



Actualización

Bardos



¡Hola Aldorianos!

La siguiente actualización importante de Aldor está dedicada ¡a los bardos!

En este documento se indican los cambios realizados en la canción de bardo, los awen que el bardo podrá elegir durante la creación del personaje, y los lais que podrán aprender para deleitar al público en plazas o tabernas.

Arvirago



PD: dado que esta actualización amplía las posibilidades de los nuevos PJs bardo, se permitirá excepcionalmente rehacer los PJs bardos existentes.



1 CANCIONES

1.1 Canción de bardo

Detalles: Los bardos pueden interpretar una canción que refuerce la moral de sus aliados. Las criaturas ensordecidas no se ven afectadas por las canciones del bardo. La canción afecta a todos los aliados en un radio de 10 metros y dura 6 asaltos, +1 asalto por cada nivel de bardo. Cuanto mayor sea el nivel del bardo y su habilidad de Interpretar, mejores serán las Canciones de bardo. Todos los bonificadores de la lista son acumulativos.



- Interpretar 4 y nivel 1 de bardo: +1 a tiradas de ataque y daño.
- Interpretar 5 y nivel 2 de bardo: +1 a salvaciones de Voluntad.
- Interpretar 6 y nivel 3 de bardo: +1 a salvaciones de Fortaleza.
- Interpretar 8 y nivel 4 de bardo: +2 puntos de golpe temporales.
- Interpretar 9 y nivel 5 de bardo: +1 a salvaciones de Reflejos, +2 puntos de golpe temporales.
- Interpretar 10 y nivel 6 de bardo: +1 a tiradas de daño, +2 puntos de golpe temporales, +1 a pruebas de habilidad.
- Interpretar 12 y nivel 7 de bardo: +2 puntos de golpe temporales.
- Interpretar 13 y nivel 8 de bardo: +1 a tiradas de ataque, +1 a salvaciones de Voluntad, +2 puntos de golpe temporales, +1 de esquiva a la CA.
- Interpretar 14 y nivel 9 de bardo: +1 a salvaciones de Fortaleza, +2 puntos de golpe temporales, +1 a pruebas de habilidad.
- Interpretar 16 y nivel 10 de bardo: +2 puntos de golpe temporales.
- Interpretar 17 y nivel 11 de bardo: +1 a tiradas de daño, +1 a salvaciones de Reflejos, +2 puntos de golpe temporales.
- Interpretar 18 y nivel 12 de bardo: +2 puntos de golpe temporales, +1 de esquiva a la CA, +1 a pruebas de habilidad.
- Interpretar 20 y nivel 13 de bardo: +2 puntos de golpe temporales.
- Interpretar 21 y nivel 14 de bardo: +2 puntos de golpe temporales, +1 a pruebas de habilidad.
- Interpretar 22 y nivel 15 de bardo: +1 a salvaciones de Voluntad, +2 puntos de golpe temporales, +1 de esquiva a la CA.
- Interpretar 24 y nivel 16 de bardo: +1 a tiradas de daño, +1 a salvaciones de Fortaleza, +2 puntos de golpe temporales, +1 a pruebas de habilidad.
- Interpretar 25 y nivel 17 de bardo: +2 puntos de golpe temporales, +1 a pruebas de habilidad.
- Interpretar 26 y nivel 18 de bardo: +1 a salvaciones de Reflejos, +2 puntos de golpe temporales, +1 de esquiva a la CA, +2 a pruebas de habilidad.
- Interpretar 28 y nivel 19 de bardo: +4 puntos de golpe temporales, +2 a pruebas de habilidad.
- Interpretar 30 y nivel 20 de bardo: +1 a tiradas de ataque y daño, +6 puntos de golpe temporales, +1 de esquiva a la CA, +2 a pruebas de habilidad.

1.2 Canción maldita

Tipo de dote: Clase

Prerrequisito: Bardo.

Detalles: Los bardos pueden interpretar una canción que maldice a sus enemigos. Las criaturas ensordecidas no son afectadas por la canción del bardo. La canción afecta a todos los enemigos en un radio de 10 metros y dura 6 asaltos, +1 asalto por cada nivel de bardo. Cuanto mayor sea el nivel del bardo y su habilidad de Interpretar, más poderosa será la Canción maldita. Todos los penalizadores listados son acumulables.

