

SOUND STRIKER

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"/>
		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

FALLIMENTO INCANTESIMI ARCANI SOGLIA

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

ESIBIZIONE BARDICA

DURATA AL GIORNO Livello da Bardo Varie

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

Round ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐
Oggi ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐

VOLONTÀ CD SALVEZZA Livello da Bardo

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

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 ammalamento e compulsione
Bonus a tiri di attacco e danni

Livello 3 WORDSTRIKE Livello da Bardo

Damage to object = 1d4 + (or half that to a living target)

Livello 6 WEIRD WORDS

Damage to targets = 1d8 + CAR Affects a number of targets up to Bard Level (max 10)

Livello 8 ISPIRARE TERRORE

Rende scossi i nemici entro 9 m.

Livello 9 ISPIRARE GRANDEZZA MAX INFLUENZATI

2 x (d10 + COS) pf temporanei, +2 attacco, +1 TS Tempra

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 ISPIRARE EROISMO MAX INFLUENZATI

+4 a tutti i tiri salvezza
+4 AC

Livello 18 SUGGERIZIONE DI MASSA

Suggerisce delle azioni a creature già affascinate

Livello 20 MUSICA MORTALE

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

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

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

PRENDERE 10

Usi illimitati al giorno

PRENDERE 20

AL GIORNO 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