SONG	HEALER Livello da Bardo	INCANTESIMI CONOSCIUTI
	ARDO)	
× 1	INCANTESIMI	0 —
IncantesimiCD salvezza conosciuti incantesimi	Incantesimi <u>l</u> ncantesi m iantesimi Bo al giorno Base ~	nus
conosciuti incantesimi	4 8 -	
	O CAR CAR CAR CAR	1
	1 0000	
	2	
	3	
	4	
	5	2
	6	
CD Salvezza Inc. = 10) + CAR + Liv. Incantesimo	
Concentrazione	= CAR + Livello incanta	tore
FALLIMENTO INCA	ANTESIMI ARCANI SOGLIA	3
l Bar	rdi possono indossare armature leggere se	nza
	niare il fallimento incantesimi.	
DURATA	SIZIONE BARDICA	.
AL GIORNO	da Bardo Varie	4
r = 2 +	(\times_2) + CAR +	
Round DD C	 100 000 1000 0000	
VOLONTÀ CD SALV		5
= 10	$+(\div_2)+CAR$	
Livello Inini Li-		
	un'esibizione bardica come azione di ece che come azione standard.	
×	ESIBIZIONI	6 ———
CONTROCANTO		
Contrasta effetti magici alleati entro 9 m usano	i che dipendono dal suono. Gli la prova di Esibizione al posto di un TS	ENHANCE HEALING
DISTRAZIONE		ENHANCE HEALING
	gici che dipendono dalla vista. Gli una prova di Esibizione al posto di un TS	PER DAY Cause the healing effect from a wand, potion or Livello
	Livello	= CAR Cause the healing effect from a wand, potion of similar item to use your Bard level as its caster level da Bardo
PUBBLICO MAX da		CONOSCENZE BARDICHE
=	÷ 3 (per eccesso)	CONOSCENZA Livello Varie BONUS da Bardo
ISPIRARE CORAGG	·IO	Applicare questo bonus a tutte le Conoscenze
	s contro effetti d ammaliamento e costrizi s a tiri di attacco e danni	one Traditi possono usare tutte le conoscenze senza addestramen
TODED A DE CO.		AVVEZZO
Livello SPIRARE COI		Livello Bonus applicato ai Tiri Salvezza contro Esibizione Bardica, effetti sonori e dipendenti dal linguaggio
		MAESTRO DEL SAPERE
6 Impone una sugg	E Jestione ad una creatura già affascinata	Livello PRENDI 10 PRENDERE 20 AL GIORNO dere 20 oggi
Livello ISPIRARE TEI		5 Usi illimitati
8 Rende scossi i ne		al giorno 🔲 🗆
Livello	ANDEZZA MAX INFLUENZATI 2 x (d10 + COS) pf temporanei,	Livello
9	+2 attacco, +1 TS Tempra	10 Usa ogni abilità come se fossi addestrato
Livello MUSICA LENITIVA 12 Cura ferite gravi di massa.		Livello 16 Tutte le Abilità sono considerate Abilità di classe
Rimuove le condizioni affaticato, scosso e infermo.		Livello Capace di prendere 10 in ogni abilità
Livello HEALING PERFORMANCE Perform for 5 rounds to effect Heal on one target (or Harm on an undead target)		19 Capace di piendere 10 ili ogni abilita
Livello ISPIRARE ERO	OISMO MAX INFLUENZATI	_
15	+4 a tutti i tiri salvezza +4 AC	
Livello SUGGESTION 18 Suggerisce delle	E DI MASSA azioni a creature già affascinate	

Livello FUNEREAL BALLAD

20 Perform for 20 rounds to effect Resurrection