JUGGLER			Livello da Bardo	INCANTESIMI CONOSCIUTI	
(BARDO) INCANTESIMI					
Incantesimi					0
	Incantesimi	Inc. al Giorno	= Inc. Hoc. Bonus		
	0		CAR - CAR - CAR - CAR -		
	1				1
	2				
	3				
	4				
	5				2
	6				
CD TS Incantesimo = 10 + CAR + Liv. Incantesimo					
FALLIMENTO INCANTESIMI ARCANI SOGLIA I Bardi possono indossare armature leggere senza					
	" rischiare il f			1	
X	ESIBIZIO	NE BAF	RDICA		
DURATA AL GIOR			Varie		
) + CAR +		4
	rd = 2 + (× Z) + CAR +		
Round Oggi					
	'À CD SALVEZZA		do		
	= 10 + (-	÷ 2) + CAR		5
Livelle	`				
	zia o cambia un'esib ovimento invece che				
``	ESII	BIZION	I .		6
CONTROCANTO					
Contrasta effetti magici che dipendono dal suono. Gli alleati entro 9 m usano la prova di Esibizione al posto di un TS					
DISTRAZIONE				Livelle	FAST REACTIONS
Contrasta gli effetti magici che dipendono dalla vista. Gli Alleati entro 9 m usano una prova di Esibizione al posto di un TS				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.
AFFASCI			,	Livello	Snatch Arrows. When using Deflect Arrows you may choose to catch the weapon instead of
	CO MAX da Bardo			5	deflecting it.
	=	÷ 3	(per eccesso)	Livello 11	You can use Deflect Arrows or Snatch Arrows a second time each round (with a -5 penalty on your second attack roll)
ISPIRAR	E CORAGGIO			Livello	You can use Deflect Arrows or Snatch Arrows a third time each round
+	Bonus contro Bonus a tiri d		ento e compulsione danni	17	(with a -10 penalty on your third attack roll)
ISP	PIRARE COMPET	FNZΔ		Livello	COMBAT JUGGLING
Livello +		211211			Can wield up to 3 Weapons or objects
				6	Can wield up to 4 Weapons or objects
_	GGESTIONE	ad una cre	atura già affascinata	10	Can wield up to 5 weapons or objects
			atara gia arracemata	14	Can wield up to 6 weapons or objects
	IRARE TERROR de scossi i nemici er			_	Can wield up to 7 Weapons or objects
Livello ISF	PIRARE GRANDE	ZZA MA	X INFLUENZATI	×	EVASION
9		10 + COS) tacco, +1 TS	pf temporanei,	Livello	Evasion, making a successful Reflex saving throw against an attack that normally deals half
Livelle A G			5 Tempru	2	damage on a successful save does no damage.
Livello ACCORDO SPAVENTOSO 14 I nemici sono spaventati e fuggono dalla tua esibizione				Livello 12	Improved Evasion, take half damage on a failed Reflex save.
Livello ISP	PIRARE EROISMO		IFLUENZATI	``	ECLETTICO
15		utti i TS nus schivat	a alla CA	Livello 10	Usa ogni abilità come se fossi addestrato
	GGESTIONE DI N gerisce delle azioni a		jià affascinate	Livello 16	Tutte le Abilità sono considerate Abilità di classe
	ISICA MORTALE voca la morte di un n		gioia o tristezza	Livello 19	Capace di prendere 10 in ogni abilità