INCANTESIMI  The second in the material of Goron Base Burgues  The second in the material of Goron Base Burgues  The second in the material of Goron Base Burgues  The second in the material of Goron Base Burgues  The second in	BARDO		Livello da Bardo	INCANTESIMI CONOSCIUTI						
CONSCENZE BARDICHE  CONSCENZE BARDICHE  SISTEACH Side of depreton data wists of the street major of the depreton data wists of the street major data wists				[						
1   CONSCENZE   Livello   Concentrazione   Concentrazio		Inc.	= Inc. + Inc.				<b>—</b> 0			
1 1 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	conosciuti incantesin		4 80 -							
CONSCENTANT E. CONSCENTANT E. PRIOR SET OF STREAM DESCRIPTION OF STREAM DE CONSCENTANT DE LA FINANCIA DE DEL FINANCIA DE LA FINANCIA DE LA FINANCIA DE LA FINANCIA DE LA FINANCIA DEL FINANCIA DE LA FINANCIA DE LA FINANCIA DEL FINANCIA DE LA FINANCIA DE LA FINANCIA DE LA FINANCIA DE LA FINANCIA DEL FINANCIA DEL FINANCIA DEL FINANCIA DE LA FINANCIA DEL FINANCI										
Concentrazione  Concentrazione							1			
CONTENDATION  CONTROCATIO  CONT		3								
CONOSCENZA  Livello DISTRACTIONE  SIBIZIONI  CONOSCENZA  Livello DISTRACTORE  DISTRACTORE  DISTRACTORE  DISTRACTORE  CONOSCENZA  Livello DISTRACTORE  DIST		4								
CONCENTAGE OF Bandard and Control Cont		5								
Concentrazione   CAR +   Livello   Incantariore   Livello   Livell		6								
CONDECENTA Livello Livello Inizia o cambia un'esibizione bardica come azione di materia del comercia del come										
* include in a superior designed and sure larger servar with the control of the c	Concentrazione	= CA	17 <b>+</b>	ore						
ESIBIZIONE BARDICA  Livello    Commercia	,						3			
ESIBIZIONE BARDICA DURATA AL CIORNO  da Saudo Altro  da E2 + ( x 2 ) + CAR +  #Gounds  e1 2 + ( x 2 ) + CAR +  #Gounds  10 + ( † 2 ) + CAR  10   10 + ( † 2 ) + CAR    10   10   10   10   10   10   10     10   10	I Bardi possono indossare armature leggere senz rischiare il fallimento incantesimi.			za						
AUTO AUTO AUTO AUTO AUTO AUTO AUTO AUTO	ESIBIZIONE BARDICA									
CONOSCENZE BARDICHE	DURATA AL GIORNO		Altro							
SUSTRARE CONFETENZA   Some supplication and an acreatura già affascinata i vivello   SUSCASTIONE   STRARE GRANDEZZA MAX INFLUENZATI   Survello   SUSCASTIONE   Survello   Suscassione ad una creatura già affascinata   Survello   Suscassione ad una creatura già affas	rd = 2	+( × 2	2) + CAR +				4			
Tivello pictia e cambia unvesibirione bardica come azione di 7 movimento invoce che come azione di 7 movimento invoce di cabitatione al posto di un TS de 10 movimento invoce di cabitatione al posto di un TS da Bardio 4 abrido 5 muana una prova di Esibizione al posto di un TS di 8 abrido 5 muana una prova di Esibizione al posto di un TS da Bardio 5 muana una prova di Esibizione al posto di un TS da Bardio 6 muana una prova di Esibizione al posto di un TS da Bardio 7 muana una prova di Esibizione al posto di un TS da Bardio 7 muana una prova di Esibizione al posto di un TS da Bardio 7 muana una prova di Esibizione al posto di un TS da Bardio 7 muana una prova di Esibizione al posto di un TS da Bardio 7 muana una prova di Esibizione al posto di un TS da Bardio 7 muana una prova di Esibizione al posto di un TS da Bardio 7 muana una prova di Esibizione al posto di un TS da Bardio 7 muana una prova di Esibizione al posto di un TS da Bardio 7 muana una prova di Esibizione al posto di un TS da Bardio 7 muana una prova di Esibizione al posto di un TS da Bardio 7 muana una prova di Esibizione al posto di un TS da Bardio 7 muana una prova di Esibizione al posto di un TS da Bardio 7 muana una prova di Esibizione al posto di un TS da Bardio 7 muana una prova di Esibizione al posto di un TS da Bardio 7 muana una prova di Esibizione al posto di un TS da Bardio 7 muana una prova di Esibizione al posto di un TS da Bardio 7 muana una prova di Esibizione 8										
