

DAREDEVIL

(BARDO)

Nivel de
Bardo

CONJUROS CONOCIDOS

CONJUROS

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

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

CD Salv Conjuero = 10 + CAR + Nivel Conjuero

Concentración = CAR + Nivel de Lanzador

UMBRAL FALLO DE THRESHOLD

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

INTERPRETACIÓN DE BARDO

DURACIÓN PER DAY Nivel de Bardo Misc

Turnos = $2 + (\text{Nivel de Bardo} \times 2) + \text{CAR} + \text{Misc}$

Turnos Hoy

CD SALV VOL = $10 + (\text{Nivel de Bardo} \div 2) + \text{CAR}$

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 MAX AUDIENCE Nivel de Bardo

= $\div 3$ (Redondear arriba)

DERRING-DO Nivel de Bardo

+ = $(+ 1) \div 6$

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 CANTO DE FATALIDAD

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 TONADA ATERRADORA

Enemigos se asustan y huyen de tu canción

Nivel 15 INSPIRAR HEROÍSMO MAX AFFECTADOS

+ 4 a todas las tiradas de salvación
+ 4 a CA

Nivel 18 SUGESTIÓN EN MASA

Sugiere acciones a criaturas ya fascinadas

Nivel 20 INTERPETACIÓN 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 Nivel de Bardo Misc

+ = $(\div 2) +$

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

Nivel

2

+ =

$(+ 2) \div 4$

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

SCOUNDREL'S FORTUNE

FORTUNE

Nivel

5

+ =

$\div 5$

Fortune

Today

3x3 grid

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 clásicas

Nivel

19

Puedes tomar 10 en cualquier habilidad