CZARY Case of Formal Case of State of Case of	DAREDEVIL			Poziom Barda	ZNANE CZARY										
The Column Town and the Column Town Town New York Town Town Town Town Town Town Town Town	(BARD)														
DERING-TO Parion Backs TORYHOV STEPLY BARDA A CAST FRIVANIA TORYHOV STEPLY BARDA CAST FRIVANIA TORYHOW STEPLY BARDA CAST FRIVANIA TORYHOV STEPLY BARDA CAST FRIVANIA TORYHOV STEPLY BARDA CAST FRIVANIA TORYHOV STEPLY BARDA TORYHOV STEPLY T	<u> </u>		C		,							0			
The Follow Regional and proteins and adoptions to the Destrict Passed shift Clieb and Escape Artist shift Clieb and Escape Art															
The Colon To Carlo Position Carlo ST IR. Dis. *10 * CHA*			0												
STR. Obs10 + Did. + Parame Cram STR. Obs10 + Did. + Parame Cram INTEROWOUZEAU CARLU WYNEMNICZER INVZYRO Bod dock no noic lekky thoig bez tyryka Bod mock no noic lekky thoig bez tyryka Bod Mary Street Bod Mary Street Bod Mary			1									1			
STR. Obs = 10 + CHA + Parison Cram NREPOWODZANIA CARALU WYANJAMNICZAN NYZYRO Band anota nonic kirky, thoig box ryzyka Introposodzemia cram WYSTEPY BARDA CAS TRWANDA Porison NA DZIEN CAS TRWANDA Porison Burgoczyna któr zmienia wystepy bardów jako akeja nechu Porison Rougeczyna któr zmienia wystepy bardów jako akeja nechu Porison Rougeczyna któr zmienia wystepy bardów jako akeja nechu Porison Rougeczyna któr zmienia wystepy bardów jako akeja nechu Porison Rougeczyna któr zmienia wystepy bardów jako akeja nechu Porison Rougeczyna któr zmienia wystepy bardów jako akeja nechu Porison Rougeczyna któr zmienia wystepy bardów jako akeja nechu Porison Rougeczyna któr zmienia wystepy bardów jako akeja nechu Porison Rougeczyna któr zmienia wystepy bardów jako akeja nechu Porison Rougeczyna któr zmienia wystepy bardów jako akeja nechu Porison Rougeczyna któr zmienia wystepy bardów jako akeja nechu Porison Rougeczyna któr zmienia wystepy bardów jako akeja nechu Porison Rougeczyna któr zmienia wystepy bardów jako akeja nechu Porison Rougeczyna któr zmienia wystepy bardów jako akeja nechu Porison Rougeczyna któr zmienia wystepy zamiast comminy Rownie program któr zmienia wystepy bardów jako akeja nechu Porison Rougeczyna któr zmienia wystepy bardów jako akeja nechu Porison SYBROWANE BIECLOSCI 3 (Zaokrącine w półe) Porison NSPEROWANE BIECLOSCI 3 (Zaokrącine w półe) Porison NSPEROWANE BIECLOSCI 3 (Zaokrącine w półe) Porison NSPEROWANE BIECLOSCI 4 (A vyszyńskie za wysojew w zasiegu 9m NORALE Porison SUSTROWANE WIEKLOSCI MAX AFFECTED ** 2 (No 18 Nyzwiste) ** 2 (No 18															
STR. Disc = 10 - CHA + Purion Caru NIEDWOODENIK CZARU WYNJKIMNICZEŃ NYZYKO STR. Disc = 10 - CHA + Purion Caru NIEDWOODENIK CZARU WYNJKIMNICZEŃ NYZYKO STR. Disc = 10 - CHA + Purion Caru NIEDWOODENIK CZARU WYNJKIMNICZEŃ NYZYKO STR. Disc = 10 - CHA + Purion Caru NIEDWOODENIK CZARU WYNJKIMNIC CARU Purion Burpaczyna luż miensa występy bandów jako akcja nuchu Purion Burpaczyna luż miensa występy bandów jako akcja nuchu Purion Burpaczyna luż miensa występy bandów jako akcja nuchu Purion Burpaczyna luż miensa występy bandów jako akcja nuchu Purion Burpaczyna luż miensa występy bandów jako akcja nuchu WNSTEPY KNNTRIPINŚN KNYTRIPINŚN KNNTRIPINŚN KNTRIPINŚN KNOTRIPINŚN KNOTRIPINŚN KNOTRIPINŚN KNOTRIPINŚN KNTRIPINŚN KNOTRIPINŚN KNOTRIPIN															
