

# SANDMAN (BARDO)

Livello  
da Bardo

## INCANTESIMI

Incantesimi conosciuti	CD TS Incantesimi	Inc. al Giorno	=	Inc. Base	+	Inc. Bonus
		0				CAR - 4 CAR - 8 CAR - 12
		1				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		2				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		3				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		4				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		5				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		6				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

CD TS Incantesimo = 10 + CAR + Liv. Incantesimo + Sneakspell Bonus

## FALLIMENTO INCANTESIMI ARCANI SOGLIA

%

I Bardi possono indossare armature leggere senza rischiare il fallimento incantesimi.

## ESIBIZIONE BARDICA

DURATA  
AL GIORNO

Livello  
da Bardo

Varie

$$\text{rd} = 2 + \left( \text{Round Oggi} \times 2 \right) + \text{CAR} +$$

Round Oggi ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

VOLONTÀ CD SALVEZZA Livello da Bardo

$$= 10 + \left( \text{Livello da Bardo} \div 2 \right) + \text{CAR}$$

Livello 7 Inizia o cambia un'esibizione bardica come azione di movimento invece che come azione standard.

## ESIBIZIONI

### CONTROCANTO

Contrasta effetti magici che dipendono dal suono. Gli alleati entro 9 m usano la prova di Esibizione al posto di un TS

### DISTRAZIONE

Contrasta gli effetti magici che dipendono dalla vista. Gli Alleati entro 9 m usano una prova di Esibizione al posto di un TS

AFFASCINARE  
PUBBLICO MAX Livello da Bardo

$$= \text{Livello da Bardo} \div 3 \quad (\text{per eccesso})$$

### STEALSPELL

Steal a spell from one target, and cast it while still performing

### ISPIRARE COMPETENZA

$$\text{Livello 3} +$$

### SLUMBER SONG

Livello 6 Put one already fascinated creature to asleep

### ISPIRARE TERRORE

Livello 8 Rende scossi i nemici entro 9 m.

### DRAMATIC SUBTEXT

Livello 9 Cast a spell without obvious visible or audible components Use for two rounds before casting the spell

### MUSICA LENITIVA

Livello 12 Cura ferite gravi di massa Rimuove le condizioni Affaticato, Infermo e Scosso.

### ACCORDO SPAVENTOSO

Livello 14 I nemici sono spaventati e fuggono dalla tua esibizione

### GREATER STEALSPELL

Livello 15 When a target fails its save against Stealspell, you learn their spell resistance and all their prepared spells. Instead of taking a spell you may steal spell resistance equal to half your bard level.

### MASS SLUMBER SONG

Livello 18 Put already fascinated creatures to sleep

### SPELL CATCHING

Livello 20 Absorb a spell targeting you, and immediately recast it or any spell you know of that level or lower

## INCANTESIMI CONOSCIUTI

0

1

☐ ☐ ☐

2

☐ ☐ ☐

3

☐ ☐ ☐

4

☐ ☐ ☐

5

☐ ☐ ☐

6

☐ ☐ ☐

## RUBARE INCANTESIMO

### STOLEN SPELL

Livello

If the target fails their will save, you may steal:  
• Named spell (fails if they don't have the spell)  
• Random spell up to the highest level you can cast  
You must cast the spell while still performing

You can only hold one stolen spell at once

## MASTER OF DECEPTION

DECEPTION  
BONUS

Livello  
da Bardo

Varie

$$= \left( \text{Livello da Bardo} \div 2 \right) +$$

Apply this bonus to Bluff, Sleight of Hand and Stealth

## SNEAKSPELL

Livello

2

+1

Spell DC against a flat-footed target

10

+2

18

+3

Livello

6

+2

To overcome spell resistance

14

+4

## AVVEZZO

Livello

2

+4

Bonus applicato ai Tiri Salvezza contro Esibizione Bardica, effetti sonori e dipendenti dal linguaggio

## PERCEPIRE TRAPPOLE

PERCEPIRE TRAPPOLE

BONUS

Livello da Bardo

Varie

Livello

3

$$= \left( \text{Livello da Bardo} \div 3 \right) +$$

Apply this bonus to reflex saves against traps and dodge AC to avoid traps

## ATTACCO FURTIVO

ATTACCO FURTIVO

BONUS

Livello da Bardo

Varie

Livello

5

$$= \left( \text{Livello da Bardo} \div 5 \right) +$$

Damage bonus when flanking or opponent is denied his DEX bonus to AC.

## ECLETTICO

Livello

10

Usa ogni abilità come se fossi addestrato

Livello

16

Tutte le Abilità sono considerate Abilità di classe

Livello

19

Capace di prendere 10 in ogni abilità