

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

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

Round Oggi ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

VOLONTÀ CD SALVEZZA Livello da Bardo

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

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

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

STEALSPELL

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

ISPIRARE COMPETENZA

$$\text{Livello } 3 + \text{ } =$$

LIVELLO 6 SLUMBER SONG

Put one already fascinated creature to asleep

LIVELLO 8 ISPIRARE TERRORE

Rende scossi i nemici entro 9 m.

LIVELLO 9 DRAMATIC SUBTEXT

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

LIVELLO 12 MUSICA LENITIVA

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

LIVELLO 14 ACCORDO SPAVENTOSO

I nemici sono spaventati e fuggono dalla tua esibizione

LIVELLO 15 GREATER STEALSPELL

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.

LIVELLO 18 MASS SLUMBER SONG

Put already fascinated creatures to sleep

LIVELLO 20 SPELL CATCHING

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

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

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

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

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

ATTACCO FURTIVO

ATTACCO FURTIVO
BONUS

Livello
da Bardo

Varie

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

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