STR. Obs. = 10 = CRA Pozion Canu NEFOWORZENIE CZABU WYALEMNICZEN EVZUKO WYSTEPY BARDA CZAS TRIVANIA Pozion drace nosić kaja draje bez tryjka Indepowderia czanu WOLAS TR. Obs. Pozion Barda FULIF 2 + (x 2) + CHA + Burda Burda Burda Burda Burda Burda Burda Burda WYSTEPY KONTRAPIEŚŚ NANEJERNA WYALE Romenie najaczne efekty opatre na dzielęu. Sprzymierzeny w zasieguł śm WYSTEPY KONTRAPIEŚŚ Rowelije najaczne efekty opatre na dzielęu. Sprzymierzeny w zasieguł śm Burda Burda Burda WYSTEPY KONTRAPIEŚŚ Rowelije najaczne efekty opatre na dzielęu. Sprzymierzeny w zasieguł śm Rowelije najaczne efekty opatre na dzielęu. Sprzymierzeny w zasieguł śm Rowelije najaczne efekty opatre na dzielęu. Sprzymierzeny w zasieguł śm Rowelije najaczne efekty opatre na dzielęu. Sprzymierzeny w zasieguł śm zazosią na wystepy zamiast normalny Rowelije najaczne efekty opatre na dzielęu. Sprzymierzeny w zasieguł śm zazosią na wystepy zamiast normalny Rowelije najaczne efekty opatre na dzielęu. Sprzymierzeny w zasieguł śm zazosią na wystepy zamiast normalny Rowelije najaczne efekty opatre na dzielęu. Sprzymierzeny w zasieguł śm zazosią na wystepy zamiast normalny Rowelije najaczne efekty opatre na dzielęu. Sprzymierzeny w zasieguł śm zazosią na wystepy zamiast normalny Rowelije najaczne efekty opatre na dzielęu. Sprzymierzeny w zasieguł śm zazosią na wystepy zamiast normalny Rowelije najaczne efekty opatre na dzielęu. Sprzymierzeny w zasieguł śm zazosią na wystepy zamiast normalny Rowelije najaczne efekty opatre na zazosią wystepy zamiast normalny Roweline najaczne efekty opatre na dzielęu. Sprzymierzeny w zasieguł śm zazosią na dzielęu. Sprzymierzeny w zasieguł śm zazosią na dzielęu. Rowelije najaczne efekty opatre na dzielęu. Sprzymierzeny w zasieguł śm zazosią na dzielęu. Sprzymierzeny w zasieguł śm zazosią na dzielęu. Sprzymierzeny w zasieguł śm zazosią na dzielęu. Roweline najaczne efekty opatre na dzielęu. Roweline najaczne efekty opatre na dzielęu. Sprzymierzeny w zasieguł śm zaz															
STR2. Dr. + 10 + CHA + Poziom CZZU STR2. Dr. + 10 + CHA + Poziom CZZU STR2. Dr. + 10 + CHA + Poziom CZZU STR2. Dr. + 10 + CHA + Poziom CZZU STR2. Dr. + 10 + CHA + Poziom CZZU WYSTEPY BARDA CZAS TRWANIA Poziom Rada LULIGE 2 + (× 2) + CHA + Bandy DIA DZIEN Rada LULIGE 2 + (× 2) + CHA + DZIEN RADA WYSTEPY Newlipe rapprocesses lab zmenia wystery bandow jaloo akaja ruchw 7 zaminat stajo stradadoves) WYSTEPY Newlipe rapprocesses lab zmenia wystery bandow jaloo akaja ruchw 7 zaminat stajo stradadoves) WYSTEPY Newlipe rapprocesses lab zmenia wystery bandow jaloo akaja ruchw 7 zaminat stajo stradadoves) WYSTEPY Newlipe rapprocesses lab zmenia wystery bandow jaloo akaja ruchw 7 zaminat stajo stradadoves) WYSTEPY Newlipe rapprocesses lab zmenia wystery bandow jaloo akaja ruchw 7 zaminat stajo stradadoves) WYSTEPY Newlipe rapprocesses lab zmenia wystery bandow jaloo akaja ruchw 7 zaminat stajo stradadoves) Newlipe rapprocesses wy zasiegu 9 mr. stajo s												2			
