

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 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

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

Round Oggi ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

VOLONTÀ CD SALVEZZA Livello da Bardo

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

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

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

ISPIRARE CORAGGIO

+ Bonus contro ammalimento e compulsione
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 bonus schivata alla CA

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

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

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

Usare il bonus al posto di...

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

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

Altre:

☐

☐

☐

☐ 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