Conjunct CN Salv Compines Conjunction of Conjunctio		SEA S	INGER	Nivel de Bardo	×			CONJU	UROS CO	DNOCIDOS	*
Considered Conjunct of Conjunct and Conjunct of Conjun											
Consider de Conjunc o la Columna de Conjunc O Constant Final de Conjunc O Constant de Conjunc O	0		•						_ 0		
DURRAL DE PALLO DE CONTURO ANCANO STALL WATER FASCINAR Novel de Basdo ENSERBERTACION DE BARDO DURRAL DE PALLO DE CONTURO ANCANO Novel de Basdo ENTERRETACION DE BARDO DURRACION Novel de Basdo ENTERRETACION DE BARDO Novel de Basdo ENTERRETACION DE BARDO DURRACION Novel de Basdo ENTERRETACION DE BARDO Novel de Basdo ENTERE CANCION DE BARDO Novel de Basdo ENTERRETACION DE BARDO Novel de				_ D	!S 						
1 1 2 2 3 3 3 1 1 1 1 2 1 1 1 1 1 1 1 1			0	1 1 1							
2 3 3 4 4 5 5 CD Safe de Cenjuro - 10 + CAR + Nivel de Conjuro UMBRAL DE RALLO DE CONTRO ALCANO 1 Investigation punde libera amudius ligera sin incurair en fallo de conjuro UMBRAL DE RALLO DE CONTRO ALCANO Nivel de Dando Liturio 2 4			1								
UMBRAL DE FALLO DE CONTURO ARCANO Sandrés pueden levar armadura liquer ain incrire es falla de conjuno e la CAR Nivel de Conjuno NTERRETACIÓN DE BARDO Nord Sandrés pueden levar armadura liquer ain incrire es falla de conjuno NORACIÓN Nord German de la vista de la conjuno NORACIÓN Nivel de Bardo Lumbras 2 + (x 2) + CAR + Tamas de la conjuno a conjuno de la vista de la membra de la vista de membras de la cincinest. Nord Emplea a cambia una canción de bardo coma acción de membras estribante. NORAL VOIL NETERPRETACIONES SEA SHANYY Contrier charaction, faltigue, manasca and cilcineste. Allados ao 20 usan la tituda de interpreta en lugar de una tituda de la vista. Allados ao 20 usan la tituda de interpreta en lugar de una tituda de la vista. Allados ao 20 usan la tituda de interpreta en lugar de una tituda de la vista. Allados ao 20 usan la tituda de interpreta en lugar de una tituda de la vista. Allados ao 20 usan la tituda de interpreta en lugar de una tituda de la vista. Allados ao 20 usan la tituda de interpreta en lugar de una tituda de la vista. Allados ao 20 usan la tituda de interpreta en lugar de una tituda de la vista. Allados ao 20 usan la tituda de interpreta en lugar de una tituda de la vista. Allados ao 20 usan la tituda de interpreta en lugar de una tituda de la vista. Allados ao 20 usan la tituda de interpreta en lugar de una tituda de la vista. Nord SENTARE NINCIA DE REDECICIÓN SER LINES SABER Nivel de SONIAS SER LINES SABER Nivel de SONI			2						_		
CD Salv de Conjuro - 10 + CAR + Nivel de Conjuro UMSRAL DE RALLO DE CONTINO ARCANO INTERPRETACIÓN DE SARDO DURACIÓN Nevel de ALD IA Bardo LumjGS2 + (× 2) + CAR + Tunnes BBB BBB BBB BBB BBB BBB BBB BBB BBB B			3								
Disalved Conjunce 1.0 + CAR1 + Nivel de Conjunce WARRALD ER ALLD DE CONTUNION ARICANO Bardos pasedes livera armadura ligrar sin VITERPREFACIÓN DE BARDO DURACIÓN Novel de ALD JA LUTIOS 2 + (× 2) + CAR1 + Turnos Bardos pasedes livera armadura ligrar sin LUTIOS 2 + (× 2) + CAR1 + Turnos Bardos pasedes livera armadura ligrar sin LUTIOS 2 + (× 2) + CAR1 + Turnos Bardos pasedes livera armadura ligrar sin LUTIOS 2 + (× 2) + CAR1 + Turnos Bardos pasedes livera armadura ligrar sin LUTIOS 2 + (× 2) + CAR2 + Turnos Bardos and livera l			4							-	
Disalved Conjunce 1.0 + CAR1 + Nivel de Conjunce WARRALD ER ALLD DE CONTUNION ARICANO Bardos pasedes livera armadura ligrar sin VITERPREFACIÓN DE BARDO DURACIÓN Novel de ALD JA LUTIOS 2 + (× 2) + CAR1 + Turnos Bardos pasedes livera armadura ligrar sin LUTIOS 2 + (× 2) + CAR1 + Turnos Bardos pasedes livera armadura ligrar sin LUTIOS 2 + (× 2) + CAR1 + Turnos Bardos pasedes livera armadura ligrar sin LUTIOS 2 + (× 2) + CAR1 + Turnos Bardos pasedes livera armadura ligrar sin LUTIOS 2 + (× 2) + CAR2 + Turnos Bardos and livera l			5								
