instantáneo de ilusión (pauta) o ilusión (quimera), recibe una nueva TS contra el efecto cada asalto en que vea la distracción, pero debe usar el resultado de la prueba de "Interpretar" del bardo como resultado de la TS. La distracción no funciona contra efectos que no permitan TS. La distracción requiere componentes visuales.

Fascinar (Sb) a nivel 1, un bardo puede usar su interpretación para hacer que una o más criaturas se queden fascinadas con él. Cada criatura que va a ser fascinada debe estar a un máximo de 90' y ser capaces de ver y oír al bardo y capaces de prestarle atención. El bardo también debe ser capaz de ver a las criaturas afectadas. La distracción de un combate cercano y otros peligros evitan que esta aptitud funcione. Por cada 3 niveles que el bardo consiga después del 1º, puede afectar a una criatura adicional con esta aptitud.

Cada criatura dentro del alcance recibe una TS de Vol (CD 10 + ½ **nív. del bardo + mod. Car. del bardo**) para anular el efecto. Si la tirada de una criatura tiene éxito, el bardo no puede intentar fascinar a esa criatura de nuevo durante 24 horas. Si la TS falla, la criatura se sienta tranquilamente y observa la interpretación mientras el bardo continúe manteniéndola. Mientras esté fascinado, el blanco tiene un penalizador -4 a todas las pruebas de habilidad hechas como reacción, como pruebas de "Percepción". Cualquier amenaza potencial contra el blanco le permite hacer una nueva TS contra el efecto. Una amenaza obvia, como alguien desenvainando un arma, lanzando un conjuro o apuntando un arma al blanco, rompe automáticamente el efecto.

Fascinar es una aptitud de encantamiento (compulsión) enajenadora. Fascinar requiere componentes audíbles y visuales para funcionar.

Infundir Valor (Sb): a **nivel 1** puede usar su interpretación para inspirar valor en sus aliados (incluido él mismo), reforzándolo contra el miedo y mejorando sus capacidades de combate. Para ser afectado, un aliado debe ser capaz de percibir la interpretación del bardo. Un aliado afectado recibe un bonif. de moral +1 a las TS contra efectos de hechizo y miedo y un bonif. de competencia +1 a las tiradas de ataque y daño. A 5º nivel y cada 6 niveles a partir de entonces, este bonif. aumenta en +1, hasta un máximo de +4 a nivel 17. Infundir valor es una aptitud enajenadora. Infundir valor puede usar componentes visuales o audíbles. El bardo debe elegir qué tipo de componente utilizar al comenzar la interpretación.

Inspirar gran aptitud (Sb): a **nivel 3** o superior puede utilizar su interpretación para ayudar a un aliado a tener éxito en una tarea. Ese aliado debe estar como máximo a 30' y debe ser capaz de oír al bardo. El aliado recibe un bonif. de competencia +2 a las pruebas de habilidad con una habilidad en concreto mientras continúe oyendo la interpretación del bardo. Este bonif. aumenta en +1 por cada 4 niveles que el bardo consiga más allá del 3º (+3 a 7º, +4 a 11º, +5 a 15º y +6 a 19º). Ciertos usos de esta aptitud pueden no tener sentido, como usarlo para "Sigilo", y no deberían ser permitidas a discreción del DM. Un bardo no puede inspirar gran aptitud sobre sí mismo. Inspirar gran aptitud requiere componentes audíbles.

Sugestión (St): a **6º nivel** o superior puede usar su interpretación para hacer una sugestión (como el conjuro) a una criatura que ya haya fascinado (ver más arriba). Usar esta aptitud no interrumpe el efecto de fascinar, pero requiere activar una acción estándar (además de la acción gratuita para continuar el efecto de fascinar). Un bardo puede utilizar esta aptitud más de una vez contra una misma criatura durante una interpretación individual. Hacer una sugestión no cuenta para el uso diario de interpretaciones de bardo. Una tirada de salvación de Voluntad (CD 10 + 1/2 nivel de bardo + su modificador de Carisma) anula el efecto. Esta aptitud sólo afecta a una única criatura. Sugestión es una aptitud de encantamiento (compulsión), enajenadora y dependiente del idioma que requiere componentes audíbles.

