

Bardo

Che sia uno studioso, uno scaldo o un malvivente, un bardo tesse la sua magia tramite parole e musica per ispirare alleati, demoralizzare nemici, manipolare le menti, creare illusioni e addirittura guarire ferite.

Le parole e la musica non sono solo vibrazioni nell'aria, ma vocalizzi muniti del proprio potere. Il bardo è un maestro di canto, eloquenza e della magia che essi contengono. I bardi sostengono che il multiverso è stato generato dalle parole, modellato dai vocaboli pronunciati dagli dèi, e che echi di queste primordiali Parole della Creazione risuonino ancora oggi nel cosmo. La musica del bardo è un tentativo di afferrare e imbrigliare questi echi, trasformandoli in incantesimi e poteri.

Creazione Rapida

Puoi costruire rapidamente un bardo seguendo questi suggerimenti. Prima cosa, metti il Carisma come tuo punteggio di abilità più alto, seguito da Destrezza. Seconda cosa, scegli la formazione da intrattenitore. Terza cosa, scegli i trucchetti *luci danzanti* e *schermo maligno*, insieme agli incantesimi di 1° livello *affascinare persona*, *individuare magia*, *onda di tuono* e *parola guaritrice*.

Privilegi di Classe

Come bardo, ottieni i seguenti privilegi di classe.

Punti Ferita

Dado Ferita: 1d8 per livello da bardo

Punti Ferita al 1° livello: 8 + il tuo modificatore di Costituzione

Punti Ferita ai Livelli Più Alti: 1d8 (o 5) + il tuo modificatore di Costituzione per livello da bardo oltre il 1°

Competenze

Armature: Armature leggere

Armi: Armi semplici, balestrini, spade corte, spade lunghe, stocchi

Attrezzi: Tre strumenti musicali di tua scelta

Tiri Salvezza: Destrezza, Carisma

Qualifiche: Scegli tre qualifiche qualsiasi

Equipaggiamento

Inizi con il seguente equipaggiamento, oltre all'equipaggiamento fornito dalla tua formazione:

- (a) uno stocco, (b) una spada lunga o (c) una qualsiasi arma semplice
- (a) uno zaino da diplomatico o (b) uno zaino da intrattenitore
- (a) un liuto o (b) qualsiasi altro strumento musicale
- Armatura di cuoio e un pugnale

Il Bardo

Livello	Bonus di		Trucchetti Conosciuti	Incantesimi Conosciuti	- Slot Incantesimo -								
	Competenza	Privilegi			1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1°	+2	Incantesimi, Ispirazione Bardica (d6)	2	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2°	+2	Canzone di Riposo (d6), Tuttofare	2	5	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3°	+2	Collegio Bardico, Perizia	2	6	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4°	+2	Incremento di Punteggio di Abilità	3	7	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5°	+3	Ispirazione Bardica (d8), Fonte di Ispirazione	3	8	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6°	+3	Controaffascinare, privilegio di Collegio Bardico	3	9	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7°	+3	-	3	10	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8°	+3	Incremento di Punteggio di Abilità	3	11	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9°	+4	Canzone di Riposo (d8)	3	12	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10°	+4	Ispirazione Bardica (d10), Perizia, Segreti Magici	4	14	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11°	+4	-	4	15	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12°	+4	Incremento di Punteggio di Abilità	4	15	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13°	+5	Canzone di Riposo (d10)	4	16	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14°	+5	Privilegio di Collegio Bardico, Segreti Magici	4	18	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15°	+5	Ispirazione Bardica (d12)	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16°	+5	Incremento di Punteggio di Abilità	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17°	+6	Canzone di Riposo (d12)	4	20	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18°	+6	Segreti Magici	4	22	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19°	+6	Incremento di Punteggio di Abilità	4	22	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20°	+6	Ispirazione Superiore	4	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Incantesimi

Hai imparato a districare e rimodellare la fabbrica della realtà in armonia con i tuoi desideri e la tua musica. I tuoi incantesimi fanno parte del tuo vasto repertorio, una magia che puoi accordare in base alle situazioni. Vedi il capitolo 10 delle *Regole Base* per le regole generali sull'esecuzione degli incantesimi e in fondo a questo documento per la lista degli incantesimi da bardo.

