

DAREDEVIL

(BARDO)

Nivel de 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 de Conjur = 10 + CAR + Nivel de Conjur

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 Nivel de Bardo Misc

turnos $2 + (\times 2) + CAR +$

Turnos Hoy

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

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 Nivel de Bardo

MAX AUDIENCIA $= \div 3$ (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 ENDECHA DE PERDICIÓN

Causa que enemigos a 30' queden estremecidos

Nivel 9 INSPIRAR GRANDEZA MAX AFECTADOS

$2 \times (d10 + CON)$ 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 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

0

1

2

3

4

5

6

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 MORAL

Nivel 2 $+ = (+ 2) \div 4$

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

SCOUNDREL'S FORTUNE

FORTUNE AL DÍA

Nivel 5 $+ = \div 5$

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 de clase

Nivel 19 Puedes elegir 10 en cualquier habilidad