Stufe 3 + Stufe 2 Can wield up to 3 Weapons or objects  Stufe 6 EINFLÜSTERUNG 6 Einem bereits faszinierten Ziel eine Handlung vorschlagen  Stufe 8 Erschüttert Gegner in 9m Reichweite  Stufe 9			GLE	R Barden- stufe	×	BEKANNTE ZAUBER	*
Eacher Zulebr Zulebr School Plan School Pl		(B					
The poer Zubler (SZ) - 10 - CH + Zublergrand  ARKANE ZAUBERATZER WARTISCHENINGHEET  Barber is leicher fluttung rickreen keine  BARDENAUPERTT	×					0	
The poer Zubler (SZ) - 10 - CH + Zublergrand  ARKANE ZAUBERATZER WARTISCHENINGHEET  Barber is leicher fluttung rickreen keine  BARDENAUPERTT			Zau pro	iber = Grund-+ Bonuszauber Tag = zauber			
TW A CONTRACT PROCESS MAN. BEINPLUSTE  Souls LIED DES HILDS REFUGE  Souls LIED DES HILDS SINGE SOUNDER For His Processing of the Control of t				4 % [			
ARKANE ZAUTION ATTICLE WATER CHAPTER C			1			1	
The Design and the graphs of the Commental to the second of the commental to the second of the commental to the second of the commental to the			2				
RW segen Zauber (SG) = 10 + CH + Zaubergrad  ARKANE ZAUBERWATZER WARRECHEINLICHREIT  Barber in leichter Rütung risteren konne  Barber Stater in incheht Rütung risteren konne  Barber Stater Stater oder wechste leine Baddensufrit als Bewegungskiton.  FRUITE Barber Stater oder wechste leine Baddensufrit als Bewegungskiton.  AULTRITTE  Barber State oder wechste leine Baddensufrit als Bewegungskiton.  AULTRITTE  Barber State oder wechste leine Baddensufrit als Bewegungskiton.  AULTRITTE  Barber State oder wechste leine Baddensufrit als Bewegungskiton.  AULTRITTE  Barber State oder wechste leine Baddensufrit als Bewegungskiton.  AULTRITTE  Barber State oder wechste leine Baddensufrit als Bewegungskiton.  AULTRITTE  Barber State oder wechste leine Baddensufrit als Bewegungskiton.  AULTRITTE  Barber State oder wechste leine Baddensufrit als Bewegungskiton.  AULTRITTE  Barber State oder wechste leine Baddensufrit als Bewegungskiton.  AULTRITTE  Barber State oder wechste leine Baddensufrit als Bewegungskiton.  AULTRITTE  Barber State oder wechste leine Baddensufrit als Bewegungskiton.  AULTRITTE  Barber State oder wechste leine Baddensufrit als Bewegungskiton.  AULTRITTE  Barber State oder wechste leine Baddensufrit als Bewegungskiton.  AULTRITTE  Barber State oder wechste leine Baddensufrit als Bewegungskiton.  AULTRITTE  Banden als Bertmontautur.  Barber State oder wechste leine Baddensufrit als Bewegungskiton.  AULTRITTE  Banden als Bertmontautur.  Barber State oder wechste leine Baddensuf bewegungskiton.  Barber State State oder baddensuf bewegungskiton.  Barber State S							
ARKANE ZAURERPATZER WARRSCHEINLICHKETT  ARISONAUSTRUTTE  Barden in bicher Rotting risideren keine  Augustus Sonatiges  FRUIT Barden in Specimen State Sonatiges  FRUIT Barden in Specimen State  FRUIT BARDEN STATE  State  FRUIT BARDEN STATE  State  FRUIT BARDEN STATE							
SWE SEARCH STATE AND ALLES							
We segen Zauber (SG) - 10 + CH + Zaubergrad  ARKANE ZAUBERPATZER WAHESCHEINLICHKETT  BADDEN AUFTRYTY  BADDEN AUFTRYTY  BRUNden  Barden  Storestiges  FRO TAG  Runden = 2 + ( × 2 ) + CH +  Runden  Barden  Brunden							
ARKINE ZAUBERPAYZER WAHRSCHEINLICHKETT    Barden is lacked the Ristang riskneen keine   2	DW god	ion Zaubor (S					
## Sarden is lackher situting riskieren keine  ## BARDENAUFTRIFT    Barden		`					
BANDLIFE  BANDLIFE  Runden = 2 + ( x 2) + CH +	ARKAN					3	
DAURE Barden Surfe				nustung riskieren keme			
Runden = 2 + ( x 2 ) + CH +  Runden = 2 + ( x 2 ) + CH +  Runden = 2 + ( x 2 ) + CH +  Runden = 2 + ( x 2 ) + CH +  Stufe Starte eder wechsel einen Bardenauftritt als Bewegungsaktion on an entry of the starte entry of the star	*	BA	RDENAU	FTRITT			
Runden = 2 + ( x 2 ) + CH +  Runden = 2 + ( x 2 ) + CH +  Runden = 2 + ( x 2 ) + CH +  Runden = 3 + CH +  Runden = 4 + CH +  Ru				Sonstiges			
Runden	PRO TA		/	.)			
