

SEA SINGER

(BARDO)

Livello
Bardo

INCANTESIMI

| Incantesimi Conosciuti | CD TS | 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 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

$$\boxed{r} = 2 + \left(\boxed{} \times 2 \right) + \text{CAR} + \boxed{}$$

Rounds ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Oggi ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

CD SALVEZZA DI VOLONTÀ Livello del Bardo

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

Livello **7** Inizia o cambia un esibizione bardica come azione di movim., 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 effetti magici che dipendono dalla vista. Alleati entro 9 m usano la prova di Intraprendenza al posto di un Tiro Salvezza.

AFFASCINARE
PUBBLICO MAX

Livello
Bardo

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

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

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** 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
Bardo

Altro

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

$$\boxed{} = \left(\boxed{} \div 2 \right) + \boxed{}$$

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

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 su ogni abilità