- Interpretar 4 y nivel 1 de bardo: -1 a tiradas de ataque y daño.
- Interpretar 5 y nivel 2 de bardo: -1 a salvaciones de Voluntad.
- Interpretar 6 y nivel 3 de bardo: -1 a salvaciones de Fortaleza.
- Interpretar 8 y nivel 4 de bardo: 2 daño.
- Interpretar 9 y nivel 5 de bardo: -1 a salvaciones de Reflejos, 2 daño.
- Interpretar 10 y nivel 6 de bardo: -1 a tiradas de daño, 2 daño, -1 a pruebas de habilidad.
- Interpretar 12 y nivel 7 de bardo: 2 daño.
- Interpretar 13 y nivel 8 de bardo: -1 a tiradas de ataque, -1 a salvaciones de Voluntad, 2 daño, -1 de esquiva a la CA.
- Interpretar 14 y nivel 9 de bardo: -1 a salvaciones de Fortaleza, 2 daño, -1 a pruebas de habilidad.
- Interpretar 16 y nivel 10 de bardo: 2 daño.
- Interpretar 17 y nivel 11 de bardo: -1 a tiradas de daño, -1 a salvaciones de Reflejos, 2 daño.
- Interpretar 18 y nivel 12 de bardo: 2 daño, -1 de esquiva a la CA, -1 a pruebas de habilidad.
- Interpretar 20 y nivel 13 de bardo: 2 daño.
- Interpretar 21 y nivel 14 de bardo: 2 daño, -1 a pruebas de habilidad.
- Interpretar 22 y nivel 15 de bardo: -1 a salvaciones de Voluntad, 2 daño, -1 de esquiva a la CA.
- Interpretar 24 y nivel 16 de bardo: -1 a tiradas de daño, -1 a salvaciones de Fortaleza, 2 daño, -1 a pruebas de habilidad.
- Interpretar 25 y nivel 17 de bardo: 2 daño, -1 a pruebas de habilidad.
- Interpretar 26 y nivel 18 de bardo: -1 a salvaciones de Reflejos, 2 daño, -1 de esquiva a la CA, -2 a pruebas de habilidad.
- Interpretar 28 y nivel 19 de bardo: 4 daño, -2 a pruebas de habilidad.
- Interpretar 30 y nivel 20 de bardo: -1 a tiradas de ataque y daño, 6 daño, -1 de esquiva a la CA, -2 a pruebas de habilidad.

Uso: Seleccionada.

1.3 Música adicional

Tipo de dote: General

Prerrequisito: Canción de bardo.

Detalles: El personaje puede utilizar la canción de bardo hasta cuatro veces más al día.

Uso: Automática.



1.4 Canción persistente

Tipo de dote: General

Prerrequisito: Canción de bardo.

Detalles: Los efectos de las canciones de bardo durarán el doble número de asaltos.

Uso: Automática.

2 AWENS

Durante la creación del personaje, el bardo puede elegir dos Awen, inspiraciones con las que el bardo puede especializar sus poemas y encantamientos, según sus intereses. Cada Awen otorga diferentes poderes o encantamientos que el bardo obtiene a determinados niveles, y refuerza de alguna forma su canción de bardo o canción maldita.

2.1 Awen de la Concordia [AWEN ZHING]

Tipo de dote: Awen de bardo

El bardo desarrolla encantamientos para crear el consenso y amistad entre la gente (sólo funcionan con razas inteligentes, como humanos, elfos, enanos, orcos, tragos, gigantes, dragones, etc.), y para potenciar su canción de bardo. Con el Awen de la Concordia la canción de bardo considerará que el bardo tiene un nivel más en la clase de los que realmente tiene.

Uso: automática.

Encantamientos adicionales: El bardo obtiene acceso a los siguientes encantamientos (1 uso/día) en el nivel de bardo indicado: Disculpar (nivel 1), Adular (nivel 4), Armonía akáshica menor (nivel 7), Apaciguar (nivel 10), Armonía akáshica (nivel 13), Aplacar a las masas (nivel 16), Armonía akáshica mayor (nivel 19).



