

# DAREDEVIL

(BARDO)

Nível de  
Bardo

## MAGIAS

Magias de Resistência CD = Base + Magias Bônus  
Conhecidas por dia

|  |  | 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"/> |

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

## FALHA ALCANA LIMIAR

%

Bardos podem vestir armaduras leves sem risco de falha Arcana.

## PERFORMANCE DE BARDO

### DURAÇÃO POR DIA PER DAY

Nível de  
Bardo

Outros

$$\text{rds} = 2 + (\text{ } \times 2) + \text{CAR} + \text{ }$$

Rodadas Hoje ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐

### VONTADE DE RESISTÊNCIA

Nível de Bardo

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

Nível

Começar ou trocar uma atuação de bardo como uma ação de movimento, ao invés de ação padrão.

7

## ATUAÇÃO

### 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 a Atuação no lugar da resistência.

### FASCINAR

Nível de  
Bardo

$$= \text{ } \div 3 \quad (\text{Arredonda para Cima})$$

### DERRING-DO

Nível de Bardo

$$+ \text{ } = (\text{ } + 1) \div 6$$

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

### INSPIRAR COMPETENCIA

Nível

$$3 + \text{ }$$

### SUGESTÃO

6 Suggest actions to one already fascinated creature

### DIRGE OF DOOM

8 Cause enemies within 30ft to become shaken

### INSPIRAR GRANDEZA AFETADOS MAX

9 ☐ 2 × (d10 + CON) temporary hit points, +2 attack, +1 fortitude save

### PERFORMANCE SUÁVE

12 Mass Cure Serious Wounds  
Removes the fatigued, sickened and shaken conditions

### FRIGHTENING TUNE

14 Enemies are frightened and flee your performance

### INSPIRAR HEROISMO AFETADOS MAX

15 ☐ + 4 to all saving throws  
+ 4 to AC

### SUGESTÃO EM MASSA

18 Suggest actions to already fascinated creatures

### ATUAÇÃO MORTAL

20 Cause an enemy to die of joy or sorrow

## MAGIAS CONHECIDAS

0

1

☐☐☐  
☐☐☐  
☐☐☐

2

☐☐☐  
☐☐☐  
☐☐☐

3

☐☐☐  
☐☐☐  
☐☐☐

4

☐☐☐  
☐☐☐  
☐☐☐

5

☐☐☐  
☐☐☐  
☐☐☐

6

☐☐☐  
☐☐☐  
☐☐☐

## AGILE

### AGILE BONUS

Nível de  
Bardo

Outros

$$+ \text{ } = (\text{ } \div 2) + \text{ }$$

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

## CANNY FOE

### MANOBRAS DE COMBATE

Nível

2

6

10

14

18

+2

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

## DAUNTLESS

### MORALE BONUS

Nível de  
Bardo

Nível

2

$$+ \text{ } = (\text{ } + 2) \div 4$$

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

## SCOUNDREL'S FORTUNE

### FORTUNA POR DIA

Nível de  
Bardo

Fortuna Hoje

Nível

5

$$+ \text{ } = \text{ } \div 5$$

☐☐  
☐☐

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