

STREET PERFORMER

(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"/>

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

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)

DISAPPEARING ACT HIDDEN ALLIES Livello da Bardo

= (+ 1) ÷ 6

Allies are treated as invisible; cannot include yourself

Livello 3 **HARMLESS PERFORMER**
Enemies that fail a will save cannot attack the Bard
Concentration allows a spell to affect a different target

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

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

Livello 9 **MADCAP PRANK**
☐ Accecato ☐ Dazzled ☐ Assordato
☐ Entangled ☐ Fall prone ☐ Nauseated

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 **SLIP THROUGH THE CROWD**
Allies affected by Disappearing Act gain Greater Invisibility

Livello 18 **SUGGERIZIONE DI MASSA**
Suggerisce delle azioni a creature già affascinante

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

INCANTESIMI CONOSCIUTI

0

1

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

2

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

3

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

4

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

5

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

6

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

STREETWISE

STREETWISE BONUS Livello da Bardo Altro

= (÷ 2) +

Applies to • Bluff, Disguise and Knowledge (local)
• Sleight of Hand, Diplomacy, and Intimidate checks made to influence a crowd
• Diplomacy checks to gather information

GLADHANDLING

Earn double money from a public performance
Use Bluff in place of Diplomacy to improve a creature's attitude for 1 minute; after that, their attitude worsens

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...	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
		<input type="checkbox"/> Strumenti a fiato	Diplomazia, Addestrare Animali

QUICK CHANGE

TAKE 20 PER DAY Livello da Bardo

Livello 5 = (+ 1) ÷ 6

Don as disguise as a standard action, with a -5 penalty
Take 10 on Bluff and Disguise checks
Take 20 on Bluff and Disguise checks (limited uses)
Use Bluff to create a diversion to hide as a swift action

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