WILLEN RETUNGSWU Birdekishte  = 10 + ( ÷ 2 ) + CH  5  Stufe State oder wechsel einen Bardenaufritt als Bewegungsaktion- 7 anstelle einer Standard-Aktion  AUFTRITTE  BANNLED  Bannt auf Klaup basierende, magische Effekte. Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Fertigkeitswurf (Auftreten) des Bannt auf Klaup basierende magische Effekte. Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Furtigkeitswurf (Auftreten) des Bannt auf Klaup basierende magische Effekte. Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Auftrittswurf des Barden als RW.  PASZINIRENN Barden- ANZ. KREATUUEN stufe  \$ Stufe ASZINIRENN Barden- ANZ. KREATUUEN stufe  \$ Stufe Befleck 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.  \$ Stufe LIED DES MUTES  \$ Stufe LIED DES MUTES  \$ Stufe LIED DES ERFOLGS  \$ Issufe LIED DES ERFOLGS  \$ Stufe LIED DES ERFOLGS  \$ Stufe KLAGELIED  \$ Stufe LIED DER FURCHT  \$ LIED DER FU	Rund	en = 2 +	:	× 2 ) + CH +			
WILLEN RETURNSWU Brideficture  = 10 + (							
Stufe Starte oder wechsel einen Bardenauffritt als Bewegungsaktion anstelle einer Standard-Aktion    ABLENKUNG Bannt auf Klang basierende, magische Effekte. Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Fertigkeiteswurf (Auftreten) der Barden als Rettunsseuurf   BANNILED Bannt auf Klang basierende magische Effekte. Kreaturen innerhalb von 9m untzen den Fertigkeiteswurf (Auftreten) der Barden als Rettunsseuurf   Bant auf Sicht basierende magische Effekte. Kreaturen innerhalb von 9m untzen den Auftrittswurf des Barden als RW.							
AUFTRITTE BANNLIED BA	VIDDE			\			
AUFTRITTE  BANNIED  BARNIED  BANNIED  BANNIED  BANNIED  BANNIED  BANNIED  BANNIED  BARNIED  BANNIED  BANNIED  BANNIED  BANNIED  BARNIED  BANNIED  BANNIED  BARNIED  BANNIED  BARNIED  BANNIED  BARNIED  BARNIED  BARNIED  BARNIED  BARNIED  BARNIED  BANNIED  BARNIED  B			, , (	7 2 ) 7			
AUFTRITTE BANNLIED Bannt and fishing basierende, magische Effekte Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Fettigkeitswurf (Auftreten) des Bandt and fishin hasierende magische Effekte Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Auftrittswurf des Barden als RW.  FASZINIEREN Barden- ANZ. KREATUREN Stufe  =	0				on.		
