

DAREDEVIL

Nível do Bardo

(BARDO)

MAGIAS

Magias Conhecidas	Teste de Resistência CD	Magias por dia	= Base Magia	+ Magias Bônus
		0		CAR - 4 CHA - 8 CHA - 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"/>

Resistência a Magia CD = 10 + CAR + Nível da Magia

FALHA ARCANA LIMIAR

%

Bardos podem vestir armaduras leves sem risco de Falha Arcana.

PERFORMANCE DE BARDO

DURAÇÃO POR DIA Nível do Bardo

PER DAY

Outros

$$\text{rds} = 2 + \left(\frac{\text{Rodadas}}{\text{Hoje}} \times 2 \right) + \text{CAR} +$$

Rodadas Hoje

VONTADE RESISTÊNCIA Nível de Bardo

$$= 10 + \left(\frac{\text{VONTADE}}{2} \right) + \text{CAR}$$

Nível 7 Começar ou trocar uma performance de bardo como uma ação de movimento, ao invés de ação padrão.

PERFORMANCES

MÚSICA DE PROTEÇÃO

Counter magical effects that depend on sound.

Allies within 30ft use Performance roll in place of a saving throw

DISTRAÇÃO

Contra efeitos mágicos que dependem da visão.

Aliados com 10m usam rola Performance no lugar de resistências

FASCINAR Nível do Bardo

MÁXIMA AUDIÊNCIA

$$= \frac{\text{MÁXIMA AUDIÊNCIA}}{3} \text{ (Arredonda para Cima)}$$

DERRING-DO Nível de Bardo

$$+ = \left(\frac{\text{DERRING-DO}}{6} + 1 \right) \div 6$$

Bonus to allies' reflex saves, and double to Dexterity-based skills
Allies who move at least 10ft gain a dodge bonus to their AC

Nível 3 INSPIRAR COMPETENCIA

$$+ =$$

Nível 6 SUGESTÃO

Suggest actions to one already fascinated creature

Nível 8 DIRGE OF DOOM

Cause enemies within 30ft to become shaken

Nível 9 INSPIRAR GRANDEZA AFETADOS MAX

$$2 \times (d10 + \text{CON}) \text{ temporary hit points, } +2 \text{ attack, } +1 \text{ fortitude save}$$

Nível 12 PERFORMANCE SUÁVE

Mass Cure Serious Wounds

Removes the fatigued, sickened and shaken conditions

Nível 14 FRIGHTENING TUNE

Enemies are frightened and flee your performance

Nível 15 INSPIRAR HEROISMO AFETADOS MAX

$$+ 4 \text{ to all saving throws } + 4 \text{ to AC}$$

Nível 18 SUGESTÃO EM MASSA

Suggest actions to already fascinated creatures

Nível 20 ATUAÇÃO MORTAL

Cause an enemy to die of joy or sorrow

MAGIAS CONHECIDAS

0

1

☐ ☐ ☐

2

☐ ☐ ☐

3

☐ ☐ ☐

4

☐ ☐ ☐

5

☐ ☐ ☐

6

☐ ☐ ☐

AGILE

AGILE BONUS Nível do Bardo

Outros

$$+ = \left(\frac{\text{AGILE BONUS}}{2} \right) +$$

Apply this bonus to Acrobatics, Bluff, Climb and Escape Artist skill checks

CANNY FOE

Nível 2 MANOBRAS DE COMBATE

6

10

14

18

+2

Bonus applies to CMB to attempt, and CMD to resist, any of your chosen manoeuvres.

DAUNTLESS

Nível 2 MORALE BONUS

6

10

14

18

$$+ = \left(\frac{\text{MORALE BONUS}}{4} + 2 \right) \div 4$$

Apply this bonus to saving throws against mind-affecting effects, including fear effects

SCOUNDREL'S FORTUNE

Nível 5 FORTUNA POR DIA

10

16

19

Fortuna Hoje

$$+ = \frac{\text{FORTUNA POR DIA}}{5}$$

☐ ☐

Roll the d20 twice for a skill check and take the better result

JACK OF ALL TRADES

Nível 10 Usar qualquer perícia como se você fosse treinado

Nível 16 Todas as habilidades são consideradas perícias de classe

Nível 19 Able to take 10 on any skill