CD Salv de Corrjun = 10 + CAR + Nivel de Conjuno UMIRAL DE FALLO DE CONJURO ARCANO Nivel do Bardo LUTERPRETACIÓN DE BARDO DURACIÓN Nivel de Bardo LUTIOS2 + (
UMBRAL DE FALLO DE CONJURO ARCANO Sindros probeden livera armandura igiera sin INTERPRETACIÓN DE BARDO DURACIÓN Nivel de Bardo LUTIOS2 + (x 2) + CAR + Turnos Bardo LUTIOS2 + (x 2) + CAR + Turnos LUTIOS2 + (x 2) + CAR + Turnos LUTIOS2 + (x 2) + CAR + Turnos LUTIOS2 + (x 2) + CAR + Turnos LUTIOS2 + (x 2) + CAR + Turnos LUTIOS2 + (x 2) + CAR + Turnos LUTIOS2 + (x 2) + CAR + Turnos LUTIOS2 + (x 2) + CAR + Turnos LUTIOS2 + (x 2) + CAR + Turnos LUTIOS2 + (x 2) + CAR + Turnos LUTIOS2 + (x 2) + CAR + Turnos LUTIOS2 + (x 2) + CAR + Turnos LUTIOS2 + (x 2) + CAR + Turnos LUTIOS2 + (x 2) + CAR + Turnos LUTIOS2 + (x 2) + CAR + Turnos LUTIOS2 + (x 2) + CAR + Turnos LUTIOS2 + (x 2) + CAR + LUTIOS2 + (x 2	CD Salv	de Conjuro = 1	0 + CAR + Nivel								
NTERPRETACION DE BARDO										-	
INTERPRETACION DE BARDO DURACIÓN Nevel de Bardo LUMPS2 + (x 2) + CAR + Turnas		o, Bardo									
DURACION Bardo AL DIA Bardo Ba		' Illicult									
LUTIOS 2+ (× 2) + CAR + 4 LUTIOS 2+ (× 2) + CAR + 4 LUTIOS 3-1 (× 2) + CAR Nivel Empieza o canabia una canción de bardo como acción y de movimiento, en vez de una acción estándica. NIVERRETACIONES SEA SHANYT Counter ochausción, fatique, nausea and sickness. NILERRETACIONES SEA SHANYT Counter ochausción, fatique, nausea and sickness. Allace within 301 use Performance roll in place of a saving throw DISTRACCIÓN Contrarenta efecteus mágicos que dependan de la vista. ANA ADIDENCIA Bardo ANA ADIDENCIA Bardo E 3 (Redondear arriba) Nivel Bon contra efectos de bechiro y miedo genta ma trada de a staque y dáño Bardo 4 2 2 4 4 4 5 4 6 5 4 5 4 5 6 7 an hour Nivel WHISTLE THE WIND Guard Third Mind, play for 5 rounds to extend for 1 minute Nivel WHISTLE THE WIND Guard Third Mind, play for 5 rounds to extend for 1 minute Nivel WHISTLE THE WIND Construction of the come of the contract of the contrac				DE BARDO 🗾 🗸							
Turnos Bernos Be		ON		Misc						-	
Turnos Compared to the compa	+	urnās2 + ((× 2	2) + CAR +							
Nivel Empieza o cambia una canción de bardo como acción 7 de movimiento, en vez de una acción estándar. INTERPRETACIONES SEA SHANYY Counter echauction, fatigue, nausea and sickness. Allies within 30th use Performance roll in place of a saving throw DISTRACCIÓN Contraresta efectos mágicos que dependan de la vista. Alladios a 30' cuala tirada de interpretar en lugar de una tirada de Sonus Applita bonus to all Knowledge (geography), (nature), (local) and Linguistics Vou can reroll one of these skill checks, but you mend Bardo Bionus ADUENCIA Bardo			4								
SEA SHARY		, பபபப ப									
Nivel Empieza o cambia una canción de bardo como acción 7 de movimiento, en vez de una acción estándar. INTERPREFACIONES SEA SHANTY Counter exhaustion, fatigue, nausea and sickness. Allies within 30ft use Performance cell in place of a saving throw DISTRACCIÓN Contraresta efectos majoos que dependan de la vista. Allies within 30ft use Performance cell in place of a saving throw DISTRACCIÓN Contraresta efectos majoos que dependan de la vista. Allidados a 30° usan la triada de Interpretar en lugar de una tirada de MAX AUDIENCIA Bardo =	CD SALV	/ VOL	Nivel de Bar								
