

SONGHEALER

Livello
da Bardo

(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

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

Round Oggi ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

VOLONTÀ CD SALVEZZA Livello da Bardo

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

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

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

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.

HEALING PERFORMANCE

Livello 14 Perform for 5 rounds to effect Heal on one target
(or Harm on an undead target)

ISPIRARE EROISMO MAX INFLUENZATI

Livello 15 ☐ +4 a tutti i tiri salvezza
+4 AC

SUGGERIZIONE DI MASSA

Livello 18 Suggerisce delle azioni a creature già affascinate

FUNEREA BALLAD

Livello 20 Perform for 20 rounds to effect Resurrection

INCANTESIMI CONOSCIUTI

0

1

☐ ☐ ☐ ☐

2

☐ ☐ ☐ ☐

3

☐ ☐ ☐ ☐

4

☐ ☐ ☐

5

☐ ☐ ☐

6

☐ ☐ ☐

ENHANCE HEALING

**ENHANCE HEALING
PER DAY**

$$= \text{CAR}$$

Cause the healing effect from a wand, potion or similar item to use your Bard level as its caster level

Livello
da Bardo

CONOSCENZE BARDICHE

**CONOSCENZA
BONUS**

Livello
da Bardo

Varie

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

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

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