

SANDMAN (BARDO)

Livello
da Bardo

INCANTESIMI

Incantesimi conosciuti	CD TS Incantesimi	Inc. al Giorno	=	Inc. Base	+	Inc. Bonus
		0				CAR - 4 CAR - 8 CAR - 12
		1				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		2				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		3				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		4				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		5				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		6				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Spell Save DC = 10 + CHA + Spell Level + Sneak Spell

Concentrazione = **CAR** + Livello
Incantatore

FALLIMENTO INCANTESIMI ARCANI INCANTESIMI ARCANI

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

ESIBIZIONE BARDICA

DURATA Livello
AL GIORNO da Bardo Altro

rd = 2 + (× 2) + **CAR** +

Rounds
Oggi

VOLONTÀ CD **SALVEZZA** Livello da Bardo

= 10 + (÷ 2) + **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 Livello
PUBBLICO MAX da Bardo

= ÷ 3 (per eccesso)

STEALSPELL

Steal a spell from one target, and cast it while still performing

ISPIRARE COMPETENZA

Livello 3 +

SLUMBER SONG

Livello 6 Put one already fascinated creature to asleep

ISPIRARE TERRORE

Livello 8 Infligge lo status Scosso ai nemici entro 9 m

DRAMATIC SUBTEXT

Livello 9 Cast a spell without obvious visible or audible components Use for two rounds before casting the spell

MUSICA LENITIVA

Livello 12 Cura ferite gravi di massa Rimuove le condizioni affaticato, scosso e infermo

ACCORDO SPAVENTOSO

Livello 14 I nemici sono spaventati e fuggono dalla tua esibizione

GREATER STEALSPELL

Livello 15 When a target fails its save against Stealspell, you learn their spell resistance and all their prepared spells. Instead of taking a spell you may steal spell resistance equal to half your bard level.

MASS SLUMBER SONG

Livello 18 Put already fascinated creatures to sleep

SPELL CATCHING

Livello 20 Absorb a spell targeting you, and immediately recast it or any spell you know of that level or lower

INCANTESIMI CONOSCIUTI

0

1

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

2

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

3

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

4

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

5

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

6

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

RUBARE INCANTESIMO

STOLEN SPELL

Livello

You can only hold one stolen spell at once

If the target fails their will save, you may steal:
• Named spell (fails if they don't have the spell)
• Random spell up to the highest level you can cast
You must cast the spell while still performing

MASTER OF DECEPTION

DECEPTION BONUS

Livello da Bardo Altro
 = (÷ 2) +

Apply this bonus to Bluff, Sleight of Hand and Stealth

SNEAKSPELL

Livello

2 +1 Spell DC against a flat-footed target

10 +2

18 +3

Livello

6 +2 To overcome spell resistance

14 +4

AVVEZZO

Livello

2 +4

Bonus applicato ai Tiri Salvezza contro Esibizione Bardica, effetti sonori e dipendenti dal linguaggio

PERCEPIRE TRAPPOLE

PERCEPIRE TRAPPOLE BONUS

Livello da Bardo Altro
3 = (÷ 3) +

Apply this bonus to reflex saves against traps and dodge AC to avoid traps

ATTACCO FURTIVO

Livello

5

Livello da Bardo Altro
 = (÷ 5) +

Damage bonus when flanking or opponent is denied his DEX bonus to AC.

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