

BARDO

Livello
da Bardo

INCANTESIMI

| Incantesimi conosciuti | CD TS Incantesimi | Inc. al Giorno | = | Inc. Base | + | Inc. Bonus |
|---------------------------|----------------------|-------------------|---|--------------|---|---|
| | | 0 | | | | CAR 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 Salvezza Inc. = 10 + CAR + Liv. Incantesimo

FALLIMENTO INCANTESIMI ARCANI INCANTESIMI ARCANI

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

ESIBIZIONE BARDICA

DURATA
AL GIORNO

Livello
da Bardo

Varie

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

Rounds ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
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

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

ISPIRARE CORAGGIO

+

Bonus contro effetti di ammalimento e costrizione
Bonus a tiri di attacco e danni

ISPIRARE COMPETENZA

Livello 3 + ☐

SUGGERIZIONE

Livello 6 Impone una suggestione ad una creatura già affascinata

ISPIRARE TERRORE

Livello 8 Rende scossi i nemici entro 9 m.

ISPIRARE GRANDEZZA MAX INFLUENZATI

Livello 9 ☐ 2 x (d10 + 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 TS
+ 4 di schivare alla AC

SUGGERIZIONE DI MASSA

Livello 18 Suggerisce delle azioni a creature già affascinate

MUSICA MORTALE

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

INCANTESIMI CONOSCIUTI

0

1

☐ ☐ ☐ ☐

2

☐ ☐ ☐ ☐

3

☐ ☐ ☐ ☐

4

☐ ☐ ☐ ☐

5

☐ ☐ ☐ ☐

6

☐ ☐ ☐ ☐

CONOSCENZE BARDICHE

CONOSCENZA
BONUS

Livello
da Bardo

Varie

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

Applicare questo bonus a tutte le Conoscenze
I bardi possono usare tutte le Conoscenze senza addestramento.

AVVEZZO

Livello
2

+4

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

ESECUZIONE VERSATILE

- ☐ Recitare
- ☐ Commedia
- ☐ Danza
- ☐ Strumenti a tastiera

Altre:

☐

☐

☐

Usare il bonus al posto di...

- Raggirare, Camuffare
- Raggirare, Intimidire
- Acrobazia, Volare
- Diplomazia, Intimidire

- ☐ Oratoria
- ☐ Percussioni
- ☐ Cantare
- ☐ Corde
- ☐ Strumenti a fiato

Usare il bonus al posto di...

- Diplomazia, Intuizione
- Addestrare Animali, Intimidire
- Raggirare, Intuizione
- Raggirare, Diplomazia
- Diplomazia, Addestrare Animali

MAESTRO DEL SAPERE

Livello
5

PRENDI 10
Usi illimitati
al giorno

PRENDI 20 PER DAY

☐ ☐ ☐ ☐

Prendere 20 oggi

☐ ☐ ☐ ☐

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