

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