

ANIMAL SPEAKER

Livello  
Bardo

(BARDO)

INCANTESIMI

Incantesimi Conosciuti	CD TS Incantesimi	Inc. al giorno	=	Inc. Base	+	Inc. Bonus CAR - 4 CAR - 8 CAR - 12
		0				CAR
		1				CAR - 4
		2				CAR - 8
		3				CAR - 12
		4				
		5				
		6				

CD TS Incantesimo = 10 + CAR + Liv. Incantesimo

Concentrazione = CAR + Livello incantatore

FALLIMENTO INCANTESIMI ARCANI SOGLIA

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

ESIBIZIONE BARDICA

DURATA  
PER DAY

Livello  
Bardo

Altro

r

= 2 + ( × 2 ) + CAR +

Rounds  
Oggi

□□□ □□□ □□□  
□□□ □□□ □□□

CD SALVEZZA DI VOLONTÀ Livello del Bardo

= 10 + ( ÷ 2 ) + CAR

Livello 7 Inizia o cambia un esibizione bardica come azione di movim., invece che come azione standard

ESIBIZIONI

CONTROCANTO

Contrasta effetti magici che dipendono dal suono. Alleati entro 9 m usano la prova di Intrattenere al posto di un tiro salvezza.

DISTRAZIONE

Contrasta effetti magici che dipendono dalla vista. Alleati entro 9 m usano la prova di Intrattenere al posto di un Tiro Salvezza.

ISPIRARE CORAGGIO

+

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

Livello 3 MUSICA LENITIVA

Use a performance roll to influence animals

Livello 5 ATTRACT RATS

Summon 5 1d6 11 2d6 17 3d6 rats

Livello 6 SUGGERIZIONE

Impone una suggestione ad una creatura già affascinata

Livello 8 ISPIRARE TERRORE

Infligge status scosso a nemici entro 9mt

Livello 9 ISPIRARE GRANDEZZA MAX INFLUENZATI

2 x (d10 + CON) pf temporanei,  
+2 attacco, +1 TS Tempra

Livello 12 MUSICA LENITIVA

Cura ferite gravi di massa  
Rimuove le condizioni affaticato,scosso e infermo

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 SUGGERIZIONE DI MASSA

Suggerisce delle azioni a creature già affascinate

Livello 20 MUSICA MORTALE

Provoca la morte di un nemico per gioia o tristezza

INCANTESIMI CONOSCIUTI

0

Summon Nature's Ally I

1

□□□  
□□□  
□□□

Summon Nature's Ally II

2

□□□  
□□□  
□□□

Summon Nature's Ally III

3

□□□  
□□□  
□□□

Summon Nature's Ally IV

4

□□□  
□□□  
□□□

Summon Nature's Ally V

5

□□□  
□□□  
□□□

Summon Nature's Ally VI

6

□□□  
□□□  
□□□

CONOSCENZE BARDICHE

CONOSCENZA  
BONUS

Livello  
Bardo

Altro

= ( ÷ 2 ) +

Applicare questo bonus a tutte le Conoscenze  
I bardi possono usare tutte le Conoscenze senza addestramento.

ANIMAL FRIEND

Livello 1 ANIMAL TYPE

5

7

11

+4 to Handle Animal of a chosen type

These animals are at worst indifferent to the bard,  
and never attack without provocation

Animal companions and magically controlled animals  
must pass an opposed Charisma check to attack

Livello 5 Speak With Animals at will for a chosen type

ESECUZIONE VERSATILE

Usare il bonus al posto di.....

- Recitare
- Commedia
- Danza
- Strumenti A tastiera

Raggirare, Camuffare  
Raggirare, Intimidire  
Acrobazia, Volare  
Diplomazia, Intimidire

Altre:

□

□

□

Usare il bonus al posto di.....

- Oratoria
- Percussioni
- Cantare
- Corde
- Strumenti a fiato

Diplomazia, Intuizione  
Addestrare Animali, Intimidire  
Raggirare, Intuizione  
Raggirare, Diplomazia  
Diplomazia, Addestrare Animali

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 su ogni abilità