

# SEA SINGER (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"/> <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 Salvezza Inc. = 10 + CAR + Liv. Incantesimo

Concentrazione  = **CAR** +  Livello Incant.

## FALLIMENTO INCANTESIMI ARCANI INCANTESIMI ARCANI

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

## ESIBIZIONE BARDICA

**DURATA** Livello da Bardo Altro

**AL GIORNO**  = 2 + (  × 2 ) + **CAR** +

Round 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

### SEA SHANTY

Counter exhaustion, fatigue, nausea and sickness.  
Allies within 30ft use Performance roll in place of a saving throw

### 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 da Bardo

**PUBBLICO MAX**  =  ÷ 3 (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

Rende scossi i nemici entro 9 m.

### Livello 9 ISPIRARE GRANDEZZA MAX INFLUENZATI

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

### Livello 12 MUSICA LENITIVA

Cura ferite gravi di massa  
Rimuove le condizioni Affaticato, Infermo e Scosso.

### 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**

= (  ÷ 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**  
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