SORTS	CHANTEUR DES MERS	SORTS CONNUS
Sorts Sort Sorts S	(BARDE)	
Do de de de seaveçande du nater - 19 - CHA + viriavas de cot ILISQUE PÉCERDE DES CONTES PROPANISES 1		0
DO STATE OF THE COUNTY AND STA	0 00 1 1 1 1 1	
1		
DUSTACTION DISTACTION STALLWATER Barde DISTACTION TISSULT OF SAIT REference and eigener Augureth Sait Reference or charge of experiments and eigener TISSULT OF SAIT REference and eigener DUREE Barde Divers NEVER DATE OF SAIT REference and eigener TISSULT OF SAIT REFERENCE TISSULT OF SAI		
Do be git de sauvegurite d'un sort - 10 + CM+ inhead de sort DO be git de sauvegurite d'un sort - 10 + CM+ inhead de sort RISQUE D'ÉCILE DES SORTS PROFANIS L'es hardes quevent jorter une arteun tégète \$\frac{\particul \text{in}}{\particul \text{in}} = 2 + \text{in} \text{ and } \text{in} \te		1
THISQUED PÉCHEC DES SOFTS PROTANES Se la bardee provers protava me amure legire ann encourir de risque d'etche des sorts. PERFORNANCE DES BARDE DURRE Néveau TIS = 2 + (x 2) + CHA + Augustif la la place d'un action imple. PAR JOUR Niveau Active ou changer de représentation handigue par une action de mouvement. To la place d'un action simple. PERFORNANCES SAS SHANTY Counter exhanation, fatique, naurea and sickness. Allies within 30th use Performance roll in place of a saving throw DISTRACTION Counte les effets magiques qui dépendent de la voc. Les allies présents dans les 9m utilisent votre jet de performance à la la place d'un action simple. PASCINER Barde AUDIENCER MAN Niveau AUDIENCER MAN Niveau AUDIENCER MAN Niveau AUDIENCER MAN Niveau TONNAISSANCE Barde AUDIENCER MAN Niveau AUDIENCER MAN		
Do de jet de auveguide d'un sont = 10 r. CILIA niveau le sont RISQUE D'ÉCHEC DES SORTS PROFANES Les bardes peuvent porter une armure légère se conceune d'ensue d'échec des soits. PERFORNANCE DE BARDE Divers DIURER Barde PARI JOUR LIS = 2 + (x 2) + CHA + Adjourthe l'elle particulation hardique par une action des mouvement. Journel Divers PERFORNANCE DE SAUVégérairé barde 1 to 1 + (x 2) + CHA + Adjourthe l'elle particulation hardique par une action de mouvement. JET SAUVE CONTRET LE POUR ACTION Noveau Sautifie précents dans les 9m enilisent votre jet de performance à la contrat les cérén majoures sui déprodend de la vue. Les allies précents dans les 9m enilisent votre jet de performance à l'elle précents dans les 9m enilisent votre jet de performance à l'elle précents dans les 9m enilisent votre jet de performance à l'elle précents dans les 9m enilisent votre jet de performance à l'elle précents dans les 9m enilisent votre jet de performance à l'elle précents dans les 9m enilisent votre jet de performance à l'elle précents dans les 9m enilisent votre jet de performance à l'elle précents dans les 9m enilisent votre jet de performance à l'elle précents dans les 9m enilisent votre jet de performance à l'elle précents dans les 9m enilisent votre jet de performance à l'elle précents dans les 9m enilisent votre jet de performance à l'elle précents dans les 9m enilisent votre jet de performance à l'elle précents dans les 9m enilisent votre jet de performance à l'elle précents dans les 9m enilisent votre jet de performance à l'elle précents dans les 9m enilisent votre jet de performance à l'elle précents dans les 9m enilisent votre jet de performance à l'elle précents dans les 9m enilisent votre jet de performance à l'elle précents dans les 9m enilisent votre jet de performance à l'elle précents dans les genus contre les effets de chamme et de computation l'elle précents dans les propriets de l'elle performance à l'elle précents dans les genus contre les effets de chamme et de computation l'elle précents		