Trucchetti

Al 1° livello, conosci due trucchetti a tua scelta dalla lista degli incantesimi da bardo. Ai livelli più alti apprenderai ulteriori trucchetti da bardo di tua scelta, come mostrato nella colonna Trucchetti Conosciuti della tabella Il Bardo.

Slot Incantesimo

La tabella Il Bardo mostra quanti slot incantesimo hai a disposizione per eseguire i tuoi incantesimi di 1° livello o più alto. Per eseguire questi incantesimi, devi spendere uno slot del livello dell'incantesimo o più alto. Recuperi tutti gli slot incantesimo spesi al termine di un riposo lungo.

Ad esempio, se conosci l'incantesimo di 1° livello *curare ferite* e hai uno slot incantesimo di 1° livello e uno di 2° livello, puoi eseguire *curare ferite* usando uno qualsiasi dei due slot.

Incantesimi Conosciuti di 1° Livello o Più Alto

Conosci quattro incantesimi di 1° livello di tua scelta, presi dalla lista degli incantesimi da bardo.

La colonna Incantesimi Conosciuti della tabella Il Bardo, mostra quando apprenderai altri incantesimi da bardo di tua scelta. Ciascuno di questi incantesimi deve essere di un livello di cui possiedi slot incantesimo. Ad esempio, quando raggiungi il 3° livello in questa classe, puoi apprendere un nuovo incantesimo di 1° o 2° livello. Inoltre, quando ottieni un livello in questa classe, puoi scegliere uno degli incantesimi da bardo che conosci e sostituirlo con un altro incantesimo dalla lista degli incantesimi da bardo, che deve essere comunque di un livello di cui possiedi slot incantesimo.

Abilità da Incantatore

Il Carisma è la tua abilità da incantatore per gli incantesimi da bardo, dato che la tua magia proviene dal sentimento e della dedizione che butti in ogni esibizione della tua musica o capacità oratoria. Usi il Carisma ogni volta che un incantesimo da bardo fa riferimento alla tua abilità da incantatore. Inoltre, puoi usare il modificatore di Carisma quando stabilisci la CD del tiro salvezza di un incantesimo da bardo da te eseguito e quando effettui un tiro di attacco con un incantesimo.

CD del tiro salvezza dell'incantesimo = 8 + tuo bonus di competenza + tuo modificatore di Carisma

Modificatore di attacco dell'incantesimo = tuo bonus di competenza + tuo modificatore di Carisma

Eseguire Rituale

Puoi eseguire un incantesimo da bardo che conosci come rituale se quell'incantesimo ha l'etichetta rituale.

Focus di Incantamento

Puoi usare uno strumento musicale (si trova nel capitolo 5 delle *Regole Base*) come focus di incantamento dei tuoi incantesimi da bardo.

Ispirazione Bardica

Puoi ispirare il tuo prossimo tramite parole o una musica incoraggiante. Per farlo, usi un'azione bonus durante il tuo turno per scegliere una creatura, che non sia te, entro 18 metri da te e che può udirti. Quella creatura ottiene un dado di Ispirazione Bardica, un d6. Per una volta, nei successivi 10 minuti, la creatura può tirare questo dado e sommarlo al numero tirato per una prova di abilità, tiro di attacco o tiro salvezza. La creatura può attendere fino a dopo aver tirato il d20, prima di decidere se usare il dado di Ispirazione Bardica, ma deve decidere prima che l'Arbitro decreti se il tiro è riuscito o fallito. Una volta che il dado di Ispirazione Bardica è stato tirato, è perso. Una creatura può possedere solo un dado di Ispirazione Bardica alla volta.

Puoi usare questo privilegio un numero di volte pari al tuo modificatore di Carisma (minimo una volta). Recuperi qualsiasi uso speso quando termini un riposo lungo.

Il tuo dado di Ispirazione Bardica cambia quando raggiungi determinati livelli in questa classe. Il dado diventa un d8 al 5° livello, un d10 al 10° livello, e un d12 al 15° livello.