Livello Inizia o cambia un'esibizione bardica come azione di 7 movimento invece che come azione di 7 movimento invece che come azione di 7 movimento invece che come azione standard.  ESIBIZIONI  CONTROCANTO Contrasta effetti magici che dipendono dali suono. Gli alletate retto 9 musano la prova di Esibizione al posto di un TS DISTRAZIONE. CONOSCENZA Livello DISTRAZIONE CONOSCENZA STATE Livello DISTRAZIONE CONOSCENZA STATILE  CONOSCENZA Livello DISTRARE CORAGGIO  ### Bonus contro charme e compulsione Bonus a triti di attacco e danni    SPIRARE CORAGGIO   ### Bonus a triti di attacco e danni   SPIRARE COMPETENZA   Security of the compulsione and una creatura giù affascinata livello   SPIRARE CORAGGIO   SPIRARE COMPETENZA   Security of the compulsione and una creatura giù affascinata livello   SPIRARE CORAGGIO   SPIRARE COMPETENZA   Security of the compulsione and una creatura giù affascinata livello   SPIRARE CORAGGIO   SPIRARE COMPETENZA   Security of the compulsione and una creatura giù affascinata livello   SPIRARE CORAGGIO   SPIRARE COMPETENZA   Security of the compulsione and una creatura giù affascinata livello   SPIRARE CORAGGIO   SPIRARE COMPETENZA   Security of the compulsione and una creatura giù affascinata livello   SPIRARE CORAGGIO   SPIRARE COMPETENZA   Security of the compulsione and una creatura giù affascinata livello   SPIRARE CORAGGIO   SPIRARE COMPETENZA   Security of the compulsione and una creatura giù affascinata livello   SPIRARE CORAGGIO   SPIRARE COMPETENZA   Security of the compulsione and una creatura giù affascinata livello   SPIRARE CORAGGIO   SPIRARE COMPETENZA   Security of the compulsione and una creatura giù affascinata livello   SPIRARE CORAGGIO   SPIRARE COMPETENZA   Security of the compulsione and una creatura giù affascinata livello   SPIRARE CORAGGIO   SPIRARE ENCORAGGIO   SPIRARE ENCORAGGIO   SPIRARE ENCORAGGIO   SPIRARE ENCORAGGIO   SPIRARE ENCORAGGIO	ogg.									
ESIBIZIONI  CONTROCANTO Contrata effetti magici che dipendono dalla suono. Gli alleati entro 9 musano la prova di Esibizione al posto di un TS DISTRAZIONE Contrata a effetti magici che dipendono dalla vista. Gli alleati entro 9 musano una prova di Esibizione al posto di un TS DISTRAZIONE Contrata al effetti magici che dipendono dalla vista. Gli alleati entro 9 musano una prova di Esibizione al posto di un TS  AFFASCINARE Livello  = ÷ 3 (per eccesso) ISPIRARE CORAGGIO  ISPIRARE CORAGGIO  ISPIRARE COMPETENZA  3 ÷  Bonus contro charme e compulsione Bonus a tiri di attacco e danni  Usare il bonus al posto di  Usar		/	ardo							
Livello inizia o cambia un'esibizione bardica come azione di 7 movimento invece che come azione standard.  SIBIZIONI  CONTROCANTO  CONTROCANTO  CONTACIA (Fetti magici che dipendono dal suono. Gli alleati entro 9 mu sano la prova di Esibizione al posto di un TS  DISTRAZIONE  CONOSCENZA BARDICHE  CONOSCENZA Livello BONUS  APPlicare questo bonus a tutte le Conoscenze entra addestrament  APPLICATIONE  SPIRARE CORACGIO  # Bonus anti di attacco e danni  Ivello ISPIRARE COMPETENZA  ## Bonus anti di attacco e danni  Ivello SISCESTIONE  Importante di suggestione ad una creatura già affascinata in ivello ISPIRARE TERRORE  Infilinge lo status Scosso ai nemici entro 9 m  Ivello ISPIRARE TERRORE  Infilinge lo status Scosso ai nemici entro 9 m  Ivello MUSICA LENITVA  12 (210 + COS) pi temporane, 22 x (410 + COS) pi temporane, 42 attacco, el 15 rempra  Ivello MUSICA LENITYA  12 (210 - COS) PAVENTOSO  14 Inemici sono spaventati e fugono dalla tua esibizione  Ivello ACCORDO SPAVENTOSO  14 Inemici sono spaventati e fugono dalla tua esibizione  Vivello SUGGESTIONE DI MASSA  Ivello SUGGESTIONE DI MASSA	= 1	0+(	÷ 2 ) + CAR							
