



Livello
da Bardo

INCANTESIMI

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

CD TS Incantesimo = 10 + CAR + Liv. Incantesimo

Concentrazione = **CAR** + Livello Incantatore

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

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 da Bardo
PUBBLICO MAX

= ÷ 3 (per eccesso)

ISPIRARE CORAGGIO

+ Bonus contro charme e compulsione
Bonus a tiri di attacco e danni

ISPIRARE COMPETENZA

Livello 3 +

SUGGERIZIONE

6 Impone una suggestione ad una creatura già affascinata

ISPIRARE TERRORE

8 Infligge lo status Scozzo ai nemici entro 9 m

ISPIRARE GRANDEZZA MAX INFLUENZATI

9 2 x (d10 + COS) pf temporanei, +2 attacco, +1 TS Tempora

MUSICA LENITIVA

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

ACCORDO SPAVENTOSO

14 I nemici sono spaventati e fuggono dalla tua esibizione

ISPIRARE EROISMO MAX INFLUENZATI

15 +4 a tutti i tiri salvezza
+4 AC

SUGGERIZIONE DI MASSA

18 Suggerisce delle azioni a creature già affascinate

MUSICA MORTALE

20 Provoca la morte di un nemico per gioia o tristezza

INCANTESIMI CONOSCIUTI

0

1

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

2

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

3

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

4

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

5

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

6

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

TEA CEREMONY

Spend 10 minutes preparing an elaborate tea ceremony, and 4 rounds per person performing the ceremony, to grant your allies Inspire Courage, Inspire Competence, Inspire Greatness or Inspire Heroics for 10 minutes.

CONOSCENZE BARDICHE

CONOSCENZA
BONUS

Livello da Bardo Altro
 = (÷ 2) +

Apply this bonus to Craft (calligraphy), Diplomacy, Knowledge (nobility) and one type of Performance
I bardi possono usare tutte le Conoscenze senza addestramento.

AVVEZZO

Livello

2

+4

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

ESECUZIONE VERSATILE

- ☐ Recitare
☐ Commedia
☐ Danza
☐ Strumenti
A tastiera

Usare il bonus al posto di...

Raggirare, Camuffare
Raggirare, Intimidire
Acrobazia, Volare
Diplomazia, Intimidire

- ☐ Oratoria
☐ Percussioni
☐ Cantare
☐ Corde
☐ Strumenti a fiato

Usare il bonus al posto di...

Diplomazia, Intuizione
Addestrare Animali, Intimidire
Raggirare, Intuizione
Raggirare, Diplomazia
Diplomazia, Addestrare Animali

MAESTRO DEL SAPERE

Livello

5

PRENDI 10
Usi illimitati
al giorno

PRENDERE 20

AL GIORNO Prendere 20

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

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