

# ARCANE DUELIST

Livello da Bardo

(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"/> <input type="checkbox"/>
		2				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		3				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		4				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		5				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		6				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

CD TS Incantesimo = 10 + CAR + Liv. Incantesimo

### FALLIMENTO INCANTESIMI ARCANI SOGLIA

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

## ESIBIZIONE BARDICA

DURATA  
AL GIORNO

Livello  
da Bardo

Varie

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

Round ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐  
Oggi ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

VOLONTÀ CD SALVEZZA Livello da Bardo

$$= 10 + \left( \frac{\text{CAR}}{2} \right) + \text{CAR}$$

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

## ESIBIZIONI

### RALLYING CRY

Rally dispirited allies. Allies within 30ft use your Intimidate roll in place of a saving throw against fear, every turn.

### DISTRAZIONE

Counter magical effects that depend on sight. Allies within 30ft use Performance roll in place of a saving throw.

AFFASCINARE  
PUBBLICO MAX Livello da Bardo

$$= \frac{\text{CAR}}{3} \text{ (per eccesso)}$$

### ISPIRARE CORAGGIO

+ Bonus contro ammalimento e compulsione  
Bonus a tiri di attacco e danni

### ISPIRARE COMPETENZA

Livello 3 +

### BLADETHIRST

Livello 6  $\frac{\text{CAR}}{3} - 1$  (per difetto)  
Enhancement bonus to one weapon or natural weapon

### ISPIRARE TERRORE

Livello 8 Rende scossi i nemici entro 9 m.

### ISPIRARE GRANDEZZA MAX INFLUENZATI

Livello 9  $2 \times (d10 + \text{COS})$  pf temporanei, +2 attacco, +1 TS Tempra

### 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

### ISPIRARE EROISMO MAX INFLUENZATI

Livello 15 +4 a tutti i tiri salvezza  
+4 AC

### MASS BLADETHIRST

Livello 18 +4 to 2 allies, +3 to 3, +2 to 4 or +1 to more than 4

### MUSICA MORTALE

Livello 20 Provoca la morte di un nemico per gioia o tristezza

## INCANTESIMI CONOSCIUTI

0

1

☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐

2

☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐

3

☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐

4

☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐

5

☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐

6

☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐

## TALENTI BONUS

Livello

1 ☐ Arcane Strike

DAMAGE BONUS

Livello  
Incantatore

$$+ = 1 + \left( \frac{\text{CAR}}{5} \right)$$

2 ☐ Inc. in Combattimento  
+4 to Concentration checks to cast a spell defensively or while grappled

6 ☐ Disruptive  
+4 DC to enemies casting defensively within your threatened area

10 ☐ Spellbreaker  
Enemies that fail their check to cast defensively in your treated area provoke attacks of opportunity

14 ☐ Colpo Penetrante  
Bypass up to 5 points of damage reduction (not including damage reduction without a type)

18 ☐ Colpo Penetrante Superiore  
Bypass up to 10 points of damage reduction (or 5 for damage reduction without a type)

## LEGAME ARCANO

Livello

OGGETTO LEGATO

5

## ARCANE ARMOUR

Livello

10 Medium Armour Proficiency Cast spells in medium armour with no risk of spell failure

Livello

16 Heavy Armour Proficiency Cast spells in heavy armour with no risk of spell failure