

# 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  $2 + ( \times 2 ) + CAR +$

Turnos  
Hoy ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

CD SALV VOL

Nivel de Bardo

$= 10 + ( \div 2 ) + CAR$

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

$= \div 3$  (Redondear arriba)

CAREFUL  
TEAMWORK

Nivel de Bardo

$= ( + 1 ) \div 6$

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 +

#### SUGESTIÓN

Nivel 6 Sugiere acciones a una criatura ya fascinada

#### CANTO DE FATALIDAD

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

BON  
SABER

Nivel de  
Bardo

Misc

$= ( \div 2 ) +$

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 de clase

Nivel 19 Puedes elegir 10 en cualquier habilidad