STR. Obr. = 10 + CRA+ Pezidem Czzus NIEPOWODZENIE CZARU WTAJEMNICZEN INZYYKO **** integrowdześcia czasu. **** WYSYEPY BARDA CZAS TRWANIA Pozidem Barda Inne ROZAS TRWANIA Pozidem Barda Inne *** Integrowdześcia czasu. **** WYSYEPY BARDA CZAS TRWANIA Pozidem Barda Inne Rozem grazez christy same na dźwieku. *** WYSYEPY BARDA CZAS TRWANIA Pozidem Barda Inne *** Pozidem Burda Inne *** WYSYEPY BARDA CZAS TRWANIA Pozidem Barda Inne *** Pozidem Burda *** WYSYEPY BARDA CZAS TRWANIA Pozidem Barda Inne *** WYSYEPY BARDA *** Pozidem Burda *** WYSYEPY BARDA *** WYSYEPY BARDA *** Pozidem Burda *** WYSYEPY BARDA *** Trunjer 2 + (* * 2) + CHA + 4 *** Apply the bomus to Acrobatice, Blaff, Climb and Szope Artist skill checks *** Apply the bomus to Acrobatice, Blaff, Climb and Szope Artist skill checks *** Apply the bomus to Acrobatice, Blaff, Climb and Szope Artist skill checks *** Apply the bomus to Acrobatice, Blaff, Climb and Szope Artist skill checks *** Apply the bomus to Acrobatice, Blaff, Climb and Szope Artist skill checks *** Apply the bomus to Acrobatice, Blaff, Climb and Szope Artist skill checks *** Apply the bomus to Acrobatice, Blaff, Climb and Szope Artist skill checks *** Apply the bomus to aswing throws against monor witers *** Apply the bomus to aswing throws against monor witers *** Apply the bomus to aswing throws against monor witers *** Apply this bomus to aswing throws against monor witers *** Apply this bomus to aswing throws against monor witers *** Apply this bomus to aswing throws against monor witers *** Apply this bomus to aswing throws against monor witers *** Apply this bomus to aswing throws against monor witers *** Apply this bomus to aswing throws against monor witers *** Apply this bomus to aswing throws against monor witers *** Apply this bomus to aswing throws aga			_												
NIEPOWODZENIE CZARU WTAJENNICZEŃ RYZYKO Badd może ności kleką zbrog bez rzyska niepowodzenia czana WYSTEPY BARDA CZAS TRWANDA Brada NA ZUZIN Brada NA ZUZIN Brada NA ZUZIN Brada LIUNIF 2 + (× 2) + CHA + Boudy Brada LIUNIF 2 + (× 2) + CHA + Boudy Brada Brada NA ZUZIN WOLA ST RZ. Obr. Poziona Buda LIUNIF 2 + (× 2) + CHA Poziona papaczyna lub zmienia wystegy bundów jako akcja ruchu Z zamiasta kży istundardowej. KONTRAPIEŚN Niwelija majorzne efekty oparte na zdroku Sprzymierzeńy w zalegu dim zucają sa Wystepy zamiast normalnym ROZPROZENIE Niwelija majorzne efekty oparte na zwzoku. Sprzymierzeńy w zalegu dim ROZPROZENIE Niwelija majorzne efekty oparte na zwzoku. Sprzymierzeńy w zalegu dim ROZPROZENIE Niwelija majorzne efekty oparte na zwzoku. Sprzymierzeńy w zalegu dim ROZPROZENIE Niwelija majorzne efekty oparte na zwzoku. Sprzymierzeńy w zalegu dim ROZPROZENIE Niwelija majorzne efekty oparte na zwzoku. Sprzymierzeńy w zalegu dim ROZPROZENIE Niwelija majorzne efekty oparte na zwzoku. Sprzymierzeńy w zalegu dim ROZPROZENIE Niwelija majorzne efekty oparte na zwzoku. Sprzymierzeńy w zalegu dim ROZPROZENIE Niwelija majorzne