ESIBIZIONI  CONTROCANTO  CONTROCANTO  Contrasta effetti magici che dipendono dal suono. Gli alleati entro 9 m usano la prova di Esibizione al posto di un TS  DISTRAZIONE  CONOSCENZA Livello BONUS  AFFASCINARE  Livello PUBBLICO MAX da Bardo  ESPECUZIONE  CONOSCENZA Livello BONUS  AFFASCINARE  Livello PUBBLICO MAX  AFFASCINARE  Bonus contro charme e compulsione Bonus a turi di attacco e danni  ivello ISPIRARE COMPETENZA  3 +  Bonus contro charme e compulsione Bonus a turi di attacco e danni  ivello SUGGESTIONE  6 Impone una suggestione ad una creatura già affascinata ivello ISPIRARE TERRORE  8 Infligge lo stutus Scosso ai nemici entro 9 m  ivello ISPIRARE GRANDEZZA MAX INFLUENZATI  9 2 2 (4101+COS) pf temporanei, 2 2 (4101+COS) pf temporanei, 2 2 (4101+COS) pf temporanei, 2 2 tattacco, 1 TS Tempra    Vivello MUSICA LENITIVA   Cura ferite gravi di massa   Rimuvel e condizioni affaicato, scosso e infermo   Vivello SUGGESTIONE MAX INFLUENZATI   15										
CONTROLATIONE 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 lan prova di Esibizione al posto di un TS  CONOSCENZA Altro Altro Altro Altro AVVEZZO  SPIRARE CORAGGIO  ** Bonus contro charme e compulsione Bonus a tiri di attacco e danni  Usare il bonus al posto di Diplomazia, Intiuizione Raggirare, Carnuffare Raggirare, Carnuffare Raggirare, Carnuffare Raggirare, Corde Raggirare, Diplomazia Altre:  Wello ISPIRARE GRANDEZZA MAX INFLUENZATI Portua ferite gravi di massa Rimuove le condizioni affaticato, scosso e infermo	K Movimento ii									
CONOSCENZE BARDICHE	CONTROCANTO								_	
CONOSCENZA Altro Applicare questo bonus a tutte le Conoscenze Livello BONUS  AFFASCINARE Livello BONUS  AFFASCINARE Livello BONUS  AFFASCINARE Livello BONUS  APPlicare questo bonus a tutte le Conoscenze Livello BONUS  AVVEZZO  Livello BONUS  AVVEZZO  Livello BONUS  ISPIRARE CORAGGIO  # Bonus contro charme e compulsione Bonus a tiri di attacco e danni livello SUGGESTIONE    Danza   Acrobazia, Volare   Percussioni   Addestrare Animali, Intimdire										
ARFASCINARE Livello PUBBLICO MAX da Bardo	DISTRAZIONE			``			SCENZE B	ARDICHE	×	
Commedia					CENZA					
SPIRARE CORAGGIO   SPARE TERRORE   Strumenti a fiato   Diplomazia, Addestrare Animali   Attre:   Strumenti a fiato   Diplomazia, Addestrare Animali   Strumenti a fiato   Diplomazia, Addestrare Animali   Oraci   Strumenti a fiato   Diplomazia, Addestrare Animali   Oraci   Orac	AFFASCINARE				= (	÷ 2 ) +				
Livello   SPIRARE CORAGGIO   Perendera   Security   S				×			AVVEZZ	20		
# Bonus contro charme e compulsione Bonus a tiri di attacco e danni    SPIRARE COMPETENZA			(per eccesso)	1	+ /.				Bardica,	
Bonus a tiri di attacco e danni   Usare il bonus al posto di   Diplomazia, Intiridire   Corde   Raggirare, Intiridire   Corde   Raggirare, Intiridire   Corde   Raggirare, Intiridire   Usare la lastica   Diplomazia, Intiridire   Diplomazia, Intiridire   Corde   Raggirare, Intiridire   Strumenti a fiato   Diplomazia, Intiridire   Diplomazia, Intiridire   Corde   Raggirare, Intiridire   Strumenti a fiato   Diplomazia, Intiridire   Strumenti a fiato   Diplomazia, Intiridire   Strumenti a fiato   Diplomazia, Intiridire   Diplomazia, Int	Ronus contro charma a compulsiona			2	enetti sonon e upendenti dai iniguaggio					