Do de pt de auvegande d'un sort = 10 + CHA + riveu de sort SINSQUI D'ÉCHE DES SOITES PROLANIS SINSQUI D'ÉCHE DES SOITES PROLANIS **Si ans encount d'in riouge d'éthend de sorts **PERFORMANCE DE BARDE DUREE Barde D'VEL NIVEAU **DURIE D'ART JOURNAIS BARDE VOLONYE JET DE SAUTING-égité barde **PERFORMANCES SEA SHANYE **PERFORMANCES SEA SHANYE DISTRACTION Counte de affette majoues qui dépendent de la vue. Les allies présents dans les simultisent vuite pet de performance à la place d'une action simple. **DISTRACTION DISTRACTION DISTRACTION DISTRACTION DISTRACTION DISTRACTION TOUCHE Les d'Est majoues qui dépendent de la vue. Les allies présents dans les simultisent vuite pet de performance à la l'appendent de la vue. Les allies présents dans les simultisent vuite pet de performance à l'appendent de la vue. Les allies présents dans les simultisent vuite pet de performance à l'appendent de la vue. Les allies présents dans les simultisent vuite pet de performance à l'appendent de la vue. Les allies présents dans les simultisent vuite pet de performance à l'appendent de la vue. Les allies présents dans les simultisent vuite pet de performance à l'appendent de la vue. Les allies présents dans les simultisent vuite pet de performance à l'appendent de la vue. Les allies présents dans les simultisent vuite pet de performance à l'appendent de la vue. Les allies présents dans les simultisent vuite pet de performance à l'appendent de la vue. Les allies présents dans un ayan de 9m sont secoules Noveau MINISTRE TIL WIND AURIE DE LA CONNAISSANCE FAIRE 10 Université de l'appendent qu'une compétence de dasse Noveau MELODIE EFFRAYANTE 10 Université de l'appendent de l'appendent qu'une compétence de dasse Noveau MELODIE EFFRAYANTE 10 Université de l'appendent de l'avant voite performance l'appendent qu'une compétence de dasse Noveau MELODIE EFFRAYANTE 1		
DID de jet de sauvegade d'un sont = 10 + CHA + niveau de sont RISQUE D'ÉCHEC DES SONTS PROTANES \$\frac{1}{2}\text{ is but des peuves pour tour aum une légre de l'entre de sonts.} \$\frac{1}{2}\text{ is but des peuves pour tour aum legre d'écher des sonts.} \$\frac{1}{2}\text{ is but des peuves pour de risque d'écher des sonts.} \$\frac{1}{2}\text{ is but des peuves pour de risque d'écher des sonts.} \$\frac{1}{2}\text{ is but des peuves pour de risque d'écher des sonts.} \$\frac{1}{2}\text{ is but des peuves de présentation bardique par une action de mouvement.} \$\frac{1}{2}\text{ 10 + (\div 2) + CHA} \\ \text{ Aliqued d'une action simple.} \$\frac{1}{2}\text{ 10 + (\div 2) + CHA} \\ \text{ Aliqued d'une action simple.} \$\frac{1}{2}\text{ peuve d'une simple simple.} \$\frac{1}{2}\text{ peuve d'une action simple.} \$\frac{1}{2}\text{ peuve d'une action simple.} \$\frac{1}{2}\text{ peuve d'une action simple.} \$\frac{1}{2}\text{ peuve d'une simple.} \$\frac{1}{2}\text{ peuve d'une action simple.} \$\frac{1}{2} pe	5	
BIRSURD PYCKEN DES NOTES POTOTAINS See bande pervert porter use ammer legiste Divers	6	
Les baides perwert porter une annure feigre annure feigre Annu encourt de l'argue d'échec des orts.	DD de jet de sauvegarde d'un sort = 10 + CHA + niveau de s	ort — UUU — — — — — — — — — — — — — — — —
PERFORMANCE DE BARDE DURBE Bade DIVERS Bade DIVERS LITS = 2 + (× 2) + CHA + Tours LITS = 2 + (× 2) + CHA + Tours LITS = 2 + (× 2) + CHA + Tours LITS = 2 + (× 2) + CHA + Tours LITS = 2 + (× 2) + CHA + Tours LITS = 2 + (× 2) + CHA + Tours LITS = 2 + (× 2) + CHA + Tours LITS = 2 + (× 2) + CHA + Tours LITS = 2 + (× 2) + CHA + Tours LITS = 2 + (× 2) + CHA + Tours LITS = 2 + (× 2) + CHA + Tours LITS = 2 + (× 2) + CHA + LITS = 2 + (× 2) + CHA Niveau Activer on changer de seprésentation bardique par une action inde PERFORMANCES SEA SHATY PERFORMANCES SEA SHATY DISTRACTION Contre les effets majquies qui dependent de la vivu Les alides précenta dans les 9m nicitations voir jet de performance à la contre s'aution. Authority (local) and Linquestics Niveau STILL WATER LE COURAGE LE Bonus contre les effets de channe et de compulsion Niveau STILL WATER LE COURAGE LE Bonus applies to bainty thorwas against air and water effects, and any effect that may trip, sillo or knock preme LE COURAGE LE	RISQUE D'ÉCHEC DES SORTS PROFANES	