efekty oparte na zwzoku. Sprzymierzeńy w zalegu dim ROZPROZENIE Niwelija majorzne efekty oparte na zwzoku. Sprzymierzeńy w zalegu dim ROZPROZENIE Niwelija majorzne efekty oparte na zwzoku. Sprzymierzeńy w zalegu dim ROZPROZENIE Niwelija majorzne efekty oparte na zwzoku. Sprzymierzeńy w zalegu dim ROZPROZENIE Niwelija majorzne efekty oparte na zwzoku. Sprzymierzeńy w zalegu dim ROZPROZENIE Niwelija majorzne efekty oparte na zwzoku. Sprzymierzeńy w zalegu dim AGILE AGILE ROZNYACJA AGILE ARGILE ARGIL	0.7.0														
Tunis 2 + (x 2) + CHA + Rundy															
WYSTEPY BARDA CZAS TRWANIA Pursion inne NA DZELS UIDIF 2 + (× 2) + CHA + Routy	NIEPO	Ba										_			
CAS TRIVANA NA DZIRN NA DZIRN Barda Pozioni Barda Pozioni Barda Pozioni Barda DZIR BARDANIE BIEGLOŚCI D					zbroję bez ryżyka		3								
ACILE Poziom Bornoczyna lub zmienia występy bardów jako akcja ruchu 7 zamiast akcji standadowej. WOLAST Rz. Obr. Poziom Bada ——————————————————————————————————	*	V	VYSTI	ĘPY BAI	RDA										
Trust = 2 + (Inne										
Rundy)										
WOLA ST R. Obr. Poziom Barda = 10 + († 2) + CHA Poziom Reprocycyna lub zmicria wystepy bardów jako akcja rochu 7 zamiast akcji standardowej. WSTEPY RONTRAPIESN Niveluje magiczne efekty oparte na dzwięku. Sprzymierzeńcy w zasiegu 9m ROZPROSZENIE ROSZYNACJA Poziom PERNACJAA Poziom PERNACJAA Poziom PERNACJAA Poziom Benus to aliteis reflex saves, and double to Deztricjy-based skills Allice who move at least 10ft gain a dodge bonus to their AC Poziom NSPIROWANIE BIEGLOŚCI 3 + 1 Poziom SUCESTIA 6 Sugeruje akcję jednej zafascynowanej istocie Poziom NSPIROWANIE BIEGLOŚCI NSPIROWANIE BIEGLOŚCI MAX AFFECTED 9 * 2 × (k10 + 18) tymczasowych punktów wytrzy Bonus to aliteis zakcję jednej zafascynowanej istocie Poziom NSPIROWANIE WIELKOŚCI MAX AFFECTED 9 * 2 × (k10 + 18) tymczasowych punktów wytrzy Bonus to aliteis zakcję jednej zafascynowanej istocie Poziom NSPIROWANIE WIELKOŚCI MAX AFFECTED 1 * 4 do wzystkich rzutów obronnych 4 do wzystkich rzutów obronnych 4 do wzystkich rzutów obronnych 1 * 5 do wzystkich rzutów obro			+ (× 2) + CHA +							<u>_</u>			
Poziom ROJACA PESN Poziom Barda	Rundy 000 000														
Poziom Ropoczyna lub zmienia występy bardów jako akcja ruchu 7 zamast akcji standardowe, WYSTĘPY															
Poziom ROPOCYPNA lub zmienia występy bardów jako akcja ruchu 7 zamiast akcji standardowej. WYSTEPY KONTRAPIESN Niewluje magiczne efekty oparte na dźwieku. Sprzymierzeńcy w zasiegu 9m ROZPROSZENIE Niewluje magiczne efekty oparte na wzroku. Sprzymierzeńcy w zasiegu 9m rzucają na Występy zamiast normalny EASCYNACJA PERNA UMAGA Barda	TO LIT			OZIOIII Balu	· a) . CHA										