Canto de fatalidad (Sb): a **8º nivel** o superior puede usar su interpretación para causar un sentido de terror creciente en sus enemigos, haciendo que queden estremecidos. Para ser afectado, un enemigo debe estar a un máximo de 30 pies y ser capaz de ver y oír la interpretación del bardo. El efecto se mantiene mientras el enemigo permanezca dentro del alcance de 30 pies y el bardo continúe su interpretación. Esta interpretación no puede hacer que una criatura quede asustada o despavorida, incluso si los objetivos ya estaban estremecidos a causa de otro efecto. Canto de fatalidad es un efecto enajenador y de miedo y requiere de componentes audíbles y visuales.

Infundir Grandeza (Sb): a **9º nivel** o mayor puede usar su interpretación para inspirar grandeza en sí mismo o en un único aliado voluntario que esté a un máximo de 30 pies, concediéndole capacidades de lucha adicionales. Por cada tres niveles que el bardo alcance más allá del 9º, puede seleccionar un aliado adicional mientras usa esta interpretación (hasta un máximo de cuatro objetivos a nivel 18). Para infundir grandeza, todos los blancos deben ser capaces de ver y oír al bardo. Una criatura infundida con

grandeza obtiene 2 Dados de Golpe adicionales (d10), el número adecuado de puntos de golpe temporales (aplica el modificador de Constitución del blanco, si existe, a esos Dados de Golpe adicionales), un bonificador +2 de competencia a las tiradas de ataque y un bonificador de competencia +1 a las tiradas de salvación de Fortaleza. Los Dados de Golpe adicionales cuentan como Dados de Golpe normales a la hora de determinar los efectos de conjuros que dependan de los dados de golpe. Infundir grandeza es una aptitud enajenadora que requiere componentes audíbles y visuales.

Interpretación curativa (Sb): a **12º nivel** o mayor puede usar su interpretación para crear un efecto equivalente a curar heridas graves en masa, usando su nivel de bardo como nivel de lanzador. Además, esta interpretación elimina las condiciones de fatigado, afectado y estremecido de todos los afectados. Usar esta aptitud requiere 4 asaltos de interpretación continua y los blancos deben ser capaces de ver y oír al bardo durante toda la interpretación. La interpretación curativa afecta a todos los objetivos que permanezcan a un máximo de 30 pies durante la interpretación. Interpretación curativa requiere componentes audíbles y visuales.

Tonada atemorizante (St): a **14º nivel** o mayor puede utilizar su interpretación para causar miedo a sus enemigos. Para ser afectado, un enemigo debe ser capaz de oír la interpretación del bardo y estar a un máximo de 30 pies. Cada enemigo dentro del alcance recibe una tirada de salvación de Voluntad (CD 10 + 1/2 nivel del bardo + el modificador de Carisma del bardo) para anular el efecto. Si la salvación tiene éxito, la criatura es inmune a esta aptitud durante 24 horas. Si la salvación falla, el blanco queda asustado y escapa mientras sea capaz de oír la interpretación del bardo. Tonada atemorizante requiere componentes audíbles.

