

DAREDEVIL

(BARDO)

Nivel de
Bardo

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 Conjuro = 10 + CAR + Nivel Conjuro

Concentración = CAR + Nivel de Lanzador

UMBRAL FALLO DE THRESHOLD

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

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 Nivel de Bardo

MAX AUDIENCE = $\text{Nivel de Bardo} \div 3$ (Redondear arriba)

DERRING-DO Nivel de Bardo

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

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

INFUNDIR GRAN APTITUD

Nivel 3 +

SUGESTIÓN

Sugiere acciones a una criatura ya fascinada

CANTO DE FATALIDAD

Nivel 8 Causa que enemigos a 30' queden estremecidos

INSPIRAR GRANDEZA MAX AFFECTED

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

INTERPRETACIÓN TRANQUILIZADORA

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

TONADA ATERRADORA

Nivel 14 Enemigos se asustan y huyen de tu canción

INSPIRAR HEROÍSMO MAX AFFECTADOS

Nivel 15 + 4 a todas las tiradas de salvación
+ 4 a CA

SUGESTIÓN EN MASA

Nivel 18 Sugiere acciones a criaturas ya fascinadas

INTERPETACIÓN MORTAL

Nivel 20 Causa que un enemigo muera de alegría o pena

CONJUROS CONOCIDOS

0

1

2

2

3

3

4

4

5

5

6

6

7

AGILE

AGILE BONUS = $(\text{Nivel de Bardo} \div 2) + \text{Misc}$

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

Nivel

2

+

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

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

SCOUNDREL'S FORTUNE

FORTUNE AL DÍA

Nivel

5

+

= $\text{Nivel de Bardo} \div 5$

Fortune Today

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