Tozioni Acceptation proper part of protein a wystepy parton y axo accept uceru 7 zaminat akeji standardowej. WYSTEPY KONTRAPIEŚŃ Niweluje magiczne efekty oparte na dźwięku. Sprzymieżniej w zasiegu 9m Niweluje magiczne efekty oparte na wzroku. Sprzymieżniej w zasiegu 9m Niweluje magiczne efekty oparte na wzroku. Sprzymieżniej w zasiegu 9m Niweluje magiczne efekty oparte na wzroku. Sprzymieżniej w zasiegu 9m Niweluje magiczne efekty oparte na wzroku. Sprzymieżniej w zasiegu 9m Niweluje magiczne efekty oparte na wzroku. Sprzymieżniej w zasiegu 9m AGILE Poziom Barda ### = († 2) + Apply this bonus to Acrobatics, Bluff, Climb and Escape Artist skill checks ### = († 2) + Apply this bonus to Acrobatics, Bluff, Climb and Escape Artist skill checks ### = († 2) + Apply this bonus to Acrobatics, Bluff, Climb and Escape Artist skill checks ### = († 2) + Apply this bonus to Acrobatics, Bluff, Climb and Escape Artist skill checks ### = († 2) + Apply this bonus to Acrobatics, Bluff, Climb and Escape Artist skill checks ### = († 2) + Apply this bonus to Acrobatics, Bluff, Climb and Escape Artist skill checks ### = († 2) + Apply this bonus to Acrobatics, Bluff, Climb and Escape Artist skill checks ### = († 2) + Apply this bonus to Acrobatics, Bluff, Climb and Escape Artist skill checks ### = († 2) + Apply this bonus to Acrobatics, Bluff, Climb and Escape Artist skill checks ### = († 2) + Apply this bonus to Acrobatics, Bluff, Climb and Escape Artist skill checks ### = († 2) + Apply this bonus to Acrobatics, Bluff, Climb and Escape Artist skill checks ### = († 2) + Apply this bonus to Acrobatics, Bluff, Climb and Escape Artist skill checks ### = († 2) + Apply this bonus to Acrobatics, Bluff, Climb and Escape Artist skill checks ### = († 2) + Apply this bonus to Acrobatics, Bluff, Climb and Escape Artist skill checks ### = († 2) + Apply this bonus to Acrobatics, Bluff, Climb and Escape Artist skill checks ### = († 2) + Apply this bonus to Acrobatics, Bluff, Climb and Escape Artist) + (- 2) + CHA							_			
RONTRAPIEŚN RONTRAPIEŚN ROYFROZENIE ROZPROSZENIE ROZDIE ROZD	Poziom	Rozpoczyna lu	ıb zmien	ia występy	bardów jako akcja ruchu										
None	7	zamiast akcji													
Niveluje magiczne efekty oparte na dźwięku. Sprzymierzeńcy zasiegu 9m ROZPROSZENIE Niveluje magiczne efekty oparte na wzroku. Sprzymierzeńcy w zasięgu 9m rzuciają na Występy zamiast normalny. FASCYNACIA Poziom Barda = ÷ 3 (Zaokrąglane w górę) DERRING-DO Poziom Barda + = (+ 1) ÷ 6 Bonus to allies' reflex saves, and double to Dexterity-based skills Allies who more at least 10ft gain a dodge bonus to their AC Poziom INSPIROWANIE BIEGŁOŚĆI 3 + Foziom SUGESTIA 6 Sugeruje akcję jednej zafascynowanej istocie Poziom LAMENT ZAGŁADY 8 Wywobije wstrząs u wrogów w zasięgu 9m Poziom LAMENT ZAGŁADY 8 Wywobije wstrząs u wrogów w zasięgu 9m Poziom SUJACA PIEŚŃ 2 bliorowe Leczenie Powatynch Ran 12 Usuwa zmęczenie oraz objawy chorów Poziom PAZERAŽAJĄCY TON 14 Przezewinych są przerażeni twoim występem i ucickają 14 Przeziomycy są przerażeni twoim występem i ucickają 15	·														