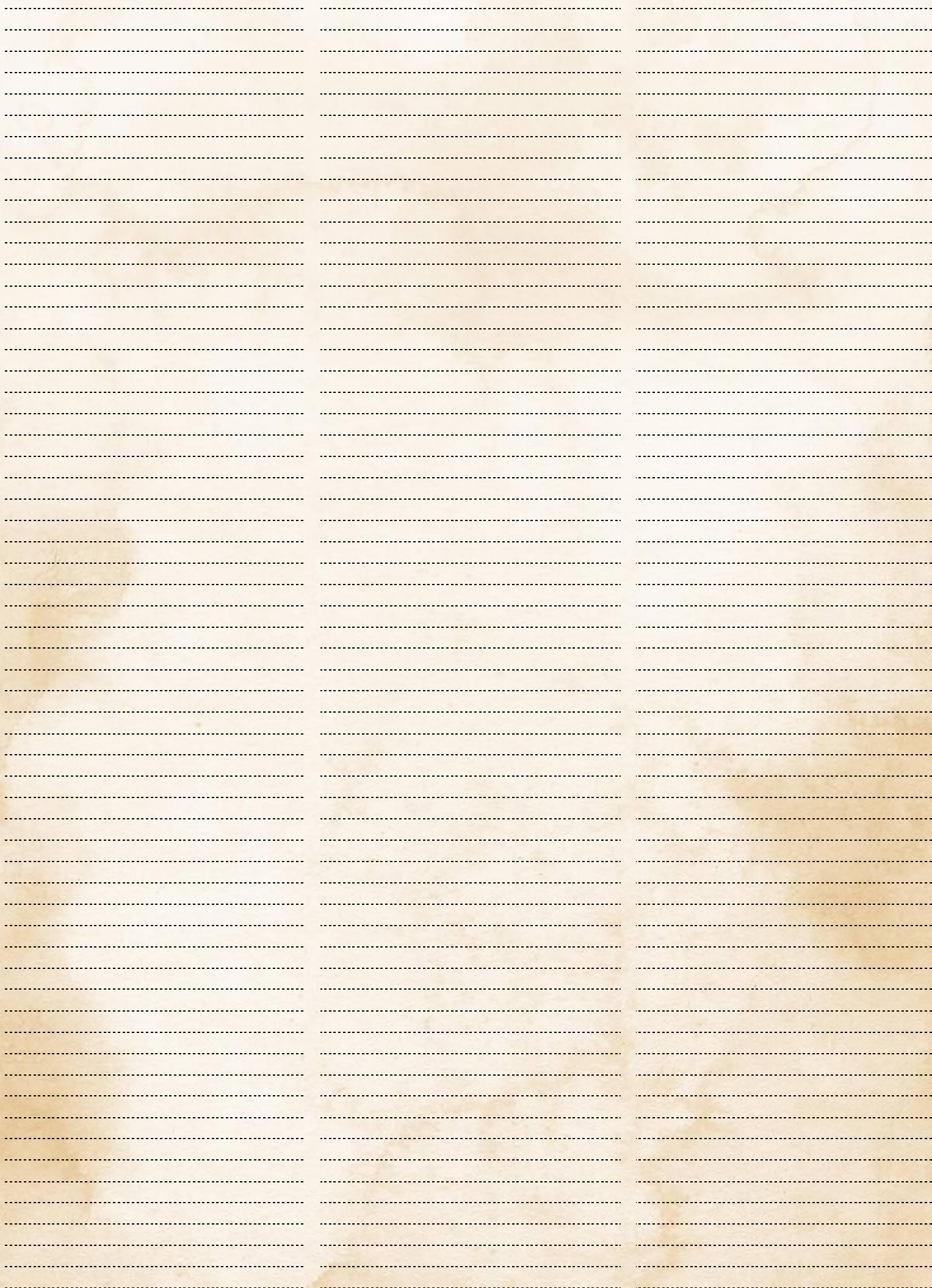
Infundir heroísmo (Sb): a **15º nivel** o mayor puede infundir un heroísmo tremendo en sí mismo o en un único aliado a un máximo de 30 pies. Por cada tres niveles de bardo que el personaje consiga más allá del 15º, puede infundir heroísmo en una criatura adicional. Para infundir heroísmo, todos los objetivos deben ser capaces de ver y oír al bardo. Las criaturas infundidas obtienen un bonificador +4 de moral a las tiradas de salvación y un bonificador +4 de esquivar a la CA. Este efecto dura mientras los objetivos sean capaces de ver la interpretación. Infundir heroísmo es una aptitud enajenadora que requiere componentes audíbles y visuales.

Sugestión en masa (St): esta aptitud funciona como sugestión, pero la permite a **nivel 18º** o mayor hacer una sugestión simultáneamente a cualquier número de criaturas que haya fascinado previamente. Sugestión en masa es una aptitud de encantamiento (compulsión), enajenadora y dependiente del idioma que requiere componentes audíbles.