Tuttofare

A partire dal 2° livello, puoi sommare metà del tuo bonus di competenza, arrotondato per difetto, a qualsiasi prova di abilità che effettui e che non includa già il tuo bonus di competenza.

Canzone di Riposo

A partire dal 2° livello, puoi usare una dolce musica o l'oratoria per aiutare i tuoi alleati feriti a riprendersi durante un riposo breve. Se tu o qualsiasi creatura amica che possa udire la tua esibizione spendete uno più Dadi Ferita al termine di un riposo breve, ciascuno di voi recupera 1d6 punti ferita aggiuntivi.

I punti ferita recuperati aumentano quando raggiungi determinati livelli di questa classe: a 1d8 al 9° livello, a 1d10 al 13° livello, a 1d12 al 17° livello.

Collegio Bardico

Al 3° livello, approfondisci le tecniche avanzate di un collegio bardico di tua scelta: il Collegio del Sapere o il Collegio del Valore, entrambi dettagliati al termine della descrizione della classe. Questa scelta ti conferisce dei privilegi al 3° livello e ancora al 6° e al 14° livello.

Perizia

Al 3° livello, scegli due tue competenze nelle qualifiche. Il tuo bonus di competenza è raddoppiato per qualsiasi prova di abilità che usi una delle competenze scelte. Al 10° livello, puoi scegliere altre due competenze su cui applicare questo beneficio.

Incremento di Punteggio di Abilità

Quando raggiungi il 4° livello, e poi ancora all'8°, 12°, 16° e 19° livello, puoi incrementare un tuo punteggio di abilità di 2, o incrementare due punteggi di abilità di 1. Di norma, utilizzando questo privilegio non puoi accrescere un punteggio di abilità oltre il 20.

Fonte di Ispirazione

A partire da quando raggiungi il 5° livello, recuperi tutti i tuoi usi di Ispirazione Bardica quando termini un riposo breve o lungo.

Controaffascinare

Al 6° livello, ottieni l'abilità di usare le note musicali o le parole di potere per distruggere gli effetti di influenza mentale. Con un'azione, puoi iniziare un'esibizione che dura fino al termine del tuo prossimo turno. In questo periodo, tu, e qualsiasi creatura amica entro 9 metri da te, avete vantaggio sui tiri salvezza contro l'essere spaventato o affascinato. Per ottenere questo beneficio, una creatura ti deve poter udire. L'esibizione termina prima qualora tu fossi reso inabile o silenziato o se gli poni fine volontariamente (non c'è bisogno di alcuna azione).

Segreti Magici

Per il 10° livello, avrai ormai saccheggiato il sapere magico di un ampio spettro di discipline. Scegli due incantesimi di qualsiasi classe, compresa questa. Gli incantesimi scelti devono essere di un livello di cui possiedi slot incantesimo, come mostrato sulla tabella Il Bardo, o un trucchetto.

Gli incantesimi scelti sono considerati, per te, incantesimi da bardo e sono inclusi nel valore della colonna Incantesimi Conosciuti sulla tabella Il Bardo. Apprendi due ulteriori incantesimi di qualsiasi classe al 14° livello, e di nuovo al 18° livello.

Ispirazione Superiore

Al 20° livello, quando tiri l'iniziativa e non ti rimangono usi di Ispirazione Bardica, ne recuperi uno.

Collegi Bardici

La via del bardo è comunitaria. I bardi si cercano per scambiarsi canzoni e storie, vantarsi dei loro successi, e condividere il proprio sapere. I bardi formano delle libere associazioni, che chiamano collegi, per facilitare i raduni e preservare le loro tradizioni.

I collegi bardici sono:

- Collegio delle Lame
- Collegio del Sapere
- Collegio della Satira
- Collegio del Valore

Collegio delle Lame

I bardi del Collegio delle Lame sono detti spadaccini, e intrattengono il loro pubblico con spettacolari esibizioni delle loro doti di combattenti. Gli spadaccini eseguono numeri come ingoiare spade, lanciare coltelli al volo, e si esibiscono in finti duelli. Sebbene usino le loro armi solo per intrattenere, sono anche dei combattenti capaci e addestrati.