ROZPROSZENIE Niweluje magiczne efekty oparte na wzroku. Sprzymierzency zasiegu 9m rzuccją na Występy zamiast normalnyc FASCYNACJA Poziom PELNA UWAGA Barda ### = (+ 1) ÷ 6 BONUS Barda ## = (+ 1) ÷ 6 Bonus to allies' reflex saves, and double to Dexterity-based skills Allies who move at least 10ft gain a dodge bonus to their AC Poziom INSPIROWANIE BIEGŁOŚĆI ### ### DAJON WAGA PIEŚN ### OZOWANIEŚN WYWOLIJE BIEGŁOŚĆI ### DAJONUS ### DAJONUS Barda ### = (+ 2) + Apply this bonus to Acrobatics, Bluff, Climb and Escape Artist skill checks ### CANNY FOE ### Apply this bonus to Acrobatics, Bluff, Climb and Escape Artist skill checks ### CANNY FOE ### DAJONUS ### Bonus applies to CMB to attempt, and CMD to resist, any of your chosen manoeuvres. ### DAJONUS Bonus applies to CMB to attempt, and CMD to resist, any of your chosen manoeuvres. ### DAJONUS Barda ### ### DAJONUS Barda ### Poziom INSPIROWANIE WIELKOŚCI MAX AFFECTED ### DAJONUS Barda ### DAJONUS BA	Niweluje	magiczne efe			ęku.	6									
Nowleye magiczne efekty oparte na wzroku. Sprzymierzenicy w zasiegu 9m rzucają na Występy zamiast normalnyc PESCYNACJA Poziom PELNA UWAGA Barda + =			sięgu 9m												
Sprzymierzeńcy w zasiegu 9m rzucają na Występy zamiast normalnyc Pascynacja Poziom Poziom Poziom Barda															
PERNATUVAGA Barda	Sprzymierzeńcy w zasięgu 9m rzucają na Występy zamiast normalny						4								
+ = († 2) + Apply this bonus to Acrobatics, Bluff, Climb and Escape Artist skill checks CANNY FOE											Inne				
DERRING-DO Poziom Barda +	PELNA		Darua			+	_ (÷ 2.) +					
Foziom SUGESTIA Sugeruje akcję jednej zafascynowanej istocie Poziom INSPIROWANIE WIELKOŚCI MAX AFFECTED Sugeruje akcję jednej zafascynowanej unklawanie akcji zafascynowanej istocie Poziom SUGESTIA Sugeruje akcję jednej zafascynowanej istocie Poziom SUGESTIA Sugeruje akcję jednej zafascynowanej istocie Poziom SUGESTIA Sugeruje akcję jednej zafascynowanej istocie Poziom LAMENT ZAGŁADY Sugeruje akcję jednej zafascynowanej istocie Poziom LAMENT ZAGŁADY Sugeruje akcję jednej zafascynowanej istocie Poziom SUGESTIA Sugeruje akcję jednej zafascynowanej istocie Poziom SUGESTIA Sugeruje akcję jednej zafascynowanej istocie Poziom Sugeruje akcję jednej zafascyno		= _		÷ 3	(Zaokrąglane w górę)				· - /					e Artist skill checks	
Foziom Kojaca Piesón Poziom Rzeražający Ton 14 do wszystkich rzutów obronnych 14 do wszystkich rzutów obronnych 15	DERRI	NG-DO	Poziom I	1		*	M A NIEWD	V BOIC	M/E		CANI	NY F	UE	*	
Bonus to allies' reflex saves, and double to Dexterity-based skills Allies who move at least 10ft gain a dodge bonus to their AC Poziom INSPIROWANIE BIEGŁOŚĆI 3 + 14 Poziom SUGESTIA 6 Sugeruje akcje jednej zafascynowanej istocie Poziom LAMENT ZAGŁADY 8 Wywołuje wstrząs u wrogów w zasiegu 9m Poziom INSPIROWANIE WIELKOŚCI MAX AFFECTED 9 2 2 (k 10 + B) tymczasowych punktów wyttrzy adoisi 10 MORALE Barda Poziom Barda 2 + = (+ 2) ÷ 4 Apply this bonus to saving throws against mind-affecting effects, including fear effects SCOUNDREL'S FORTUNE Poziom KOJĄCA PIEŚŃ 12 Usuwa zmęczenie roważnych Ran Usuwa zmęczenie roważnych Ran Usuwa zmęczenie roważnych Ran Usuwa zmęczenie roważnych rowa zmęczenie oraz objawy chorów Poziom PRZERAŻAJĄCY TON 14 Przeciwnicy są przerażeni twoim występem i uciekają Poziom INSPIROWANIE ODWAGI MAX AFFECTED 14 do wszystkich rzutów obronnych 14 do KP Poziom ZBIOROWA SUGESTIA 18 Sugerowanie akcji zafascynowanym istotom Poziom SMIERTELNY WYSTĘP	+	= (+ 1) ÷ 6		MANEWK	т војс	WE					+2.	
