

# DAREDEVIL

(BARDO)

Nivel  
Bardo

## CONJUROS CONOCIDOS

### CONJUROS

Conjuros Conocidos de Conjuros =  $\frac{\text{Conjuros al Día}}{\text{Conjuros Base}}$  Conjuros Adicionales

Conjuros Conocidos	CD Salv de Conjuros	Conjuros al Día	Conjuros Base	Conjuros Adicionales
		0		CAR - 4 CAR - 8 CAR - 12
		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 Nivel Bardo Misc

turnos  $2 + ( \dots \times 2 ) + \text{CAR} + \dots$

Turnos Hoy

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

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 Bardo  
MAX AUDIENCIA

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

#### DERRING-DO Nivel de Bardo

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

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

#### INFUNDIR GRAN APTITUD

Nivel 3 +

#### SUGESTIÓN

Sugiere acciones a una criatura ya fascinada

#### ENDECHA DE PERDICIÓN

Causa que enemigos a 30' queden estremecidos

#### INSPIRAR GRANDEZA MAX AFECTADOS

Nivel 9  $2 \times (d10 + \text{CON})$  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 HEROISMO MAX AFECTADOS

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

#### SUGESTIÓN EN GRUPO

Nivel 18 Sugiere acciones a criaturas ya fascinadas

#### INTERPETACIÓN MORTAL

Nivel 20 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 Bardo Misc  
 $+ \dots = ( \dots \div 2 ) + \dots$

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 MORAL

Nivel 2

+

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

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

### SCOUNDREL'S FORTUNE

FORTUNE AL DÍA

Nivel 5

+

$= \dots \div 5$

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 de clase

Nivel 19

Puedes tomar 10 en cualquier habilidad