2.1.1 Disculpar [GAZHIR]

- Nivel innato: 1
- Descriptores: Enajenador
- Componentes: Verbal
- Alcance: Corto
- Área de efecto / Objetivo: Individual
- Tiro de salvación: Voluntad niega

Hace que una criatura inteligente deje de estar amigable/hostil con las criaturas concretas que estén en su misma área y regrese al estado inicial de su facción. Si la facción es hostil al bardo la criatura seguirá siendo hostil. No funciona sobre otro PJ.

2.1.2 Adular [NAVESH]

- Nivel innato: 2
- Descriptores: Enajenador
- Componentes: Verbal
- Alcance: Corto
- Área de efecto / Objetivo: Individual
- Duración: 24 horas
- Tiro de salvación: Voluntad niega

Hace que un comerciante se vuelva amable y generoso: venderá un 10% más barato y comprará un 10% más caro (a cualquier cliente). Si la criatura no tiene una tienda o es un PJ no ocurrirá nada. Funciona también en tiendas de venta de recetas o tiendas donde compran objetos fabricados con oficios.

2.1.3 Armonía akáshica menor [AKASHNA]

- Nivel innato: 3
- Descriptores: Enajenador
- Componentes: Verbal
- Alcance: Corto
- Área de efecto / Objetivo: Individual
- Duración: 1 turno/nivel (puede despertar antes).
- Tiro de salvación: Voluntad niega

Permite dormir a una criatura de hasta 10 dados de golpe (no bosses). No funciona con elfos y otras criaturas inmunes a dormir o a encantamientos enajenadores.

2.1.4 Apaciguar [YUNÁ]

- Nivel innato: 4
- Descriptores: Enajenador
- Componentes: Verbal
- Alcance: Corto
- Área de efecto / Objetivo: Individual
- Duración: (20 - dados de golpe) asaltos
- Tiro de salvación: Voluntad reduce la duración en 5 asaltos.

Pacifica a una criatura (no bosses), haciendo que deje de atacar (EffectPacified).

2.1.5 Armonía akáshica [AKASHÍ]

- Nivel innato: 5
- Descriptores: Enajenador
- Componentes: Verbal
- Alcance: Corto
- Área de efecto / Objetivo: Individual



- Duración: 1 turno/nivel (puede despertar antes).
- Tiro de salvación: Voluntad niega

Permite dormir a una criatura de hasta 20 dados de golpe (no bosses). No funciona con elfos y otras criaturas inmunes a dormir o a encantamientos enajenadores.

2.1.6 Aplacar a las masas [YUNASTÉ]

- Nivel innato: 6
- Descriptores: Enajenador
- Componentes: Verbal
- Alcance: Medio
- Área de efecto / Objetivo: esfera de 5 metros.
- Duración: 1 asalto / nivel.
- Tiro de salvación: Voluntad reduce la duración en 5 asaltos.

Todas las criaturas en el área de efecto se volverán amigables al bardo.

2.1.7 Armonía akáshica mayor [AKASHTUR]

- Nivel innato: 7
- Descriptores: Enajenador
- Componentes: Verbal
- Alcance: Corto
- Área de efecto / Objetivo: Individual
- Duración: 1 turno/nivel (puede despertar antes).
- Tiro de salvación: Voluntad niega

Permite dormir a cualquier criatura, incluso grandes demonios, semidioses o dragones. No funciona con elfos y otras criaturas inmunes a dormir o a encantamientos enajenadores.

2.2 Awen de la Discordia [AWEN RAZLA]

Tipo de dote: Awen de bardo

El bardo desarrolla encantamientos para crear la disensión y enemistad entre la gente (sólo funcionan con razas inteligentes, como humanos, elfos, enanos, orcos, trsgos, gigantes, dragones, etc.), y para potenciar su canción maldita. Con el Awen de la Discordia la canción maldita considerará que el bardo tiene un nivel más en la clase de los que realmente tiene.

Uso: automática.