Il loro talento con le armi spinge molti spadaccini a condurre una doppia vita. Uno spadaccino potrebbe impiegare un circo come copertura per le sue attività criminali, che siano l'assassinio, il furto o il ricatto. Un altro spadaccino potrebbe attaccare i malvagi, portando giustizia ai crudeli e ai potenti. La maggior parte dei circhi sono felici di accettare uno spadaccino tra le loro fila, grazie alle sue esibizioni emozionanti, ma sono pochi gli intrattenitori che si fidano completamente di loro.

Gli spadaccini che abbandonano la vita da intrattenitore è spesso perché incappano in guai che hanno reso impossibile mantenere le loro attività segrete. Uno spadaccino colto a rubare o agire da vigilante diventa un rischio eccessivo per la maggior parte dei circhi. Con le loro capacità nelle armi come miglior pregio, questi spadaccini diventano braccia armate delle gilde dei ladri, o si mettono in proprio e diventano avventurieri.

Competenze Bonus

Quando al 3° livello ti unisci al Collegio delle Lame, ottieni la competenza con le armature medie e le scimitarre.

Stile di Combattimento

Il Collegio delle Lame pone l'enfasi sulla maestria delle armi, permettendoti di apprendere al 3° livello lo stile di combattimento a due armi.

Combattere con Due Armi

Quando ti impegni in combattimento con due armi, puoi sommare il tuo modificatore di abilità al danno del secondo attacco.

Brandire la Lama

Al 3° livello, apprendi come eseguire in maniera impressionante delle manovre che testimoniano la tua abilità con le armi. Quando usi l'azione Attaccare durante il tuo turno e attacchi con un pugnale, spada lunga, stocco, scimitarra o spada corta, puoi tentare una delle seguenti manovre.

Manovra Difensiva. Fai roteare rapidamente la lama intorno a te, creando un vortice quasi ipnotico. Con un'azione bonus, spendi un uso di Ispirazione Bardica tirando un dado di Ispirazione Bardica e applicando il risultato ottenuto come bonus alla tua CA fino all'inizio del tuo prossimo turno.

Manovra del Lancio Truccato. Trucco preferito dei lanciatori di coltelli, che ti permette di spendere un uso di Ispirazione Bardica con un'azione bonus. Tira un dado di Ispirazione Bardica e applica il numero ottenuto come bonus al prossimo tiro di attacco a gittata che effettuerai in questo turno con un pugnale. Se il bersaglio dell'attacco è un oggetto incustodito e inanimato, il bonus è pari al doppio del risultato ottenuto sul dado di Ispirazione Bardica.

Manovra Snervante. La tua letale dimostrazione di abilità di combattimento snerva i tuoi avversari, lasciandoli spaventati e alla tua mercè. Quando riduci una creatura a 0 punti ferita con un attacco da mischia, puoi usare un'azione bonus per spendere un uso di Ispirazione Bardica e lasciare invece quella creatura a 1 punto ferita.

La creatura rimarrà spaventata da te per un numero di minuti pari al tuo modificatore di Carisma. Inoltre deve effettuare un tiro salvezza di Carisma con CD pari alla tua CD del tiro salvezza degli incantesimi + un bonus pari al risultato del tuo dado di Ispirazione Bardica. Se la creatura fallisce il tiro salvezza, risponderà onestamente a qualsiasi domanda gli porrai ed obbedirà ai tuoi ordini diretti finché resterà spaventata da questo effetto.

Attacco Extra

A partire dal 6° livello, puoi attaccare due volte, invece che una volta, ogni volta che effettui l'azione Attaccare durante il tuo turno.

Magia di Battaglia

Al 14° livello, ormai padroneggi l'arte di intessere magia e arma in un singolo atto armonioso. Quando usi la tua azione per eseguire un incantesimo da bardo, con un'azione bonus puoi effettuare un attacco d'arma.