BANNLIED Band auf Kling basierende, magische Effekte Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Fertigkeitswurf (Auftreten) Band auf Kling basierende magische Effekte Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Fertigkeitswurf (Auftreten) Band auf Kling basierende magische Effekte Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Auftrittswurf des Barden als RW.  FASZINIEREN Barden- ANZ. KREATUREN stufe  =			AUFTRI	TTE		6	
ABLENKUNG Bannt auf Sicht basierende magische Effekte Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Auftrittswurf des Barden als RW.  FASZINIEREN Barden- ANZ. KREATUREN Stufe  = ÷ 3 (aufrunden)  LIED DES MUTES  † Bonus auf RW gegen Bezaubern und Furcht Bonus auf Angriffs- und Waffen-Schadenswürfe  \$ Stufe LIED DES REFOLGS  3 ÷  Stufe EINFLÜSTERUNG 6 Einem bereits faszinierten Ziel eine Handlung vorschlagen  Stufe LIED DER GRÖSSE MAX. BEINFLUSSTE  9							
BELENKUNG Bannt auf Sicht basierende magische Effekte Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Auftrittswurf des Barden als RW.  FASZINIEREN Barden- ANZ. KREATUREN stufe  = ÷ 3 (aufrunden)  LIED DES MUTES  † Bonus auf RW gegen Bezaubern und Furcht Bonus auf Angriffs- und Waffen-Schadenswürfe  † Bonus auf Angriffs- und Waffen-Schadenswürfe    Stufe   LIED DES ERFOLGS   2 Can wield up to 3 Weapons or objects   10 Can wield up to 5 weapons or objects   10 Can wield up to 7 Weapons or objects					les Barde	n als Rettungswurf	
veapon, you can deflect it so it does no damage.    Stufe   St	ABLENI	KUNG			<b>X</b>		#
ANZ. KREATUREN stufe							
Stufe LIED DES RTOBES  LIED DES REFOLGS  Stufe EINFLÜSTERUNG  6 Einem bereits faszinierten Ziel eine Handlung vorschlagen  Stufe LIED DER GRÖSSE MAX. BEINFLUSSTE  9							
LIED DES MUTES  + Bonus auf RW gegen Bezaubern und Furcht Bonus auf Angriffs- und Waffen-Schadenswürfe  Stufe LIED DES ERFOLGS 3 + COMBAT JUGGLING  Stufe EINFLÜSTERUNG 6 Einem bereits fasz.nierten Ziel eine Handlung vorschlagen  Stufe KLAGELIED 8 Erschüttert Gegner in 9m Reichweite 11 (with a - 10 penalty on your second attack roll)  COMBAT JUGGLING  Stufe 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  11 (with a - 10 penalty on your second attack roll)  COMBAT JUGGLING  Stufe 2 Can wield up to 5 Weapons or objects  12 Can wield up to 6 weapons or objects  13 (Can wield up to 7 Weapons or objects  14 Can wield up to 7 Weapons or objects  15 (Evasion, making a successful Reflex saving throw against an attack that normally deals half damage on a successful save does no damage.  Stufe LIED DES HELDENMUTS MAX. BEINFLUSTE  15 (Held DES HELDENMUTS MAX. BEINFLUSTE  16 Alle Fertigkeiten gelten als Klassenfertigkeiten  Stufe MASSENEINFLÜSTERUNG  18 Bereits faszinierten Zielen eine Handlung vorschlagen  Stufe TÖDLICHE MELODIE  10 With a - 10 penalty on your second attack roll)  You can use Deflect Arrows or Snatch Arrows a third time each round  (with a - 10 penalty on your third attack roll)  Can wield up to 3 Weapons or objects  10 Can wield up to 6 weapons or objects  12 Evasion, making a successful Reflex saving throw against an attack that normally deals half damage on a successful save does no damage.  Stufe LIED DES HELDENMUTS MAX. BEINFLUSTE  15 (Held DES HELDENMUTS MAX. BEINFLUSTE  16 Alle Fertigkeiten gelten als Klassenfertigkeiten  Stufe Alle Fertigkeiten gelten als Klassenfertigkeiten				2	Stufe	You can use Deflect Arrows or Snatch Arrows a second time each round	
Bonus auf RW gegen Bezaubern und Furcht Bonus auf Angriffs- und Waffen-Schadenswürfe   Stufe				(aufrunden)	11	(with a -5 penalty on your second attack roll)	
