

SEA SINGER (BARDO)

Livello
da 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"/> <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 ARGANI

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

ESIBIZIONE BARDICA

DURATA AL GIORNO	Livello da Bardo	Varie
<input type="text"/> rd	$= 2 + (\quad \times 2) + \text{CAR} +$	
Rounds Oggi	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	

VOLONTÀ CD SALVEZZA	Livello da Bardo
<input type="text"/>	$= 10 + (\quad \div 2) + \text{CAR}$

Livello 7 Inizia o cambia un'esibizione bardica come azione di movimento invece che come azione standard.

ESIBIZIONI

SEA SHANTY

Counter exhaustion, fatigue, nausea and sickness.

Allies within 30ft use Performance roll in place of a saving throw

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
<input type="text"/>	$= \quad \div 3$ (per eccesso)

ISPIRARE CORAGGIO

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

Livello 3 **STILL WATER**
Calm waters within 30ft, reducing swim DCs by your level
Perform for 10 rounds to extend the effect for an hour

Livello 6 **WHISTLE THE WIND**
Gust Of Wind; play for 5 rounds to extend for 1 minute

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 **CALL THE STORM**
Control Water, Control Weather, Control Winds or
Storm of Vengeance; play for (spell level) rounds.

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	Apply this bonus to all Knowledge (geography), (nature), (local) and Linguistics You can reroll one of these skill checks, but you must take the second result
<input type="text"/>	$= (\quad \div 2) +$		

AVVEZZO

Livello 2	+4	Bonus applies to saving throws against air and water effects, and any effect that may trip, slip or knock prone
	+2	Bonus applies to CMD against grapple, overrun or trip

FAMIGLIO

Livello 2

MAESTRO DEL SAPERE

PRENDI 10	PRENDI 20 PER DAY	Prendere 20 oggi
Livello 5 Usi illimitati al giorno	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

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