Collegio del Sapere

I bardi del Collegio del Sapere sanno qualcosa di qualsiasi argomento, raccogliendo pezzi di informazioni dalle fonti più disparate, che siano tomi di studio o racconti popolari. Che cantino ballate popolari in taverne o elaborate composizioni alla corte del re, questi bardi usano i loro doni per incantare il loro pubblico. Quando gli applausi si spengono, i membri del pubblico potrebbero iniziare a dubitare di tutto ciò in cui credono, dalla fede nei sacerdoti del tempio locale alla loro lealtà nei confronti del re.

La lealtà di questi bardi sta nella ricerca della bellezza e della verità, non nella fedeltà ad un monarca o nel seguire i principi di una divinità. Un nobile che tiene un simile bardo come araldo o consigliere, sa che il bardo sarà onesto più che diplomatico.

I membri del collegio si radunano in biblioteche e a volte in veri collegi, con classi e dormitori, per condividere il proprio sapere. Si incontrano anche durante le feste e gli affari di stato, dove possono esporre i corrotti, svelare le menzogne e mettere in imbarazzo auto-proclamate figure di autorità.

Competenze Bonus

Quando al 3° livello ti unisci al Collegio del Sapere, ottieni la competenza in tre qualifiche di tua scelta.

Parole Taglienti

Inoltre, al 3° livello, apprendi come usare la tua astuzia per distrarre, confondere o altrimenti diminuire la sicurezza e la competenza altrui. Quando una creatura entro 18 metri da te e che puoi vedere effettua un tiro di attacco, una prova di abilità o un tiro di danno, puoi usare la tua reazione per spendere uno dei tuoi usi di Ispirazione Bardica, tirando un dado di Ispirazione Bardica e sottraendo il numero tirato dal tiro della creatura. Puoi scegliere di usare questo privilegio dopo che la creatura ha effettuato il tiro, ma prima che l'Arbitro determini se il tiro di attacco o l'abilità è riuscita o fallita, o prima che la creatura infligga il suo danno. La creatura è immune a questa abilità se non può udirti o se è immune all'essere affascinata.

Ulteriori Segreti Magici

Al 6° livello, apprendi due incantesimi di tua scelta appartenenti a qualsiasi classe. Gli incantesimi devono essere di un livello di cui possiedi slot incantesimo, come mostrato sulla tabella Il Bardo, o trucchetti. Gli incantesimi scelti sono considerati incantesimi da bardo ma non sono conteggiati nel numero di incantesimi da bardo che puoi conoscere.

Qualifica Impareggiabile

Al 14° livello, quando effettui una prova di abilità, puoi spendere un uso di Ispirazione Bardica. Tira un dado di Ispirazione Bardica e somma il numero tirato alla tua prova di abilità. Puoi scegliere di farlo dopo aver tirato il dado per la prova di abilità, ma prima che l'Arbitro determini se questa sia riuscita o fallita.

Collegio della Satira

I bardi del Collegio della Satira sono detti anche buffoni. Impiegano storie volgari, audaci acrobazie e battute sarcastiche per intrattenere il loro pubblico, che sia la folla variegata del porto o i nobili della corte reale. Dove altri bardi sono alla ricerca di conoscenze dimenticate o epiche storie di valore, i buffoni vogliono apprendere ogni sorta di racconto imbarazzante o divertente. Che narri la piccante storia della relazione della vecchia duchessa con il muscoloso stalliere o intesa una satira sbeffeggiante sulla stucchevole innocenza di un paladino, il buffone non mette mai il gusto, il decoro sociale o la vergogna prima di una buona risata.

Sebbene i buffoni siano maestri di giochi di parole, battute e frecciate, non sono solo dei personaggi comici. Ci si aspetta che deridano e provochino, traendo vantaggio del modo in cui anche le personalità più potenti debbano sopportare per tradizione anche le sue frecciate più pungenti. Questa aspettativa permette al buffone di criticare o agire da voce della ragione quando gli altri sono troppo intimiditi per dire il vero.

Per la duchessa che ama i giovani operai muscolosi, una storia simile potrebbe obbligarla a cambiare metodi per mancanza di partner consenzienti. Vendicarsi del buffone non farebbe altro che danneggiare la sua reputazione già compromessa, e potrebbe solo che confermare come la satira del buffone abbia fatto centro. Se ella si dimostrerà però generosa e gentile nei confronti dei suoi amanti, le battute e i racconti la dipingeranno come una specie di eroe popolare, finendo magari per attirare ancora più persone tra le sue braccia.