Note at least for the part of adding to a dough oblines to their AC	Bonus to	allies' reflex	saves, a	nd double t	o Dexterity-based skills										
Poziom SUGESTIA 6 Sugeruje akcję jednej zafascynowanej istocie Poziom LAMENT ZAGŁADY 8 Wywołuje wstrząs u wrogów w zasiegu 9m Poziom INSPIROWANIE WIELKOŚCI MAX AFFECTED 9				, ,	e bonus to their AC										
Poziom SUGESTIA 6 Sugeruje akcję jednej zafascynowanej istocie Poziom LAMENT ZAGŁADY 8 Wywołuje wstrząs u wrogów w zasięgu 9m Poziom INSPIROWANIE WIELKOŚCI MAX AFFECTED 9 2 × (k10 + B) tymczasowych punktów wytrzy poziom 2 × (k10 + B) tymczasowych punktów wytrzy poziom 2 × (k10 + B) tymczasowych punktów wytrzy poziom 2 × (k10 + B) tymczasowych punktów wytrzy poziom 2 × (k10 + B) tymczasowych punktów wytrzy poziom 2 × (k10 + B) tymczasowych punktów wytrzy poziom 2 × (k10 + B) tymczasowych punktów wytrzy poziom 2 × (k10 + B) tymczasowych punktów wytrzy poziom 2 × (k10 + B) tymczasowych punktów wytrzy poziom 2 × (k10 + B) tymczasowych punktów wytrzy poziom 2 × (k10 + B) tymczasowych punktów wytrzy poziom 3 × (k10 + B)	70210111						chosen manoeuvres.								
6 Sugeruje akcję jednej zafascynowanej istocie Poziom LAMENT ZAGŁADY 8 Wywołuje wstrząs u wrogów w zasiegu 9m Poziom INSPIROWANIE WIELKOŚCI MAX AFFECTED 9 2 × (k10 + B) tymczasowych punktów wytrzywałości 1 × 2 v (k10 + B) tymczasowych punktów wytrzywałości 2 + = (+ 2) ÷ 4 Apply this bonus to saving throws against mind-affecting effects, including fear effects SCOUNDREL'S FORTUNE FORTUNE Poziom PRZERAŻAJĄCY TON 1 Przeciwnicy są przerażeni twoim występem i uciekają Poziom PRZERAŻAJĄCY TON 1 Przeciwnicy są przerażeni twoim występem i uciekają Poziom ZBIOROWA SUGESTIA 18 Sugerowanie akcji zafascynowanym istotom Poziom ZBIOROWA SUGESTIA 18 Sugerowanie akcji zafascynowanym istotom Poziom ŚMIERTELNY WYSTĘP															
Poziom LAMENT ZAGŁADY 8 Wywołuje wstrząs u wrogów w zasięgu 9m Poziom INSPIROWANIE WIELKOŚCI MAX AFFECTED 9	Poziom SUGESTIA														
8 Wywołuje wstrząs u wrogów w zasięgu 9m Poziom INSPIROWANIE WIELKOŚCI MAX AFFECTED 9 2 × (k10 + B) tymczasowych punktów wytrzymałości. Poziom KOJĄCA PIEŚŃ 12 Usuwa zmęczenie oraz objawy chorów Poziom PRZERAŻAJĄCY TON 14 Przeciwnicy są przerażeni twoim występem i uciekają Poziom INSPIROWANIE ODWAGI MAX AFFECTED 15 +4 do wszystkich rzutów obronnych 16 Poziom ZBIOROWA SUGESTIA 18 Sugerowanie akcji zafascynowanym istotom Poziom ŚMIERTELNY WYSTĘP BONUS Barda + 4 Dpły this bonus to saving throws against mind-affecting effects Poziom Poziom FORTUNE Poziom BONUS + = +2) ÷ 4 Apply this bonus to saving throws against mind-affecting effects Poziom FORTUNE Poziom FORTUNE Poziom FORTUNE Poziom Jarra Borda + + + + + + + + + + + + + + + + + + +	6 St	igeruje akcję	jednej za	afascynowa	nej istocie	×					DAUN	ITLE	ESS	*	
Poziom WOJĄCA PIEŚŃ 2 v. (k10 + B) tymczasowych punktów wytrzymalości. Poziom KOJĄCA PIEŚŃ 2 v. (k10 + B) tymczasowych punktów wytrzymalości. Poziom KOJĄCA PIEŚŃ 2 v. (k10 + B) tymczasowych punktów wytrzymalości. Poziom KOJĄCA PIEŚŃ 2 v. (k10 + B) tymczasowych punktów wytrzymalości. Poziom KOJĄCA PIEŚŃ 2 v. (k10 + B) tymczasowych punktów wytrzymalości. Poziom KOJĄCA PIEŚŃ 2 v. (k10 + B) tymczasowych punktów wytrzymalości. Poziom KOJĄCA PIEŚŃ 2 v. (k10 + B) tymczasowych punktów wytrzymalości. Poziom PRZERAŻAJĄCY TON 4 przeciwnicy są przerażeni twoim występem i uciekają 4 poziom Przeciwnicy są przerażeni twoim występem i uciekają 4 poziom 10 4 poziom Vzywaj dowolnej umiejętności, jak gdyby była wytrenowana 4 poziom ZBIOROWA SUGESTIA 5 Sugerowanie akcji zafascynowanym istotom 6 Wszystkie umiejętności są traktowane jako umiejętności klasowe 7 poziom 19 8 Może przyjąć 10 w teście dowolnej umiejętności					0.0011 0.000	Doziom									
Poziom RSFROWARIE WELSCAST MARKETELD 12							+	□ _ (*	+ 2	,) <u>.</u>	/.			
