

ANIMAL SPEAKER

Livello
da Bardo

(BARDO)

INCANTESIMI

IncantesimiCD salvezza
conosciuti incantesimi

IncantesimiIncantesimi Bonus
al giorno Base

		0					
		1					
		2					
		3					
		4					
		5					
		6					

CD Salvezza Inc. = 10 + CAR + Liv. Incantesimo

Concentrazione = CAR + Livello incantatore

FALLIMENTO INCANTESIMI ARCANI SOGLIA

% I Bardi possono indossare armature leggere senza rischiare il fallimento incantesimi.

ESIBIZIONE BARDICA

DURATA AL GIORNO Livello da Bardo Varie

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

Round oggi

VOLONTÀ CD SALVEZZA Livello da Bardo

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

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, 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 affascinate

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

INCANTESIMI CONOSCIUTI

0

Summon Nature's Ally I

1

3x3 grid

Summon Nature's Ally II

2

3x3 grid

Summon Nature's Ally III

3

3x3 grid

Summon Nature's Ally IV

4

3x3 grid

Summon Nature's Ally V

5

3x3 grid

Summon Nature's Ally VI

6

3x3 grid

CONOSCENZE BARDICHE

CONOSCENZA BONUS Livello da Bardo Varie

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

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...		Usare il bonus al posto di...	
<input type="checkbox"/> Recitare	Raggirare, Camuffare	<input type="checkbox"/> Oratoria	Diplomazia, Intuizione
<input type="checkbox"/> Commedia	Raggirare, Intimidire	<input type="checkbox"/> Percussioni	Addestrare Animali, Intimidire
<input type="checkbox"/> Danza	Acrobazia, Volare	<input type="checkbox"/> Cantare	Raggirare, Intuizione
<input type="checkbox"/> Strumenti a tastiera	Diplomazia, Intimidire	<input type="checkbox"/> Corde	Raggirare, Diplomazia
Altre:		<input type="checkbox"/> Strumenti a fiato	Diplomazia, Addestrare Animali
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>			

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