DAREDEVIL
(BARDO)

Nivel de Bardo

CONJUROS

Conjuros Conocidos	CD Salv de Conjuros		Conjuros al Día	= Conjuros Base	+ Conjuros Adicionales (CAR / CAR + 4 / CAR + 8 / CAR + 12)
		0			
		1			
		2			
		3			
		4			
		5			
		6			

CD Salv de Conjuro = 10 + CAR + Nivel de Conjuro

Concentración [ ] = CAR + ____ Nivel de Lanzador

UMBRAL DE FALLO DE CONJURO ARCANO

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

INTERPRETACIÓN DE BARDO

DURACIÓN AL DÍA

[ ] turnos = 2 + (Nivel de Bardo × 2) + CAR + Misc

Turnos Hoy

CD SALV VOL

[ ] = 10 + (Nivel de Bardo ÷ 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 AUDIENCIA

[ ] = Nivel de Bardo ÷ 3 (Redondear arriba)

DERRING-DO

[ ] = (Nivel de Bardo + 1) ÷ 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 AFECTADOS** [ ]
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 AFECTADOS** [ ]
+ 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

CONJUROS CONOCIDOS

0

1

2

3

4

5

6

AGILE

AGILE BONUS

[ ] = (Nivel de Bardo ÷ 2) + Misc

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

CANNY FOE

Nivel	MANIOBRAS DE COMBATE
2	
6	
10	
14	
18	

+2

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

DAUNTLESS

Nivel 2 **BONUS MORAL** [ ] = (Nivel de Bardo + 2) ÷ 4

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

SCOUNDREL'S FORTUNE

Nivel 5 **FORTUNE AL DÍA** [ ] = Nivel de Bardo ÷ 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 cláseas

Nivel 19 Puedes elegir 10 en cualquier habilidad