



<p>Parola Maestosa Arcano, Guarigione</p>  <p>Emanazione Ravvicinata 5 (10) (15) Azione: Azione Minore Bersaglio: Il personaggio o un alleato entro l'emanazione.</p> <p>Effetto: Effetto: Il bersaglio può spendere un impulso curativo e recupera punti ferita aggiuntivi pari al modificatore di Carisma del personaggio. Inoltre, il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto. livello 6: 1d6 + modificatore di Carisma punti ferita aggiuntivi. livello 11: 2d6 + modificatore di Carisma punti ferita aggiuntivi. livello 16: 3d6 + modificatore di Carisma punti ferita aggiuntivi. livello 21: 4d6 + modificatore di Carisma punti ferita aggiuntivi. livello 26: 5d6 + modificatore di Carisma punti ferita aggiuntivi. Speciale: Il personaggio può usare questo potere due volte</p> <p>Privilegio del Bardo a volta per round. Al 16° livello, a incontro</p>	<p>Parole di Amicizia Arcano</p>  <p>Azione: Azione Minore Bersaglio: Personale</p> <p>Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di potere +5 alla prossima prova di Diplomazia che effettua prima della fine del suo turno successivo.</p> <p><i>Il bardo infonde un flusso di potere arcano nelle sue parole, trasformando anche il discorso più semplice in uno sfoggio di oratoria irresistibile.</i></p> <p>Privilegio del Bardo a incontro</p>	<p>Beffa Crudele Arcano, Strumento</p>  <p>Distanza Azione: Azione Standard Bersaglio: 1 creatura Attacco: Carisma Vs. Riflessi</p> <p>Colpito: 1d8 + modificatore di Carisma danni, e il bersaglio è marchiato da un alleato entro 5 quadretti dal personaggio fino alla fine del turno successivo del personaggio.</p> <p><i>Il bardo nasconde il proprio attacco arcano, inducendo il nemico a pensare che l'attacco proveniva da uno dei suoi alleati.</i></p> <p>Bardo (Attacco) 1 a volontà</p>
<p>Colpo del Canto di Guerra Arcano, Arma</p>  <p>Mischia Azione: Azione Standard Bersaglio: 1 creatura Attacco: Carisma Vs. CA</p> <p>Colpito: 1[A]+ modificatore di Carisma danni, e qualsiasi alleato che colpisca il bersaglio prima della fine del turno successivo del personaggio ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari al modificatore di Costituzione del personaggio. Livello 21: 2[A]+ modificatore di Carisma danni.</p> <p><i>Il bardo intona un canto di guerra e vittoria, rinvigorendo gli alleati mentre proseguono l'attacco.</i></p> <p>Bardo (Attacco) 1 a volontà</p>	<p>Errore Marchiano Arcano, Charme, Strumento</p>  <p>Distanza 5 Azione: Azione Standard Bersaglio: 1 creatura Attacco: Carisma Vs. Volontà</p> <p>Colpito: 1d6 + modificatore di Carisma danni, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti. Durante questo movimento, il personaggio o uno dei suoi alleati possono effettuare un attacco basilare in mischia contro il bersaglio come azione gratuita, usufruendo di un bonus di potere +2 al tiro per colpire.</p> <p>Speciale: Virtù dell'Astuzia: Il bonus di potere al tiro per colpire è pari a 1 + il modificatore di Intelligenza del personaggio.</p> <p><i>Il bardo annebbia la mente dell'avversario, facendolo incepcare goffamente verso i propri alleati.</i></p> <p>Bardo (Attacco) 1 a incontro</p>	<p>Urlo Energizzante Arcano, Arma, Guarigione, Psicico, Strumento</p>  <p>Distanza 10 Azione: Azione Standard Bersaglio: 1 creatura Attacco: Carisma Vs. Volontà</p> <p>Colpito: 2d6 + modificatore di Carisma danni psichici. Effetto: Fino alla fine dell'incontro, ogni volta che un alleato colpisce il bersaglio, quell'alleato recupera un ammontare di punti ferita pari al modificatore di Carisma del personaggio.</p> <p><i>L'urlo di rabbia del bardo si conficca nella mente del suo avversario. ogni volta che gli alleati del bardo colpiscono quel nemico, traggono forza dalla sua debolezza.</i></p> <p>Bardo (Attacco) 1 giornaliero</p>
<p>Canto di Coraggio Arcano, Zona</p>  <p>Emanazione Ravvicinata 5 Azione: Azione Minore</p> <p>Effetto: L'emanazione crea una zona di grida ispiratrici che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Quando il personaggio si muove, la zona lo segue, restando centrata su di lui. Finché si trova all'interno della zona, qualsiasi alleato ottiene un bonus di potere +1 ai tiri per colpire.</p> <p>Mantenere Minore: La zona permane.</p> <p>Bardo (Utilità) 2 giornaliero</p>		