

DAREDEVIL

(BARDO)

Livello
da Bardo

INCANTESIMI

| Incantesimi conosciuti | CD TS Incantesimi | Inc. al Giorno | = | Inc. Base | + | Inc. Bonus |
|---------------------------|----------------------|-------------------|---|--------------|---|--|
| | | 0 | | | | CAR CAR - 4 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"/> |

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
AL GIORNO Livello da Bardo Altro

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

Round ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
oggi ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

VOLONTÀ CD SALVEZZA Livello da Bardo

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

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

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

DERRING-DO Livello da Bardo

$$+ = (+ 1) \div 6$$

Bonus to allies' reflex saves, and double to Dexterity-based skills
Allies who move at least 10ft gain a dodge bonus to their AC

Livello **ISPIRARE COMPETENZA**

3 +

Livello **SUGGERIZIONE**

6 Impone una suggestione ad una creatura già affascinata

Livello **ISPIRARE TERRORE**

8 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 **MUSICA LENITIVA**

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

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 **SUGGERIZIONE DI MASSA**

18 Suggerisce delle azioni a creature già affascinante

Livello **MUSICA MORTALE**

20 Provoca la morte di un nemico per gioia o tristezza

INCANTESIMI CONOSCIUTI

0

1

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

2

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

3

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

4

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

5

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

6

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

AGILE

**AGILE
BONUS**

Livello
da Bardo

Altro

$$+ = (\div 2) +$$

Apply this bonus to Acrobatics, Bluff, Climb and Escape Artist skill checks

CANNY FOE

MANOVRA IN COMBATTIMENTO

Livello

2

6

10

14

18

+2

Bonus applies to **CMB** to attempt, and **CMD** to resist, any of your chosen manoeuvres.

DAUNTLESS

**MORALE
BONUS**

Livello
da Bardo

Livello

2

$$+ = (+ 2) \div 4$$

Apply this bonus to saving throws against mind-affecting effects, including fear effects

SCOUNDREL'S FORTUNE

**FORTUNE
PER DAY**

Livello
da Bardo

Fortune
Today

Livello

5

$$+ = \div 5$$

☐ ☐
☐ ☐

Roll the d20 twice for a skill check and take the better result

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