Stufe LIED DES ERFOLGS 3 +   Stufe EINFLÜSTERUNG 6 Einem bereits faszinierten Ziel eine Handlung vorschlagen  Stufe KLAGELIED 8 Erschüttert Gegner in 9m Reichweite  Stufe 2 Can wield up to 3 Weapons or objects  10 Can wield up to 5 weapons or objects  12 Can wield up to 6 weapons or objects  13 Can wield up to 6 weapons or objects  14 Can wield up to 7 Weapons or objects  15 EVASION  Stufe LIED DER GRÖSSE MAX. BEINFLUSSTE 14 Gegner werden in Angst versetzt und fliehen  Stufe LIED DER FURCHT 14 Gegner werden in Angst versetzt und fliehen  Stufe LIED DES HELDENMUTS MAX. BEINFLUSSTE 15			ıs auf RW geg	en Bezaubern und Furcht			
Stufe EINFLÜSTERUNG 6 Einem bereits faszinierten Ziel eine Handlung vorschlagen  Stufe KLAGELIED 8 Erschüttert Gegner in 9m Reichweite  Stufe LIED DER GRÖSSE MAX. BEINFLUSSTE 9	+					COMBAT JUGGLING	*
Stufe EINFLÜSTERUNG 6 Einem bereits faszinierten Ziel eine Handlung vorschlagen  Stufe KLAGELIED 8 Erschüttert Gegner in 9m Reichweite 10 Can wield up to 5 weapons or objects  12 Can wield up to 6 weapons or objects  13 Can wield up to 7 Weapons or objects  14 Can wield up to 7 Weapons or objects  15 Evasion, making a successful Reflex saving throw against an attack that normally deals half damage on a successful save does no damage.  Stufe LIED DER FURCHT 14 Gegner werden in Angst versetzt und fliehen  Stufe LIED DES HELDENMUTS MAX. BEINFLUSSTE 15 + 4 auf alle Rettungswürfe + 4 Ausweichbonus auf die RK  Stufe MASSENEINFLÜSTERUNG 18 Bereits faszinierten Zielen eine Handlung vorschlagen  Stufe TÖDLICHE MELODIE  Stufe TÖDLICHE MELODIE  Stufe TÖDLICHE Stufe Stufe Stufe Stufe Stufe No sehene ist für alle Fertigkeiten gelten als Klassenfertigkeiten  10 Can wield up to 4 Weapons or objects  12 Can wield up to 6 weapons or objects  14 Can wield up to 6 weapons or objects  15 Evasion, making a successful Reflex saving throw against an attack that normally deals half damage on a failed Reflex save.  Stufe 12 Improved Evasion, take half damage on a failed Reflex save.  Stufe 10 Alle Fertigkeiten gelten als geübt  Stufe 10 Alle Fertigkeiten gelten als Klassenfertigkeiten	Stufe LI	ED DES ER	FOLGS		Stufe		
Stufe EINFLÜSTERUNG 6 Einem bereits faszinierten Ziel eine Handlung vorschlagen  Stufe KLAGELIED 8 Erschüttert Gegner in 9m Reichweite  14 Can wield up to 5 weapons or objects  18 Can wield up to 7 Weapons or objects  18 Can wield up to 7 Weapons or objects  18 Can wield up to 7 Weapons or objects  18 Can wield up to 7 Weapons or objects  18 Can wield up to 7 Weapons or objects  19 Evasion, making a successful Reflex saving throw against an attack that normally deals half damage on a successful save does no damage.  Stufe LIED DER FURCHT  14 Gegner werden in Angst versetzt und fliehen  Stufe LIED DES HELDENMUTS MAX. BEINFLUSSTE  19 Handler Pertigkeiten gelten als geübt  Stufe MASSENEINFLÜSTERUNG  18 Bereits faszinierten Zielen eine Handlung vorschlagen  Stufe TÖDLICHE MELODIE  Stufe TÖDLICHE MELODIE					2	Can wield up to 3 Weapons or objects	
Stufe KLAGELIED 8 Erschüttert Gegner in 9m Reichweite 10 Can wield up to 5 weapons or objects 12 Can wield up to 6 weapons or objects 18 Can wield up to 7 Weapons or objects 18 Can wield up to 7 Weapons or objects 18 Can wield up to 7 Weapons or objects 18 Can wield up to 7 Weapons or objects 18 Can wield up to 7 Weapons or objects 2 × (W10 + KO) temporäre Trefferpunkte, +2 auf Angriffe, +1 auf ZÄH  Stufe LIED DER FURCHT 14 Gegner werden in Angst versetzt und fliehen  Stufe LIED DES HELDENMUTS MAX. BEINFLUSSTE 15 +4 auf alle Rettungswürfe 4 4 Ausweichbonus auf die RK  Stufe MASSENEINFLÜSTERUNG Bereits faszinierten Zielen eine Handlung vorschlagen  Stufe TÖDLICHE MELODIE  Stufe TÖDLICHE MELODIE  Stufe TÖDLICHE Stufe Stazinierten Zielen eine Handlung vorschlagen  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  18 Can wield up to 7 Weapons or objects  18 Can wield up to 6 weapons or objects  18 Can wield up to 7 Weapons or objects  18 Can wield up to 6 weapons or objects  18 Can wield up to 6 weapons or objects  18 Can wield up to 6 weapons or objects  18	04				6	Can wield up to 4 Weapons or objects	