SPIRARE COMPETENZA   Recitare   Raggirare, Camuffare   Percussioni   Addestrare Animali, Intimidire   Percussioni   Addestrare Animali, Intimidire   Danza   Acrobazia, Volare   Cantare   Raggirare, Intimidire   Percussioni   Addestrare Animali, Intimidire   Danza   Acrobazia, Volare   Corde   Raggirare, Intimidire   Corde   Raggirare, Intimidire   Danza   Acrobazia, Volare   Corde   Raggirare, Diplomazia   Atastiera   Diplomazia, Intimidire   Strumenti a fiato   Diplomazia, Addestrare Animali   Atastiera   Altre:   Strumenti a fiato   Diplomazia, Addestrare Animali   Altre:   Strumenti a fiato   Diplomazia, Intimidire   Strumenti a fiato   Diplomazia, Addestrare Animali   Altre:   Strumenti a fiato   Diplomazia, Addestrare Animali	1 494							EKSATILE	Usare il honus al posto di	
Danza   Acrobazia, Volare   Cantare   Raggirare, Intuizione	Livello	COMPETENZA		☐ Recit	are	•		)ratoria	·	
ivello MUSICA LENITIVA Cura ferite gravi di massa Rimuove le condizioni affaticato, scosso e infermo  ivello ACCORDO SPAVENTOSO 14 Inemici sono spaventati e fuggono dalla tua esibizione  ivello ISPIRARE EROISMO MAX INFLUENZATI 15	3 +		_			_				
ivello ISPIRARE TERRORE 8 Infligge lo status Scosso ai nemici entro 9 m ivello 1SPIRARE GRANDEZZA MAX INFLUENZATI 9 2 2 x (d10 + COS) pf temporanei, +2 attacco, +1 TS Tempra ivello ACCORDO SPAVENTOSO 14 Inemici sono spaventati e fuggono dalla tua esibizione ivello 1SPIRARE EROISMO MAX INFLUENZATI 15 4 to all saving throws + 4 dodge bonus to CA ivello SUGGESTIONE DI MASSA  A tastera Altre:  Strumenti a fiato Diplomazia, Addestrare Animali Altre:  MAESTRO DEL SAPERE  Livello PRENDI 10 PRENDERE 20 AL GIORNO Prendere 20 Usi illimitati al giorno  Livello Usa ogni abilità come se fossi addestrato	Livello SUGGESTIONE			_ Strun	nenti		_			
ivello    SPIRARE GRANDEZZA MAX INFLUENZATI	Livello ISPIRARE TERRORE			A tas		Dipiomazia, mamane	□ S	trumenti a fiato	Diplomazia, Addestrare Animali	
2 x (d10 + COS) pf temporanei, +2 attacco, +1 TS Tempra  ivello MUSICA LENITIVA  Cura ferite gravi di massa Rimuove le condizioni affaticato,scosso e infermo  ivello ACCORDO SPAVENTOSO 14 I nemici sono spaventati e fuggono dalla tua esibizione ivello ISPIRARE EROISMO MAX INFLUENZATI 15	8 Infligge lo status Scosso ai nemici entro 9 m									
MUSICA LENITIVA   Cura ferite gravi di massa   Rimuove le condizioni affaticato, scosso e infermo   Livello   ACCORDO SPAVENTOSO   14   Inemici sono spaventati e fuggono dalla tua esibizione   15   + 4 to all saving throws   + 4 dodge bonus to CA   Livello   SUGGESTIONE DI MASSA   Livello   SUGGESTIONE DI MASSA   MAESTRO DEL SAPERE   Livello   PRENDI 10   PRENDERE 20 AL GIORNO   Prendere 20   Usi illimitati   al giorno   Gravitati   SUGGESTIONE DI MASSA   Livello   Usa ogni abilità come se fossi addestrato   Livello	LIVEIIO	2 x (d10 + CO	S) pf temporanei,							
Rimuove le condizioni affaticato,scosso e infermo  Livello ACCORDO SPAVENTOSO  14 I nemici sono spaventati e fuggono dalla tua esibizione  15	Livello MUSICA LE	NITIVA					CTDA BET	CADEDE		
ivello ACCORDO SPAVENTOSO  14 I nemici sono spaventati e fuggono dalla tua esibizione  ivello ISPIRARE EROISMO MAX INFLUENZATI  15	Rimuove le condizioni affaticato,scosso e infermo			PRINCE AND ADDRESS						
+ 4 to all saving throws + 4 dodge bonus to CA  Livello 10  Usa ogni abilità come se fossi addestrato  Livello Livello	Livello ACCORDO SPAVENTOSO  14   nemici sono spaventati e fuggono dalla tua esibizione				Usi illimit					
15 + 4 to all saving throws + 4 dodge bonus to CA Livello Usa ogni abilità come se fossi addestrato  ivello SUGGESTIONE DI MASSA Livello	Livello				ECLETTICO					
ivello SUGGESTIONE DI MASSA Livello	+ 4 to all saving throws				Livello					
10	Livello SUGGESTIONE DI MASSA  18 Suggerisce delle azioni a creature già affascinate			Livello	Livello					
ivello MUSICA MORTALE  20 Provoca la morte di un nemico per gioia o tristezza  19 Capace di prendere 10 in ogni abilità	Livello MUSICA MO	ORTALE		Livello	Livello					