

DAREDEVIL

(BARDO)

Nivel
Bardo

CONJUROS CONOCIDOS

CONJUROS

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

Conjuros Conocidos	CD Salv al Día	Conjuros Base	Conjuros Adicionales
0			CAR - 4 CAR - 8 CAR - 12
1			
2			
3			
4			
5			
6			

CD Salv Conju = 10 + CAR + Nivel Conju

Concentración = CAR + Nivel de Lanzador

UMBRAL FALLO DE THRESHOLD

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

INTERPRETACIÓN DE BARDO

DURACIÓN PER DAY Nivel Bardo Misc

Turnos = $2 + (\dots \times 2) + CAR + \dots$

Turnos Hoy

CD SALV VOL = $10 + (\dots \div 2) + CAR$

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 MAX AUDIENCE Nivel Bardo

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

DERRING-DO Nivel de Bardo

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

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

Nivel 3 INFUNDIR GRAN APTITUD

+ =

Nivel 6 SUGESTIÓN Sugiere acciones a una criatura ya fascinada

Nivel 8 ENDECHA DE PERDICIÓN Causa que enemigos a 30' queden estremecidos

Nivel 9 INSPIRAR GRANDEZA MAX AFFECTED 2 x (d10 + CON) puntos golpe temporales, +2 ataque, +1 pruebas Fortaleza

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

Nivel 14 MELODÍA PAVOROSA Enemigos se asustan y huyen de tu canción

Nivel 15 INSPIRAR HEROISMO MAX AFFECTADOS + 4 a todas las tiradas de salvación + 4 a CA

Nivel 18 SUGESTIÓN EN GRUPO Sugiere acciones a criaturas ya fascinadas

Nivel 20 INTERPRETACIÓN MORTAL Causa que un enemigo muera de alegría o pena

0

1

3x3 grid

2

3x3 grid

3

3x3 grid

4

3x3 grid

5

3x3 grid

6

3x3 grid

AGILE

AGILE BONUS + = $(\dots \div 2) + \dots$

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

CANNY FOE

MANIOBRAS DE COMBATE

Nivel 2

6

10

14

18

+2

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

DAUNTLESS

BONUS BONUS + = $(\dots + 2) \div 4$

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

SCOUNDREL'S FORTUNE

FORTUNE AL DÍA + = $\dots \div 5$

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

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