

DAREDEVIL

(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"/>
		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 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

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

Rounds ☐☐ ☐☐ ☐☐
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

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

DERRING-DO

Livello da Bardo

$$+ \text{ } = (\text{ } + 1) \div 6$$

Bonus to allies' reflex saves, and double to Dexterity-based skills
Allies who move at least 10ft gain a dodge bonus to their AC

ISPIRARE COMPETENZA

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

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 $\text{ } = 2 \times (d10 + \text{COS})$ 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 $\text{ } + 4$ a tutti i tiri salvezza
+4 AC

SUGGERIZIONE DI MASSA

Livello 18 Suggerisce delle azioni a creature già affascinata

MUSICA MORTALE

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

INCANTESIMI CONOSCIUTI

0

1

☐☐
☐☐
☐☐

2

☐☐
☐☐
☐☐

3

☐☐
☐☐
☐☐

4

☐☐
☐☐

5

☐☐
☐☐

6

☐☐
☐☐

AGILE

AGILE
BONUS

Livello
da Bardo

Varie

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

Apply this bonus to Acrobatics, Bluff, Climb and Escape Artist skill checks

CANNY FOE

MANOVRA IN COMBATTIMENTO

Livello 2

6

10

14

18

+2

Bonus applies to CMB to attempt, and CMD to resist, any of your chosen manoeuvres.

DAUNTLESS

MORALE
BONUS

Livello
da Bardo

Livello 2

$$+ \text{ } = (\text{ } + 2) \div 4$$

Apply this bonus to saving throws against mind-affecting effects, including fear effects

SCOUNDREL'S FORTUNE

FORTUNE
PER DAY

Livello
da Bardo

Fortune
Today

Livello 5

$$+ \text{ } = \text{ } \div 5$$

☐
☐

Roll the d20 twice for a skill check and take the better result

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