

SEA SINGER

(BARD)

Livello  
Del 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

**SOGLIA DEL FALLIMENTO**  
% I bardi possono indossare armature leggere senza subire  
perc.fallmnt.incant.arcani

ESIBIZIONE BARDICA

**DURATA** Livello  
Del Bardo Altro

**PER DAY**  
rds = 2 + (  × 2 ) + CAR +

Rounds ☐☐ ☐☐ ☐☐  
Oggi ☐☐ ☐☐ ☐☐

**CD SALVEZZA DI VOLONTA'** Livello del Bardo

= 10 + (  ÷ 2 ) + 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 9mtr usano la prova di Esibizione al posto di un tiro salvezza

**MASSIMO PUBBLICO** Livello  
Del Bardo

**DI AFFASCINARE**  
 =  ÷ 3 (Arrotond.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 **BERSAGLI MAX INFLUENZATI DA ISPIRARE GRANDEZZA**  
 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 **BERSAGLI MAX INFLUENZATI DA ISPIRARE EROISMO**  
 +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

**BONUS** Livello  
Del Bardo Altro  
 = (  ÷ 2 ) +   
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

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** **PRENDERE 20 AL GIORNO**  
Usi illimitati al giorno  Prendere 20 oggi  
☐☐  
☐☐

ECLETTICO

Livello 10 Usare ogni abil come se fosse addestrata

Livello 16 Tutte le abilità considerate abil di classe

Livello 19 Capace di prendere 10 su ogni abilità