Conjuros adicionales: El bardo obtiene acceso a los siguientes encantamientos (1 uso/día) en el nivel de bardo indicado: Enfurecer (nivel 1), Indignar (nivel 4), Disonancia akáshica menor (nivel 7), Enfrentar (nivel 10), Disonancia akáshica (nivel 13), Enfrentar a las masas (nivel 16), Disonancia akáshica mayor (nivel 19).



2.2.1 Enfurecer [GANÚ]

- Nivel innato: 1
- Descriptores: Enajenador
- Componentes: Verbal
- Alcance: Corto
- Área de efecto / Objetivo: Individual
- Tiro de salvación: Voluntad niega

Hace que una criatura inteligente se vuelva hostil al bardo.

2.2.2 Indignar [RADESH]

- Nivel innato: 2
- Descriptores: Enajenador
- Componentes: Verbal
- Alcance: Corto
- Área de efecto / Objetivo: Individual
- Duración: 24 horas
- Tiro de salvación: Voluntad niega

Hace que un comerciante se vuelva avaro y cicatero: venderá un 10% más caro y comprará un 10% más barato (a cualquier cliente). Si la criatura no tiene una tienda o es un PJ no ocurrirá nada. Funciona también en tiendas de venta de recetas o tiendas donde compran objetos fabricados con oficios.

2.2.3 Disonancia akáshica menor [AKASHNA]

- Nivel innato: 3
- Descriptores: Enajenador
- Componentes: Verbal
- Alcance: Corto
- Área de efecto / Objetivo: Individual
- Duración: 1 asalto/nivel
- Tiro de salvación: Voluntad niega

Permite atontar a una criatura de hasta 10 dados de golpe (no bosses). No funciona con criaturas inmunes a encantamientos enajenadores.

2.2.4 Enfrentar [KORÁ]

- Nivel innato: 4
- Descriptores: Enajenador
- Componentes: Verbal
- Alcance: Corto
- Área de efecto / Objetivo: Individual
- Tiro de salvación: Voluntad niega.



Hace que un PNJ de nivel igual o inferior al bardo ataque al de su misma facción que tenga más cerca. La criatura afectada seguirá siendo hostil al bardo si ya lo era.

2.2.5 Disonancia akáshica [AKASHÍ]

- Nivel innato: 5
- Descriptores: Enajenador
- Componentes: Verbal
- Alcance: Corto
- Área de efecto / Objetivo: Individual
- Duración: 1 asalto/nivel
- Tiro de salvación: Voluntad niega

Permite atontar a una criatura de hasta 20 dados de golpe (no bosses). No funciona con criaturas inmunes a encantamientos enajenadores.

2.2.6 Enfrentar a las masas [KORASTÉ]

- Nivel innato: 6
- Descriptores: Enajenador
- Componentes: Verbal
- Alcance: medio.
- Área de efecto / Objetivo: esfera de 5 metros.
- Tiro de salvación: Voluntad niega.

Todas las criaturas en el área de efecto atacarán a la que tengan más cerca, sea amigo o enemigo.

2.2.7 Disonancia akáshica mayor [AKASHTUR]

- Nivel innato: 7
- Descriptores: Enajenador
- Componentes: Verbal
- Alcance: Corto
- Área de efecto / Objetivo: Individual
- Duración: 1 asalto/nivel
- Tiro de salvación: Voluntad niega

Permite atontar a cualquier criatura, incluso grandes demonios, semidioses o dragones. No funciona con criaturas inmunes a encantamientos enajenadores.

2.3 Melodía escudo [AWEN SCY]

Tipo de dote: Awen de bardo

El bardo desarrolla poderes para protegerse de los atacantes mientras canta su canción de bardo. Cualquiera que ataque cuerpo a cuerpo al bardo mientras canta recibirá daño sónico. Además la canción de bardo tendrá un radio ampliado a 12,5 metros.

El bardo obtiene acceso a las siguientes dotes en el nivel de bardo indicado:

- **Escudo menor** (nivel 2): el daño sónico es 1d4 + el bonificador de daño de la canción.



