

DETECTIVE (BARDO)

Nivel de
Bardo

CONJUROS CONOCIDOS

CONJUROS

Conjuros Conocidos de Conjuros = Conjuros al Día = Conjuros Base + Conjuros Adicionales

Conjuros Conocidos de Conjuros	CD Salv de Conjuro	Conjuros al Día	Conjuros Base	Conjuros Adicionales
		0		CAR - 4 CAR - 8 CAR - 12
		1		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		2		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		3		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		4		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		5		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		6		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

CD Salv de Conjuro = 10 + CAR + Nivel de Conjuro

UMBRAL DE FALLO DE CONJURO ARCANO

% Bardos pueden llevar armadura ligera sin incurrir en fallo de conjuro.

INTERPRETACIÓN DE BARDO

DURACIÓN
AL DÍA

Nivel de
Bardo

Misc

turnos $2 + (\quad \times 2) + \text{CAR} +$

Turnos Hoy ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

CD SALV VOL

Nivel de Bardo

$\quad = 10 + (\quad \div 2) + \text{CAR}$

Nivel 7 Empieza o cambia una canción de bardo como acción de movimiento, en vez de una acción estándar.

INTERPRETACIONES

CONTRAODA

Contrarresta efectos mágicos que dependan del sonido.

Aliados a 30' usan la tirada de Interpretar en lugar de una tirada de salvación.

DISTRACCIÓN

Contrarresta efectos mágicos que dependan de la vista.

Aliados a 30' usan la tirada de Interpretar en lugar de una tirada de salvación.

FASCINAR

Nivel de

MAX AUDIENCIA Bardo

$\quad = \quad \div 3$ (Redondear arriba)

CAREFUL TEAMWORK

Nivel de Bardo

$\quad = (\quad + 1) \div 6$

Bonus to Initiative, Perception and Disable Device to allies within 30ft, for up to an hour. Allies must see and hear you for 3 rounds.

INFUNDIR GRAN APTITUD

Nivel

3 + \quad

SUGESTIÓN

Nivel 6 Sugiere acciones a una criatura ya fascinada

ENDECHA DE PERDICIÓN

Nivel 8 Causa que enemigos a 30' queden estremecidos

TRUE CONFESSION

Nivel 9 On a successful Sense Motive, reveals lies and enchantments

Perform for: 9 3 rounds 15 2 rounds 20 1 rounds

INTERPRETACIÓN TRANQUILIZADORA

Nivel 12 Curar Heridas Serias en Masa
Elimina las condiciones de fatigado, afectado y estremecido

MELODÍA PAVOROSA

Nivel 14 Enemigos se asustan y huyen de tu canción

SHOW YOURSELVES

Nivel 15 Enemies within 30ft are compelled to reveal themselves

SUGESTIÓN EN GRUPO

Nivel 18 Sugiere acciones a criaturas ya fascinadas

INTERPRETACIÓN MORTAL

Nivel 20 Causa que un enemigo muera de alegría o pena

0

☐ Detect Good / Evil / Law / Chaos

1

☐ ☐ ☐

☐ Zone of Truth

2

☐ ☐ ☐

☐ Arcane Eye

☐ Speak With Dead

☐ Speak With Plants

3

☐ ☐ ☐

☐ Discern Lies

4

☐ ☐ ☐

☐ Prying Eyes

☐ Stone Tell

5

☐ ☐ ☐

☐ Discern Location

☐ Find The Path

☐ Greater Prying Eyes

☐ Moment of Prescience

6

☐ ☐ ☐

EYE FOR DETAIL

SABER
BONUS

Nivel de
Bardo

Misc

$\quad = (\quad \div 2) +$

Apply this bonus to Knowledge (local), Perception, Sense Motive and Diplomacy checks to gather information

ARCANE INSIGHT

Nivel

2 Locate and disable traps as a Rogue

+4

Bonus applies to saving throws against illusions, and caster level checks and saving throws to see through disguises

MAESTRO DEL SABER

Nivel

5 TOMA 10
Usos ilimitados al día

ELEGIR 20 AL DÍA

Elegir 20 Hoy

☐ ☐

HOMBRE PARA TODO

Nivel

10 Usa cualquier habilidad como si fuera entrenada

Nivel

16 Todas las habilidades se consideran cláseas

Nivel

19 Puedes tomar 10 en cualquier habilidad