

Livello
da Bardo

IncantesimiCD salvezza IncantesimiIncantesimiIncantesimi Bonus

CD Salvezza Inc. = 10 + CAR + Liv. Incantesimo

Concentrazione = CAR + Livello
incantatore

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

DURATA AL GIORNO	Livello da Bardo	Varie
---------------------	---------------------	-------

Round oggi

VOLONTÀ CD SALVEZZA Livello da Bardo

Livello 7 Inizia o cambia un'esibizione bardica come azione di movimento invece che come azione standard.

Allies within 30ft use Performance roll in place of a saving throw

Contrasta gli effetti magici che dipendono dalla vista. Gli Alleati entro 9 m usano una prova di Esibizione al posto di un TS

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

+ Bonus contro effetti d'ammaliamento 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 WHISTLE THE WIND
6 Gust Of Wind; play for 5 rounds to extend for 1 minute

Livello 8 **ISPIRARE TERRORE**
Rende scossi i nemici entro 9 m.

LIVELLO		ISPIRARE GRANDEZZA	MAX INFLUENZATI
9		2 x (d10 + COS) pf temporanei, +2 attacco, +1 TS Tempra	

Livello 12 **MUSICA LENITIVA**
Cura ferite gravi di massa.
Rimuove le condizioni affaticato, scosso e infermo.

Livello **ACCORDO SPAVENTOSO**
14 I nemici sono spaventati e fuggono dalla tua esibizione

Livello **ISPIRARE EROISMO** **MAX INFLUENZATI**
15  +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 **MUSICA MORTALE**
20 Provoca la morte di un nemico per gioia o tristezza

O

1

2

3

4

5

6

CONOSCENZA BONUS Livello da Bardo Varie Apply this bonus to all Knowledge (geography), (nature), (local) and Linguistics

= ($\div 2$) + You can roll one of these skill checks, but you must take the second result

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

Livello
2

PRENDI 10		PRENDERE 20 AL GIORNO	
Livello	Usi illimitati al giorno		Prendere 20 oggi
5			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

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