Internation of the moviments on exist of an accion of standars.		= 10 -	+ (÷ 2) + CAR							
INTERPRETACIONES SEA SHANTY Counter exhaustion, fatique, nausea and sickness. Allies within 30ft use Performance roll in place of a saving throw DISTRACCIÓN Contrarresta efectos mágicos que dependan de la vista. Alidiados a 30' usan la tirada de la tenterpetar en lugar de una tirada de MAX AUDIENCIA Bardo ### Bon contra efectos de hechizo y miedo Bon at iradas de ataque y daño *** Bon contra efectos de hechizo y miedo Bon at iradas de ataque y daño *** Bon contra efectos de hechizo y miedo Bon at iradas de ataque y daño *** STILL WATER Calm waters within 30ft, reducing swim DCs by your level Bonus applies to Saving throws against air and water effects, and any effects that may trip, slip or knock prone *** Bonus applies to saving throws against air and water effects, and any effects of the that may trip, slip or knock prone *** Bonus applies to SAMD against grapple, overrun or trip *** STILL WATER Calm waters within 30ft, reducing swim DCs by your level Bonus applies to SAMD against grapple, overrun or trip *** STILL WATER Calm waters within 30ft, reducing swim DCs by your level Bonus applies to SAMD against grapple, overrun or trip *** STILL WATER Calm waters within 30ft, reducing swim DCs by your level Bonus applies to SAMD against grapple, overrun or trip *** STILL WATER Calm waters within 30ft, reducing swim DCs by your level Bonus applies to SAMD against grapple, overrun or trip *** STILL WATER Calm waters within 30ft, reducing swim DCs by your level Bonus applies to SAMD against grapple, overrun or trip *** STILL WATER Calm waters within 30ft, reducing swim DCs by your level Bonus applies to SAMD against grapple, overrun or trip *** STILL WATER Calm waters within 30ft, reducing swim DCs by your level Bonus applies to Saving throws against air and water effects, and any effects that may trip, slip or knock prone *** Bonus applies to Saving throws against air and water effects, and any effects that may trip, slip or knock prone *** STILL WATER Calm waters within 30ft, reducing	Nivel En	npieza o cambi	a una canción d								
SEA SHANTY Counter exhaustion, fatigue, nausea and sickness. Allies within 307 tise Performance roll in place of a saving throw DISTRACCIÓN Contraresta efectos mágicos que dependan de la vista. Allados a 30 usan la tirada de Interpretar en lugar de una tirada de Max AUDIENCIA Bardo ———————————————————————————————————											
Counter exhaustion, fatigue, nausea and sickness. Allies within 30ft use Performance roll in place of a saving throw DISTRACCIÓN Contrarresta efectos mágicos que dependan de la vista. Aliadiados a 30′ usan la tirada de Interpretar en lugar de una tirada de MAX AUDIENCIA Bardo = ÷ 3 (Redondear arriba) INFUNDIR VALOR Bon contra efectos de hechizo y miedo Bon a tiradas de ataque y daño Nivel Calm waters within 30ft, reducing swim DCs by your level Perform for 10 rounds to extend the effect for an hour Nivel WHISTLE THE WIND 6 Gut off Windir, play for 5 rounds to extend for 1 minute Nivel ENDECHA DE PERDICIÓN 8 Causa que enemigos a 30′ queden estremecidos Nivel INSPIRAR GRANDEZA MAX AFECTADOS 12 × (210 + CON) puntos opoje temporales, 2 × daque, +1 prebas Fortaleza Nivel INTERPRETACIÓN TRANQUILIZADORA 2	*	INTE	RPRETAC								
DISTRACCIÓN DISTRACCIÓN DISTRACCIÓN DISTRACCIÓN DISTRACCIÓN Contraresta efectos mágicos que dependan de la vista. Aliados a 30' usan la tirada de Interpretar en lugar de una tirada de SABER Aliados a 30' usan la tirada de Interpretar en lugar de una tirada de SABER Aliados a 30' usan la tirada de Interpretar en lugar de una tirada de SABER Mixel Bardo INFUNDIR VALOR							_ 6				