Interpretación mortal (Sb): a **20º nivel** o mayor puede usar su interpretación para hacer que un enemigo muera de alegría o de pena. Para ser afectado, el blanco debe ser capaz de ver y oír al bardo durante un asalto completo y estar a un máximo de 30 pies. El objetivo recibe una tirada de salvación (CD 10 + 1/2 nivel del bardo + el modificador de Carisma del bardo) para anular el efecto. Si la tirada de salvación tiene éxito, el blanco queda grogui durante 1d4 asaltos y el bardo no puede volver a utilizar la interpretación mortal en esa criatura durante 24 horas. Si la tirada de salvación falla, la criatura muere. La interpretación mortal es un efecto de muerte, enajenador que requiere componentes audíbles y visuales.

- **Trucos:** los bardos aprenden un número de trucos, o conjuros de nivel o como se indica en su "tabla de Conjuros conocidos". Estos conjuros se lanzan como cualquier otro, pero no consumen ningún espacio de conjuro y pueden ser utilizados de nuevo (son infinitos).

- **Interpretación versátil (Ex):** a **2º nivel**, un bardo puede elegir un tipo de habilidad de "Interpretar". Puede utilizar su bonif. en esa habilidad en lugar de su bonif. en habilidades asociadas. Al hacer esta sustitución, el bardo usa su bonif. de habilidad de "Interpretar" completo, incluyendo los bonificadores de habilidad de clase, en lugar del bonif. de la habilidad asociada, tenga o no tenga rangos en esa habilidad o si es una habilidad de clase. A 6º nivel y cada 4 niveles en adelante, el bardo puede elegir un tipo adicional de "Interpretar" para sustituir.



POSESIONES		
EQUIPO BÁSICO		
OBJETO	Nº	PESO

ARMAS		
OBJETO	Nº	PESO

ARMADURAS Y ESCUDOS		
OBJETO	Nº	PESO

VARITAS, CÉTROS, PERGAMINOS Y POCIONES		
OBJETO	Nº	PESO

OTROS OBJETOS		
OBJETO	Nº	PESO

DINERO Y JOYAS			
OBJETO	Nº REAL	Nº TRANSPORTADO	PESO
PLATINO (PPT)			
ACERO (PA)			
HIERRO/BRONCE (PH/PB)			
PLATA (PF)			
ORO (PO)			
COBRE (PC)			

RACIONES DE COMIDA DE VIAJE				PESO
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	
PESO TOTAL				

CABEZA:

CUELLO:

ESPALDA:

BRAZOS:

MANOS:

CUERPO, TRONCO Y PECHO:

CINTURÓN:

PIERNAS:



MOCHILA:

ESPACIO PRINCIPAL:

BOLSILLO IZDA:

BOLSILLO CENTRAL:

BOLSILLO DCHA:



APTITUDES DE LOS OBJETOS MÁGICOS:

.....

.....

.....

.....

.....

MONTURA		
CRUATURA:	NIVEL: (.....)	DG
INICIATIVA:	VELOCIDAD:	CA:
ATAQUES:		
DAÑO:		PG
TS: FORT (.....) REF (.....) VEL (.....)		
HABILIDADES:	FUE: (.....)	
	DES: (.....)	
	CON: (.....)	
	INT: (.....)	
	SAB: (.....)	
	CAR: (.....)	
CARGA:	PESO TRANSPORTADO POR LA MONTURA:	

CARGA	DES. MÁX.	PENALIZ. PRUEBAS	VELOCIDAD ()	CORRER	PESO TRANSPORTADO*	PESO PJ Y EQUIPO*
CARGA LIGERA	ALZAR SOBRE LA CABEZA (CARGA MÁX.)					
CARGA MEDIA	LEVANTAR DEL SUELO (CARGA MÁX. x2)					
CARGA PESADA	EMPUJAR o ARRASTRAR (CARGA MÁX. x5)					

