

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 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 AL GIORNO Livello da Bardo Altro

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 PUBBLICO MAX Livello da Bardo

= ÷ 3 (per eccesso)

DERRING-DO Livello da Bardo

+ = (+ 1) ÷ 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 3 ISPIRARE COMPETENZA

+

Livello 6 SUGGERIZIONE

Impone una suggestione ad una creatura già affascinata

Livello 8 ISPIRARE TERRORE

Infligge lo status Scosso ai 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, scosso e infermo

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 affascinata

Livello 20 MUSICA MORTALE

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

+ = (÷ 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

2

+ = (+ 2) ÷ 4

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

SCOUNDREL'S FORTUNE

FORTUNE PER DAY

Livello

5

+ = ÷ 5

Livello da Bardo Fortune Today

☐ ☐
☐ ☐

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