DISTRACCION Aliados a 30' usan la tirada de Interpretar en lugar de una tirada de SABER Aliados a 30' usan la tirada de Interpretar en lugar de una tirada de Interpretar en lugar de la finada en lugar de la finada en lugar en luga											
Aliados a 30' usan la tirada de Interpretar en lugar de una tirada de SARER Mivel de MAX AUDIENCIA Bardo											
Apply this bonus to all knowledge (geography), (nature), (local) and Linguistics wou can terroll one of these skill checks, but you must take the second result SEA LEGS					Tradion.	AIT I		WOF	RLD TRA	AVELLER	*
STILL WATER Bonus applies to saving throws against air and water effects, and any effect that may trip, slip or knock prone Bonus applies to cMD against grapple, overrun or trip											phy),
SEA LEGS	MAX AU	DIENCIA B	ardo		=	: (÷ 2) +	,	You can reroll one of these skill checks, b	ıt you
Bonus applies to saving throws against air and water effects, and any effect that may trip, slip or knock prone Bonus applies to CMD against grapple, overrun or trip STILL WATER		=	÷ 3	(Redondear arriba)		`					
## Bon contra efectos de hechizo y miedo Bon a tiradas de ataque y daño Nivel STILL WATER Calm waters within 30ft, reducing swim DCs by your level Perform for 10 rounds to extend the effect for an hour Nivel WHISTLE THE WIND Gust of Wind; play for 5 rounds to extend for 1 minute Nivel ENDECHA DE PERDICIÓN Causa que enemigos a 30' queden estremecidos Nivel INSPIRAR GRANDEZA MAX AFECTADOS 2 x (d10 + CON) puntos golpe temporales, +2 ataque, +1 pruebas Fortaleza 12 Elimina las condiciones de fatigado, afectado y estremecido Nivel MELODÍA PAVOROSA 14 Enemigos se asustan y huyen de tu canción Nivel INSPIRAR HEROÍSMO MAX AFECTADOS 15 HA 4 a CA CALL TIME STRO DEL SABER Nivel Usos ilimitados al día HOMBRE PARA TODO Nivel Todas las habilidade como si fuera entrenada 16 Nivel Todas las habilidades se consideran cláseas 17 Puedes tomar 10 en cualquier habilidad	INFUND	IR VALOR					Popus	nnlina ta			
STILL WATER Calm waters within 30ft, reducing swim DCs by your level Perform for 10 rounds to extend the effect for an hour Nivel WHISTLE THE WIND Gust of Wind; play for 5 rounds to extend for 1 minute Nivel ENDECHA DE PERDICIÓN Causa que enemigos a 30' queden estremecidos Nivel INSPIRAR GRANDEZA MAX AFECTADOS 2 x (d10+CON) puntos golpe temporales, +2 ataque, +1 pruebas Fortaleza Nivel INTERPRETACIÓN TRANQUILIZADORA Caurar Heridas Serias en Masa Elimina las condiciones de fatigado, afectado y estremecido Nivel MELODÍA PAVOROSA 14, Enemigos se asustan y huyen de tu canción Nivel INSPIRAR HEROÍSMO MAX AFECTADOS 1 + 4 a todas las tiradas de salvación + 4 a CA CALL TRUE GRONN ABORDA SHANILIAR Bonus applies to CMD against grapple, overrun or trip FAMILIAR Nivel SUMBESTRO DEL SABER Nivel Usos ilimitados al día Usos ilimitados al día TOMA 10 Usos ilimitados al día Usa cualquier habilidad como si fuera entrenada Nivel 10 Nivel	+				Nivel	-4					
STILL MATEX Calm waters within 30ft, reducing swim DCs by your level Perform for 10 rounds to extend the effect for an hour	C/III	<u> </u>	iliadas de ataqu	le y dallo		-2				t	
Nivel Sussemble of the control of th	Calı	m waters withir					grappie,	, overrun (· .	IAD	
Nivel ENDECHA DE PERDICIÓN Causa que enemigos a 30' queden estremecidos Nivel INSPIRAR GRANDEZA MAX AFECTADOS 9				he effect for an hour					FAIVIIL	IAK	
