

ANIMAL SPEAKER

Livello
da Bardo

(BARDO)

INCANTESIMI

Incantesimi conosciuti	CD TS Incantesimi	Inc. al Giorno	=	Inc. Base	+	Inc. Bonus - 4 - 8 - 12
		0				CAR 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 AL GIORNO Livello da Bardo Altro

r = 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

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

ISPIRARE CORAGGIO

+ Bonus contro effetti d ammalimento e costrizione
Bonus a tiri di attacco e danni

Livello 3 MUSICA LENITIVA
Use a performance roll to influence animals

Livello 5 ATTRACT RATS
Summon 5 1d6 11 2d6 17 3d6 rats

Livello 6 SUGGERIZIONE
Impone una suggestione ad una creatura già affascinata

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 SUGGERIZIONE DI MASSA
Suggerisce delle azioni a creature già affascinate

Livello 20 MUSICA MORTALE
Provoca la morte di un nemico per gioia o tristezza

INCANTESIMI CONOSCIUTI

0

Summon Nature's Ally I

1

☐ ☐ ☐ ☐

Summon Nature's Ally II

2

☐ ☐ ☐ ☐

Summon Nature's Ally III

3

☐ ☐ ☐ ☐

Summon Nature's Ally IV

4

☐ ☐ ☐ ☐

Summon Nature's Ally V

5

☐ ☐ ☐ ☐

Summon Nature's Ally VI

6

☐ ☐ ☐ ☐

CONOSCENZE BARDICHE

CONOSCENZA BONUS Livello da Bardo Altro

= (÷ 2) +

Applicare questo bonus a tutte le Conoscenze
I bardi possono usare tutte le Conoscenze senza addestramento.

ANIMAL FRIEND

Livello 1 ANIMAL TYPE

5

7

11

+4 to Handle Animal of a chosen type

These animals are at worst indifferent to the bard, and never attack without provocation

Animal companions and magically controlled animals must pass an opposed Charisma check to attack

Livello 5 Speak With Animals at will for a chosen type

ESECUZIONE VERSATILE

Usare il bonus al posto di...

- ☐ Recitare
- ☐ Commedia
- ☐ Danza
- ☐ Strumenti a tastiera

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

Altre:

☐

☐

☐

Usare il bonus al posto di...

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

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

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