Stufe 8 Erschüttert Gegner in 9m Reichweite  Stufe 9				l eine Handlung vorschlagen	10	Can wield up to 5 weapons or objects	
8 Erschüttert Gegner in 9m Reichweite  18 Can wield up to 7 Weapons or objects  Stufe 9					14	Can wield up to 6 weapons or objects	
Stufe 9 2 × (W10 + KO) temporäreTrefferpunkte, +2 auf Angriffe, +1 auf ZÄH  Stufe LIED DER FURCHT 14 Gegner werden in Angst versetzt und fliehen  Stufe LIED DES HELDENMUTS MAX. BEINFLUSSTE 15 +4 auf alle Rettungswürfe +4 Ausweichbonus auf die RK  Stufe MASSENEINFLÜSTERUNG 18 Bereits faszinierten Zielen eine Handlung vorschlagen  Stufe TÖDLICHE MELODIE  Stufe DER GRÖSSE MAX. BEINFLUSSTE 12 Evasion, making a successful Reflex saving throw against an attack that normally deals half damage on a failed Reflex save.  Stufe 12 Improved Evasion, take half damage on a failed Reflex save.  Stufe 10 Alle Fertigkeiten gelten als geübt  Stufe 10 Stufe 16 Pertigkeiten gelten Stufe 17 Pertigkeiten gelten gelten als Klassenfertigkeiten			ner in 9m Reio	hweite	18	Can wield up to 7 Weapons or objects	
2 × (W10 + KO) temporäre Trefferpunkte, +2 auf Angriffe, +1 auf ZÄH  Stufe LIED DER FURCHT 14 Gegner werden in Angst versetzt und fliehen  Stufe LIED DES HELDENMUTS MAX. BEINFLUSSTE 15 +4 auf alle Rettungswürfe +4 Ausweichbonus auf die RK  Stufe MASSENEINFLÜSTERUNG 18 Bereits faszinierten Zielen eine Handlung vorschlagen  Stufe TÖDLICHE MELODIE  Stufe TÖDLICHE MELODIE  Stufe TÖDLICHE MELODIE  Stufe TÖDLICHE MELODIE  Stufe TÖDLICHE STURCH Sture Sture Stufe To polymen jet für alle Fertigkeiten gelunkt.	ot. Ll	ED DER G	RÖSSE MAX	X. BEINFLUSSTE			
Stufe LIED DER FURCHT 14 Gegner werden in Angst versetzt und fliehen  Stufe LIED DES HELDENMUTS MAX. BEINFLUSSTE 15 + 4 auf alle Rettungswürfe + 4 Ausweichbonus auf die RK  Stufe MASSENEINFLÜSTERUNG 18 Bereits faszinierten Zielen eine Handlung vorschlagen  Stufe TÖDLICHE MELODIE  2 damage on a successful save does no damage.  Stufe Improved Evasion, take half damage on a failed Reflex save.  TAUSENDSASSA  Alle Fertigkeiten gelten als geübt  Stufe Alle Fertigkeiten gelten als Klassenfertigkeiten  Stufe TÖDLICHE MELODIE	Sture _		2 × (W10 +	KO) temporäreTrefferpunkte,	Stufe		
Stufe MASSENEINFLÜSTERUNG 18 Bereits faszinierten Zielen eine Handlung vorschlagen  Stufe TÖDLICHE MELODIE  Stufe TÖDLICHE MELODIE  Improved Evasion, take half damage on a failed Reflex save.  Improved Evasion, take half damage on a failed Reflex save.  TAUSENDSASSA  Stufe 10  Stufe Alle Fertigkeiten gelten als geübt  Stufe 10 polymen jet für alle Fertigkeiten gelubt.			+2 aut Ang	ritte, +1 aut ZAH	2		
+ 4 auf alle Rettungswürfe + 4 Ausweichbonus auf die RK  Stufe 10 Alle Fertigkeiten gelten als geübt  Stufe 18 Bereits faszinierten Zielen eine Handlung vorschlagen  Stufe TÖDLICHE MELODIE  Stufe 10 Alle Fertigkeiten gelten als Klassenfertigkeiten  Stufe 10 Polymen ist für alle Fertigkeiten grlaubt				tzt und fliehen		Improved Evasion, take half damage on a failed Reflex save.	
+ 4 auf alle Rettungswürfe + 4 Ausweichbonus auf die RK  Stufe 10 Alle Fertigkeiten gelten als geübt  Stufe 18 Bereits faszinierten Zielen eine Handlung vorschlagen  Stufe TÖDLICHE MELODIE  Stufe 10 Alle Fertigkeiten gelten als Klassenfertigkeiten  Stufe 10 Polymen ist für alle Fertigkeiten grlaubt	Ctufo LI	ED DES HE	ELDENMUT	S MAX. BEINFLUSSTE	×	TAUSENDSASSA	,
Stufe MASSENEINFLÜSTERUNG 18 Bereits faszinierten Zielen eine Handlung vorschlagen  Stufe TÖDLICHE MELODIE  Stufe 10 polymen ist für alle Fertigkeiten erlaubt							
Stufe TÖDLICHE MELODIE  Stufe 10 polymon jet für alle Fertigkeiten erlaubt					Stufe	Alle Fertigkeiten gelten als Klassenfertigkeiten	
•				Kummer sterben lassen	Stufe	10 nehmen ist für alle Fertigkeiten erlaubt	