Nivel Sender A De Perdición Causa que enemigos a 30' queden estremecidos Nivel Sender A MAX AFECTADOS 1 INSPIRAR GRANDEZA MAX AFECTADOS 2 x (d10 + CON) puntos golpe temporales, +2 ataque, +1 pruebas Fortaleza Nivel 12 INTERPRETACIÓN TRANQUILIZADORA Curar Heridas Serias en Masa Elimina las condiciones de fatigado, afectado y estremecido Nivel MELODÍA PAVOROSA Enemigos se asustan y huyen de tu canción Nivel INSPIRAR HEROÍSMO MAX AFECTADOS 14 a todas las tiradas de salvación 15 Puedes tomar 10 en cualquier habilidad Puedes tomar 10 en cualquier habilidad				extend for 1 minute							
A Causa que enemigos a 30' queden estremecidos Nivel STRO DEL SABER TOMA 10 SELEGIR 20 AL DÍA Elegir 20 Hoy Usos ilimitados al día TOMBRE PARA TODO Nivel 12 INTERPRETACIÓN TRANQUILIZADORA Curar Heridas Serias en Masa Elimina las condiciones de fatigado, afectado y estremecido Nivel MELODÍA PAVOROSA 14 Enemigos se asustan y huyen de tu canción Nivel INSPIRAR HEROÍSMO MAX AFECTADOS 15 16 17 18 19 Puedes tomar 10 en cualquier habilidad TOMA 10 SELEGIR 20 AL DÍA Elegir 20 Hoy Usos ilimitados al día I O Usos ilimitados al día I O Nivel 10 Nivel 10 Nivel 11 Nivel 11 Nivel 12 Nivel 13 Puedes tomar 10 en cualquier habilidad	Nivel EN	DECHA DE I	DEDDICIÓN								
Nivel 1NSPIRAR GRANDEZA MAX AFECTADOS 2 x (d10 + CON) puntos golpe temporales, +2 ataque, +1 pruebas Fortaleza Nivel 1NTERPRETACIÓN TRANQUILIZADORA Curar Heridas Serias en Masa Elimina las condiciones de fatigado, afectado y estremecido Nivel MELODÍA PAVOROSA Enemigos se asustan y huyen de tu canción Nivel INSPIRAR HEROÍSMO MAX AFECTADOS Nivel 1 Todas las habilidades se consideran cláseas Nivel 10 Nivel 10 Nivel 11 Nivel 11 Nivel 12 Nivel 12 Nivel 13 Nivel 14 a todas las tiradas de salvación 4 a CALL INVE STORM				estremecidos	TOM	Λ 10	EI				*
Nivel INTERPRETACIÓN TRANQUILIZADORA Curar Heridas Serias en Masa Elimina las condiciones de fatigado, afectado y estremecido Nivel MELODÍA PAVOROSA 14 Enemigos se asustan y huyen de tu canción Nivel INSPIRAR HEROÍSMO MAX AFECTADOS Nivel 15	Nivel IN	SPIRAR GRA	ANDEZA MA	X AFECTADOS	Nivel		EL	EGIK 20	U AL DIA	,	
Nivel 12 Curar Heridas Serias en Masa Elimina las condiciones de fatigado, afectado y estremecido Nivel MELODÍA PAVOROSA Enemigos se asustan y huyen de tu canción Nivel INSPIRAR HEROÍSMO MAX AFECTADOS Nivel 4 a todas las tiradas de salvación + 4 a CALL INVE STORM					5 al día						
Curar Heridas Serias en Masa Elimina las condiciones de fatigado, afectado y estremecido Nivel MELODÍA PAVOROSA 14 Enemigos se asustan y huyen de tu canción Nivel INSPIRAR HEROÍSMO MAX AFECTADOS Nivel 15 + 4 a todas las tiradas de salvación + 4 a CA CALL TIVE STORM	IN							HOM	BRE PA	RA TODO	*
Nivel MELODÍA PAVOROSA 14 Enemigos se asustan y huyen de tu canción Nivel INSPIRAR HEROÍSMO MAX AFECTADOS 15 + 4 a todas las tiradas de salvación + 4 a CALL TIVE STORM CALL TIVE STORM	Cur	ar Heridas Seri	as en Masa		llea r	ualquier hab	oilidad con	no si fuer	a entrenada		
Nivel INSPIRAR HEROÍSMO MAX AFECTADOS 15	ЕШ			lo, afectado y estremecido	Nivel				17		
Nivel INSPIRAR HEROÍSMO MAX AFECTADOS 15				u canción	16 Todas	ıas habilida	ades se co	nsideran	claseas		
+ 4 a todas las tiradas de salvación + 4 a CA	IN				Duod	s tomar 10	en cualqu	ier habilio	dad		
CALL THE STORM	Mivei		+ 4 a todas las								
CALL THE STORM											
Nivel Control Water, Control Weather, Control Winds or Storm of Vengeance: play for (spell level) rounds	10 Con		trol Weather, Co								

Nivel INTERPRETACIÓN MORTAL 20 Causa que un enemigo muera de alegría o pena