I buffoni sono leali ad una sola causa: la raccolta e la diffusione della verità. Sfruttano le loro commedie e l'aspetto innocente per abbattere le barriere sociali e denunciare la corruzione, l'incompetenza e la stupidità di ricchi e potenti. Che riveli l'inganno di un truffatore o che i piani di guerra del barone sono guidati da avidità e sete di sangue, un buffone serve da coscienza per tutto il regno.

I buffoni vanno all'avventura per difendere la gente comune e danneggiare i piani dei ricchi, potenti e arroganti. La loro magia esalta lo spirito dei loro alleati e getta il dubbio nelle menti degli avversari. Tra i bardi, i buffoni sono acrobati impareggiabili, e la loro abilità di compiere giravolte, salti mortali, schivate e arrampicarsi li rende avversari inafferrabili in combattimento.

Competenze Bonus

Quando al 3° livello ti unisci al Collegio della Satira, ottieni la competenza con gli attrezzi da ladro. Inoltre ottieni anche la competenza in Rapidità di Mano e un'ulteriore qualifica a tua scelta. Se sei già competente con gli attrezzi da ladro o in Rapidità di Mano, scegli un'altra competenza nelle qualifiche per ogni competenza che già possiedi.

Acrobata Folle

Inoltre, al 3° livello, apprendi una serie di tecniche acrobatiche che ti permettono di evitare i pericoli. Con un'azione bonus, puoi effettuare una capriola. Quando effettui una capriola, ottieni i seguenti benefici per il resto del tuo turno:

- Ottieni i benefici dell'effettuare le azioni Disimpegnarsi e Scattare.
- Ottieni velocità di scalata pari alla tua attuale velocità.
- Subisci metà danni dalle cadute.

Folle Intuizione

Al 6° livello, la tua abilità di raccogliere storie e leggende si tinge di soprannaturale. Puoi eseguire *individuare pensieri* fino ad un numero di volte pari al tuo modificatore di Carisma. Recupera gli usi consumati di questa abilità al termine di un riposo lungo.

Se una creatura resiste al tuo tentativo di sondare la sua mente più a fondo e riesce il suo tiro salvezza contro il tuo *individuare pensieri*, essa si rende immediatamente vittima di una gaffe. Potrebbe emettere una sonora scoreggia, produrre un rutto violento, inciampare e cadere, o tirare fuori una battuta totalmente fuori luogo.

La Fortuna dei Folti

I buffoni sembrano avere una predisposizione innata nel tirarsi fuori dalle situazioni più pericolose, trasformando quello che sembra un fallimento certo in un successo imbarazzante ma efficace.

Al 14° livello, puoi spendere un uso di Ispirazione Bardica dopo aver fallito una prova di abilità, un tiro salvezza o un tiro di attacco. Tira un dado di Ispirazione Bardica e somma il risultato ottenuto al tuo attacco, tiro salvezza o prova di abilità, utilizzando il nuovo risultato al posto di quello precedente.

Se l'uso di questa abilità ti permette di riuscire sul tiro di attacco, tiro salvezza o prova di abilità, annota il numero che hai ottenuto sul dado di Ispirazione Bardica. L'Arbitro può poi applicare quel risultato come penalità ad un attacco o prova che effettuerai, sul quale non potrai far uso di questo privilegio. Quando l'Arbitro invoca questa penalità, descrivi la gaffe imbarazzante o l'errore che effettui come parte dell'effetto del risultato del dado.

Collegio del Valore

I bardi del Collegio del Valore sono audaci scaldi le cui storie tengono vivo il ricordo dei grandi eroi del passato, ispirando, di conseguenza, una nuova generazione di eroi. Questi bardi si radunano in sale comuni o intorno a grandi falò per cantare le imprese dei grandi, passate e presenti. Viaggiano per il mondo per essere testimoni di prima persona ai grandi eventi e per assicurarsi che il ricordo di questi eventi non venga dimenticato. Con le loro canzoni, ispirano il prossimo a cercare di compiere imprese degne degli eroi dell'antichità.

