

SANDMAN (BARDO)

Livello
da Bardo

INCANTESIMI

Incantesimi conosciuti	CD salvezza incantesimi	Incantesimi al giorno	Incantesimi Base	Incantesimi Bonus
		0		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"/>

Spell Save DC = 10 + CHA + Spell Level + Sneak Spell

Concentrazione = **CAR** + Livello
incantatore

FALLIMENTO INCANTESIMI ARCANI SOGLIA

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

ESIBIZIONE BARDICA

DURATA Livello
AL GIORNO da Bardo Varie

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

Round ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
oggi ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

VOLONTÀ CD **SALVEZZA** Livello da Bardo

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

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
PUBBLICO MAX da Bardo

$$\text{ } = \text{ } \div 3 \quad (\text{per eccesso})$$

STEALSPELL

Steal a spell from one target, and cast it while still performing

ISPIRARE COMPETENZA

Livello 3 +

SLUMBER SONG

Livello 6 Put one already fascinated creature to asleep

ISPIRARE TERRORE

Livello 8 Rende scossi i nemici entro 9 m.

DRAMATIC SUBTEXT

Livello 9 Cast a spell without obvious visible or audible components
Use for two rounds before casting the spell

MUSICA LENITIVA

Livello 12 Cura ferite gravi di massa.
Rimuove le condizioni affaticato, scosso e infermo.

ACCORDO SPAVENTOSO

Livello 14 I nemici sono spaventati e fuggono dalla tua esibizione

GREATER STEALSPELL

Livello 15 When a target fails its save against Stealspell, you learn
their spell resistance and all their prepared spells.
Instead of taking a spell you may steal spell resistance
equal to half your bard level.

MASS SLUMBER SONG

Livello 18 Put already fascinated creatures to sleep

SPELL CATCHING

Livello 20 Absorb a spell targeting you, and immediately recast it
or any spell you know of that level or lower

INCANTESIMI CONOSCIUTI

0

1

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

2

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

3

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

4

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

5

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

6

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

RUBARE INCANTESIMO

STOLEN SPELL

Livello

You can only hold one stolen spell at once

If the target fails their will save, you may steal:
• Named spell (fails if they don't have the spell)
• Random spell up to the highest level you can cast
You must cast the spell while still performing

MASTER OF DECEPTION

DECEPTION
BONUS

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

Apply this bonus to Bluff,
Sleight of Hand and Stealth

SNEAKSPELL

Livello

2

+1

Spell DC against a flat-footed target

10

+2

18

+3

Livello

6

+2

To overcome spell resistance

14

+4

AVVEZZO

Livello

2

+4

Bonus applicato ai Tiri Salvezza contro Esibizione Bardica,
effetti sonori e dipendenti dal linguaggio

PERCEPIRE TRAPPOLE

PERCEPIRE TRAPPOLE

Livello

3

BONUS

= (

$\div 3$) +

Apply this bonus to reflex saves against traps
and dodge AC to avoid traps

ATTACCO FURTIVO

ATTACCO FURTIVO

Livello

5

BONUS

= (

$\div 5$) +

Damage bonus when flanking or opponent is
denied his DEX bonus to AC.

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