+2 do ataku, +1 do rz. obr. na Wytrw	Poziom _	NSPIROWA				wmalości									
Poziom PRZERAŻAJĄCY TON 14. Przeciwnicy są przerażeni twoim występem i uciekają Poziom ZBIOROWA SUGESTIA 18. Sugerowanie akcji zafascynowanym istotom Poziom ŚMIERTELNY WYSTĘP Poziom SMIERTELNY WYSTĘP Poziom KOJĄCA PIESN Zbiorowe Leczenie Poważnych Ran Usuwa zmęczenie Poważnych Ran + 4 do wszystkich rzutów obronych + 4 do wszystkich rzutów obronnych + 4 do KP Poziom ZBIOROWA SUGESTIA 18. Sugerowanie akcji zafascynowanym istotom Poziom ŚMIERTELNY WYSTĘP	9					•				OUN	IDRE			INE	
12 Edward Edezenie oraz objawy chorów 5 + = ÷ 5	Poziom KOJĄCA PIEŚŃ														
Poziom PRZERAŻAJĄCY TON 14. Przeciwnicy są przerażeni twoim występem i uciekają Poziom INSPIROWANIE ODWAGI MAX AFFECTED 15. +4 do wszystkich rzutów obronnych +4 do KP Poziom ZBIOROWA SUGESTIA 18. Sugerowanie akcji zafascynowanym istotom Poziom ŚMIERTELNY WYSTĘP CZŁOWIEK ORKIESTRA Poziom 10. Używaj dowolnej umiejętności, jak gdyby była wytrenowana Poziom 16. Wszystkie umiejętności są traktowane jako umiejętności klasowe Poziom 19. Może przyjąć 10 w teście dowolnej umiejętności	12 U:	suwa zmęcze	nie Pow	aznych Kan objawy cho	rów		+	=	-	- 5					
Poziom INSPIROWANIE ODWAGI MAX AFFECTED 15	Poziom P	RZERAŻAJA	ĄCY TO	N											
Poziom ZBIOROWA SUGESTIA 18 Sugerowanie akcji zafascynowanym istotom Poziom ŚMIERTELNY WYSTĘP 10 Używaj dowolnej umiejętności, jak gdyby była wytrenowana 10 Poziom Wszystkie umiejętności są traktowane jako umiejętności klasowe Poziom Może przyjąć 10 w teście dowolnej umiejętności					ystępem i uciekają				С	ZŁO\	WIEK	URI	(TEST)	KA /	
15	Poziom	NSPIROWA	7				Hżywai dowolnej umiejętności, jak odyby była wytrenowana								
Poziom ZBIOROWA SUGESTIA 18 Sugerowanie akcji zafascynowanym istotom Poziom ŚMIERTELNY WYSTĘP Może przyjąć 10 w teście dowolnej umiejętności	15				h rzutów obronnych		Wezyetkia umiajatności są traktowana jako umiajatności klasowa								
18 Sugerowanie akcji zafascynowanym istotom 19 Może przyjąć 10 w teście dowolnej umiejętności Poziom ŚMIERTELNY WYSTĘP	Poziom 7.	BIOROWA	SUGES'	TIA			wwszystkie t	ııııejętn	osui są lid	KIUWdl	ie jaku u	ımejęt	nosci KidS	DUWC	
Poziom ŚMIERTELNY WYSTĘP					m istotom		Może przyja	ąć 10 w	teście dow	olnej u	miejętno	ści			
20 Sprowadza przeciwnika do śmierci w						<u></u>									