Competenze Bonus

Quando al 3° livello ti unisci al Collegio del Valore, ottieni la competenza con le armature medie, gli scudi e le armi marziali.

Ispirazione in Combattimento

Inoltre, al 3° livello, impari ad ispirare gli altri in battaglia. Una creatura che ha ricevuto da te un dado di Ispirazione Bardica può tirare quel dado e sommare il numero tirato ad un tiro di danno appena effettuato. In alternativa, quando si effettua un tiro di attacco contro quella creatura, essa può usare la sua reazione per tirare il dado di Ispirazione Bardica e sommare il numero tirato alla sua CA contro quell'attacco, dopo aver visto il tiro ma prima di sapere se lo colpisce o lo manca.

Attacco Extra

A partire dal 6° livello, puoi attaccare due volte, invece che una volta, ogni volta che effettui l'azione Attaccare durante il tuo turno.

Magia da Battaglia

Al 14° livello, hai padroneggiato l'arte di intessere incantesimi e armi in un singolo atto armonioso. Quando usi la tua azione per eseguire un incantesimo da bardo, puoi effettuare un attacco con arma con un'azione bonus.

Incantesimi da Bardo

<p>Trucchetti (Livello 0) Amici Gioco di Prestigio Illusione Minore Luce Luci Danzanti Mano del Magio Messaggio Riparare Rombo di Tuono Scherni Maligno Tutela dalle Lame Vero Colpo Mirato</p> <p>1° Livello Affascinare Persona Amicizia con gli Animali Anatema Cadere come Piuma Camuffarsi Comprendere Lingue Curare Ferite Eroismo Fuoco delle Fate Grampasso Identificare Immagine Silente Individuare Magia Onda di Tuono Parlare con gli Animali Parola Guaritrice Risata Rivoltante Scritta Illusoria Servitore Inosservato Sonno Sussurri Stonati Terra Tremante</p> <p>2° Livello Attrarre Bloccare Persona Bocca Magica Bussare Calmare Emozioni Cecità/Sordità Corona di Pazzia Forza Fantasmagorica Frantumare Individuare Pensieri Invisibilità Localizzare Animali o Piante Localizzare Oggetto Messaggero Animale Nube di Pugnali Pirotecnica Potenziare Abilità Ripristino Inferiore Riscaldare Metallo Scritta nel Cielo Silenzio Suggestione Vedere Invisibilità Vento di Tutela Zona di Verità</p>	<p>3° Livello Anti Individuazione Capanna Arcana Chiaroveggenza Crescita di Piante Dissolvere Magia Fingere Morte Glifo di Tutela Immagine Maggiore Inviare Lingue Nube Puzzolente Parlare con i Morti Parlare con le Piante Paura Scagliare Maledizione Trama Ipnotica</p> <p>4° Livello Compulsione Confusione Invisibilità Superiore Libertà di Movimento Localizzare Creatura Polimorfia Porta Dimensionale Terreno Allucinatore</p> <p>5° Livello Animare Oggetti Apparire Apprendere Leggende Bloccare Mostro Circolo di Teletrasporto Curare Ferite di Massa Dominare Persona Fuorviare Modificare Memoria Restrizione Rianimare Morti Ripristino Superiore Risvegliare Scrutare Sognare Vincolo Planare</p> <p>6° Livello Danza Irresistibile Guardia e Tutela Illusione Programmata Sguardo Pungente Suggestione di Massa Trovare la Via Vera Vista</p>	<p>7° Livello Eterealtà Gabbia di Forza Magnifica Dimora Miraggio Arcano Proiettare Immagine Resurrezione Rigenerare Simbolo Spada Arcana Teletrasporto</p> <p>8° Livello Dominare Mostro Loquacità Parola del Potere Stordire Regressione Mentale Vuoto Mentale</p> <p>9° Livello Parola del Potere Guarire Parola del Potere Uccidere Preveggenza Vera Polimorfia</p>
---	--	--