

# 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

$$\text{rd} = 2 + \left( \frac{\text{CD TS}}{2} \times 2 \right) + \text{CAR} +$$

Round ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐  
Oggi ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

**VOLONTÀ** CD SALVEZZA Livello da Bardo

$$= 10 + \left( \frac{\text{CD TS}}{2} \right) + \text{CAR}$$

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

$$= \frac{\text{CD TS}}{3} \quad (\text{per eccesso})$$

### 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 di schivare alla AC

### 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

$$= \left( \frac{\text{CD TS}}{2} \right) +$$

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

- ☐ 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