COURT BARD Livello da Bardo		INCANTE	SIMI CONO	SCIUTI		x (
incantesimi							
Incantesimi CD TS Incantesimi Inc. + Inc. Bon Conosciuti Incantesimi al giorno Base			0 —				
4 80	T. C.						
0 CAB							
2			1 -				
3							
4			- 555 —				
5							
6			2				
CD Salvezza Inc. = 10 + CAR + Liv. Incantesimo							
Concentrazione = CAR + Livel	lo ntatore		- 000 —				
SOGLIA FALLIMENTO THRESHOLD			3 —				
// I Bardi possono indossare armature leggere rischiare il fallimento incantesimi.	senza						
ESIBIZIONE BARDICA			- 000				
DURATA Livello Va	rie						
PER DAY da Bardo			4				
r = 2 + (× 2) + CAR +							
Round			. 000				
VOLONTA CD SALVEZ Avello da Bardo							
$= 10 + (\div 2) + CAR$			5				
Livello 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			6 —				
DISTRAZIONE Contrasta gli effetti magici che dipendono dalla vista. Gli	×		DIC EXPER	ΓISE		, (
Alleati entro 9 m usano una prova di Esibizione al posto di un T	S EXPERTISE BONUS	Livello Va da Bardo	rie				
AFFASCINARE Livello PUBBLICO MAX da Bardo	= (÷ 2) +			iplomacy, Knowl d Knowledge (no		
= ÷3 (per eccesso)	REROLL PER DAY	Livello da Bardo		je (reedi) dire	a ruio iriougo (iro	z, zz	
SATIRE Livello da Bardo	= (÷5)+1			ne of these chec result if you do	ks, but you	
+ = (+1) ÷ 6		Λ	VVEZZO	, the second	result if you do		
Penalty to enemies' attack, damage, saves against charm and f	ear Livello	Bonus applicato ai T		o Esibizione	Bardica.		
MOCKERY Livello da Bardo	2 74	2 effetti sonori e dipendenti dal linguaggio					
$\begin{bmatrix} 1 & 1 & 1 & 1 \\ 3 & 1 & 1 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 1 & 1 & 1 \\ 1 & 1 & 1 \end{bmatrix} \div 4$	*		ONE VERSA	ATILE		* (
Penalty to one enemy's Charisma-based checks and ski	lls ☐ Recitare	Usare il bonus al posto di Raggirare, Camuffare	☐ Oratori	9	Diplomazia,	s al posto di	
Livello SUGGESTIONE 6 Impone una suggestione ad una creatura già affascinata		Raggirare, Intimidire	□ Percus			Animali, Intimidire	
Livello GLORIOUS EPIC 8 Cause enemies within 30ft to become flat-footed	□ Danza			Raggirare, In			
ICDIDADE CDANDEZZA MAY INCI HENZATI	Strumenti a tastiera	Diplomazia, Intimidire	☐ Corde ☐ Strume	nti a fiato	Raggirare, D Diplomazia,	ıpıomazıa Addestrare Animali	
9 2 x (d10 + CON) pf temporanei, +2 attacco, +1 TS Tempra	Altre:				F		
Livello 12 MUSICA LENITIVA Cura ferite gravi di massa. Rimuove le condizioni affaticato, scosso e infermo.							
Livello SCANDAL							
14 Enemies are affected as if by Song Of Discord	×		E AUDIENC		15	Livelle	
Livello ISPIRARE EROISMO MAX INFLUENZATI +4 a tutti i tiri salvezza		Livello 1	Livello 5	Livello 10	Livello 15	Livello 20	
+4 AC	Performance radius	9 m —			— 50 ft —		
Livello SUGGESTIONE DI MASSA 18 Suggerisce delle azioni a creature già affascinate	Performance cone		18 m —	- 80 ft —	— 100 ft —	— 36m	
Livello MUSICA MORTALE 20 Provoca la morte di un nemico per gioia o tristezza							