

# JUGGLER

(BARDO)

Livello  
da Bardo

## INCANTESIMI

Incantesimi conosciuti	CD TS Incantesimi	Inc. al Giorno	=	Inc. Base	+	Inc. Bonus
		0				CAR - 4 CAR - 8 CAR - 12
		1				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		2				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		3				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		4				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		5				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		6				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

CD TS Incantesimo = 10 + CAR + Liv. Incantesimo

### FALLIMENTO INCANTESIMI ARCANI SOGLIA

%

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

## ESIBIZIONE BARDICA

DURATA  
AL GIORNO

Livello  
da Bardo

Varie

$$\text{rd} = 2 + \left( \frac{\text{Livello da Bardo}}{2} \times 2 \right) + \text{CAR} + \text{Round Oggi}$$

VOLONTÀ CD SALVEZZA Livello da Bardo

$$= 10 + \left( \frac{\text{Livello da Bardo}}{2} \right) + \text{CAR}$$

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  
PUBBLICO MAX Livello da Bardo

$$= \frac{\text{Livello da Bardo}}{3} \text{ (per eccesso)}$$

### ISPIRARE CORAGGIO

+ Bonus contro ammalimento e compulsione  
Bonus a tiri di attacco e danni

### ISPIRARE COMPETENZA

$$+ \text{Livello}$$

### SUGGERIZIONE

6 Impone una suggestione ad una creatura già affascinata

### ISPIRARE TERRORE

8 Rende scossi i nemici entro 9 m.

### ISPIRARE GRANDEZZA MAX INFLUENZATI

9 2 x (d10 + COS) pf temporanei,  
+2 attacco, +1 TS Tempra

### ACCORDO SPAVENTOSO

14 I nemici sono spaventati e fuggono dalla tua esibizione

### ISPIRARE EROISMO MAX INFLUENZATI

15 + 4 a tutti i TS  
+ 4 di schivare alla AC

### SUGGERIZIONE DI MASSA

18 Suggerisce delle azioni a creature già affascinate

### MUSICA MORTALE

20 Provoca la morte di un nemico per gioia o tristezza

## INCANTESIMI CONOSCIUTI

0

1

☐ ☐ ☐ ☐

2

☐ ☐ ☐ ☐

3

☐ ☐ ☐ ☐

4

☐ ☐ ☐ ☐

5

☐ ☐ ☐ ☐

6

☐ ☐ ☐ ☐

## FAST REACTIONS

Livello 1 **Deflect Arrows.** Once per round when you would normally be hit by an attack from a ranged weapon, you can deflect it so it does no damage.

Livello 5 **Snatch Arrows.** When using **Deflect Arrows** you may choose to catch the weapon instead of deflecting it.

Livello 11 You can use **Deflect Arrows** or **Snatch Arrows** a second time each round (with a -5 penalty on your second attack roll)

Livello 17 You can use **Deflect Arrows** or **Snatch Arrows** a third time each round (with a -10 penalty on your third attack roll)

## COMBAT JUGGLING

Livello 2 Can wield up to 3 Weapons or objects

6 Can wield up to 4 Weapons or objects

10 Can wield up to 5 weapons or objects

14 Can wield up to 6 weapons or objects

18 Can wield up to 7 Weapons or objects

## EVASION

Livello 2 **Evasion**, making a successful Reflex saving throw against an attack that normally deals half damage on a successful save does no damage.

Livello 12 **Improved Evasion**, take half damage on a failed Reflex save.

## 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