

BARDO

Livello
da Bardo

INCANTESIMI

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

_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

AFFASCINARE Livello da Bardo
PUBBLICO MAX

= ÷ 3 (per eccesso)

ISPIRARE CORAGGIO

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

ISPIRARE COMPETENZA

Livello **3** +

SUGGERIZIONE

Livello **6** Impone una suggestione ad una creatura già affascinata

ISPIRARE TERRORE

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

ISPIRARE GRANDEZZA MAX INFLUENZATI

Livello **9** 2 x (d10 + COS) pf temporanei, +2 attacco, +1 TS Tempra

MUSICA LENITIVA

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

ACCORDO SPAVENTOSO

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

ISPIRARE EROISMO MAX INFLUENZATI

Livello **15** + 4 a tutti i TS
+ 4 di schivare alla AC

SUGGERIZIONE DI MASSA

Livello **18** Suggerisce delle azioni a creature già affascinante

MUSICA MORTALE

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

INCANTESIMI CONOSCIUTI

0

1

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

2

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

3

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

4

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

5

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

6

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

CONOSCENZE BARDICHE

CONOSCENZA
BONUS

= (÷ 2) + Livello da Bardo Altro

Applicare questo bonus a tutte le Conoscenze
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

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

MAESTRO DEL SAPERE

Livello **5**

PRENDERE 10
Usi illimitati al giorno

PRENDERE 20 **AL GIORNO** Prendere 20 oggi

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

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