

## Avanzamento di livello – BARDO

### II livello

- Guadagni 5 Punti Ferita
- Conosci 5 incantesimi (3 I)
- Factotum: aggiungi metà del tuo bonus di competenza a un'abilità che non lo includa già
- Canto di Riposo: durante un riposo breve tutti recuperano dadi vita + 1D6

### III Livello

- Guadagni 5 Punti Ferita
- Conosci 6 incantesimi (4 I e 2 II)
- Maestria: scegli un'abilità con competenza e raddoppia il bonus
- Scelta Collegio Bardico:
  - Collegio del Valore
    - Competenza armature medie, scudi e armi da guerra
    - Ispirazione combattimento: puoi usare il dado di ispirazione bardica in aggiunta ai danni; oppure può aggiungere il dado alla sua CA prima che il nemico colpisca
  - Collegio della sapienza
    - Competenza in 3 abilità a scelta
    - Parole Taglienti: quando una creatura effettua un tiro può lanciare ispirazione bardica per sottrarre il risultato al suo tiro. Deve essere visibile, entro 18 metri, poter sentire e non affascinata

### IV Livello

- Guadagni 5 Punti Ferita
- Aumenti di 2 i punteggi caratteristica

- Conosci 7 (4 I e 3 II) incantesimi

## V Livello

- Guadagni 5 Punti Ferita
- Il bonus competenza aumenta di 1
- Conosci 8 incantesimi (4 I e 3 II e 2 III)
- Ispirazione bardica: recupera tutti gli utilizzi anche con un riposo breve. Il dado di ispirazione diventa d8

## VI Livello

- Guadagni 5 Punti Ferita
- Conosci 9 incantesimi (4 I e 3 II e 3 III)
- Collegio Bardico
  - Valore - attacco extra; puoi attaccare due volte per turno
  - Sapienza – può imparare due incantesimi di una classe a scelta