

# BARDO

**PG iniciales:** d6 + 4

**PG Por nivel/al Descansar:** 1d6

**Armas & Armadura:** Hojas a una mano, Mayal /Látigo/ Red con ganchos, Acolchada, Cuero, Cota de mallas, Escudos pequeños

**Daño al atacar:** 1d8 / 1d4 desarmado o improvisando

## Capacidades especiales

Tira con Ventaja cuando realices pruebas de **CAR** para resistir efectos de Encantamiento.

Una vez al día, tu música le da a tus aliados que puedan escucharla, 1d4 de “inspiración” por nivel de bardo. Estos dados expiran en un día. (Ejemplo, un bardo de nivel 5 otorga 5d4 dados de inspiración a cada aliado).

## Conjuros

Una vez por cada nivel impar por encima de 1, memoriza un conjuro de Nivel 1, 2, o 3 de cualquier lista. Tira 1d4 - 1 cuando te levantes: tienes un espacio de conjuro de ese nivel para ese día (un resultado de 1 significa que no tienes espacios de conjuro).

## Subir de nivel

Cuando tires para ver si se incrementa un atributo, tira dos veces por **DES** o **CAR**.