- **Escudo** (nivel 6): el daño sónico es 1d8 + el bonificador de daño de la canción.
- **Mente escurridiza** (nivel 10): como la dote de pícaro.
- **Escudo mayor** (nivel 14): el daño sónico es 2d6 + el bonificador de daño de la canción.
- **Escudo supremo** (nivel 18): el daño sónico es 2d10 + el bonificador de daño de la canción.

Uso: automática al usar la canción de bardo.

2.4 Liberación arcana [AWEN STAM]

Tipo de dote: Awen de bardo

El bardo desarrolla encantamientos que le facilitan usar su magia sin que las armaduras y escudos le dificulten conjurar. Además con el Awen de Liberación arcana la canción maldita del bardo aplicará a los enemigos fallo de conjuro de un 3% por nivel del bardo, para cualquier conjuro de la escuela de encantamiento.

Uso: automática.

Conjuros adicionales: El bardo obtiene acceso a los siguientes encantamientos (1 uso/día) en el nivel de bardo indicado: Liberación arcana menor (nivel 2), Liberación arcana (nivel 6), Liberación arcana mejorada (nivel 10), Liberación arcana mayor (nivel 14), Liberación arcana suprema (nivel 18).



2.4.1 Liberación arcana menor [FILARNA]

- Nivel innato: 1
- Componentes: Verbal, somático
- Duración: 1 hora cada dos niveles.
- Alcance: uno mismo

Reduce en 5% el fallo de conjuro arcano de la armadura y del escudo que el bardo lleve equipados.

2.4.2 Liberación arcana [FILARÍ]

- Nivel innato: 2
- Componentes: Verbal, somático
- Duración: 2 horas + 1 hora cada dos niveles.
- Alcance: uno mismo

Reduce en 10% el fallo de conjuro arcano de la armadura y del escudo que el bardo lleve equipados.

2.4.3 Liberación arcana mejorada [FILARDA]

- Nivel innato: 3
- Componentes: Verbal, somático
- Duración: 4 horas + 1 hora cada dos niveles.
- Alcance: uno mismo

Reduce en 15% el fallo de conjuro arcano de la armadura y del escudo que el bardo lleve equipados.



2.4.4 Liberación arcana mayor [FILARTUR]

- Nivel innato: 4
- Componentes: Verbal, somático
- Duración: 6 horas + 1 hora cada dos niveles.
- Alcance: uno mismo

Reduce en 20% el fallo de conjuro arcano de la armadura y del escudo que el bardo lleve equipados.

2.4.5 Liberación arcana suprema [FILARRÁ]

- Nivel innato: 5
- Componentes: Verbal, somático
- Duración: 8 horas + 1 hora cada dos niveles.
- Alcance: uno mismo

Reduce en 25% el fallo de conjuro arcano de la armadura y del escudo que el bardo lleve equipados.

2.5 Awen de combate [AWEN THARK]

El bardo desarrolla poderes que le ayudan a esquivar ataques en el combate y daño proveniente de trampas. Además la canción maldita tendrá un radio ampliado a 12,5 metros.

El bardo obtiene acceso a las siguientes dotes en el nivel de bardo indicado:

- **Combate armónico** (nivel 1): +1 a Disciplina cada dos niveles de bardo.
- **Esquiva asombrosa I** (nivel 4).
- **Esquiva asombrosa II** (nivel 7).
- **Esquiva asombrosa III** (nivel 10).
- **Esquiva asombrosa IV** (nivel 13).
- **Esquiva asombrosa V** (nivel 16).
- **Esquiva asombrosa VI** (nivel 19).



3 LAIS

Los lais son pequeñas canciones, con o sin verso, que los bardos pueden aprender para tocar y cantar, normalmente en tabernas, salones o plazas, para entretener al público.

El bardo debe aprender un lay para poder interpretarlo, y disponer del instrumento musical adecuado. Cada lay puede tocarse una vez al día, y los parroquianos suelen conceder alguna moneda al bardo tras la actuación (PNJs y PJs).



Las monedas que se obtienen de los PNJs cercanos que escuchan se incrementa con el nivel del bardo. Y el bardo también puede ganar un punto de fama con cada lay, tras intpretarlo.

Los nuevos bardos empiezan con una partitura de lay gratis, y pueden conseguir otras en tesoros o como premios.