PERFORMANCE DE BARDE DUREE Barde Niveau trs = 2 + (re
DIVIDE PAR JOURE PAR JOURN Neveau Its = 2 + ()
Tours 1		
Tours Sea August Prince Sea Sea Shanty Sea August Prince Sea August Prince Sea Shanty Sea August Prince Sea August Prince Sea Shanty Sea August Pri		vers
Tours Sea August Prince Sea Sea Shanty Sea August Prince Sea August Prince Sea Shanty Sea August Prince Sea August Prince Sea Shanty Sea August Pri	-2+(×2)+CHA+	
Niveau Active on changer de représentation bardique par une action de mouvement. 7 à la place d'une action simple. PERFORMANCES SEA SHANTY Countre exhaustion, fatigue, nausea and sickness. WORLD TRAVELLER CONNAISSANCE Barde BONUS Niveau INSPIRER LE COURAGE # Bonus applies to saving throws against air and water effects, and any effect that may trip, aligo retonock from the fact of an hour Niveau WHISTLE THE WIND Gents of Wind, play for 5 rounds to extend for 1 minute Niveau STILL WATER Niveau STILL WATER Sobus a forting with minute A play this horses to all Knowledge (grography), feature), flocal and linquistics You can reveal and linquistics Niveau STILL WATER Bonus applies to saving throws against air and water effects, and any effect that may trip, align chook prone Bonus applies to chard and uniquistics You can reveal and linquistics You can rev		
VOLONTE JET DE SAU Niveau Activer ou change de représentation bardique par une action de mouvement, 7 à la place d'une action simple. PERFORMANCES SEA SHANTY Countier enhaustion, fatigue, nausea and sickness. Allies within 30ft use Performance rell in place of a saving throw DISTRACTION Contre les effets maigiques qui dépendent de la vue. Les alliés présents dans les 9m utilisent votre jet de performance à l'accounter enhaustion, fatigue, nausea and sickness. Allies within 30ft use Performance rell in place of a saving throw DISTRACTION Contre les effets maigiques qui dépendent de la vue. Les alliés présents dans les 9m utilisent votre jet de performance à l'accounter de l'accounter		
Niveau Activer ou changer de représentation bardique par une action de mouvement, 7 à la place d'une action simple PERFORMANCES SEA SHANTY Counter erbaustion, fatique, nausea and sickness. Allies within 30ft use Performance roll in place of a saving throw DISTRACTION Contre les effets magiques qui dépendent de la vue. Les allies présents dans les mu utilisent votre jet de performance la la company. PASCINER Barde AUDIENCE MAX Niveau INSPIRER LE COURAGE ### Bonus contre les effets de charme et de compulsion Niveau STILL WATER Bonus applies to EMB augintewa against air and water effects, and any effect that may trip, slip or knock prone Bonus a Pataque et aux dommages Niveau STILL WATER Bonus applies to CMD against grapple, overrun crit pin for		
Niveau Activer ou changer de représentation bardique par une action de mouvement, 7 à la place d'une action simple PERFORMANCES SEA SHANTY Counter erbaustion, fatique, nausea and sickness. Allies within 30ft use Performance roll in place of a saving throw DISTRACTION Contre les effets magiques qui dépendent de la vue. Les allies présents dans les mu utilisent votre jet de performance la la company. PASCINER Barde AUDIENCE MAX Niveau INSPIRER LE COURAGE ### Bonus contre les effets de charme et de compulsion Niveau STILL WATER Bonus applies to EMB augintewa against air and water effects, and any effect that may trip, slip or knock prone Bonus a Pataque et aux dommages Niveau STILL WATER Bonus applies to CMD against grapple, overrun crit pin for	$-10+(\div 2)+CH$	
PERFORMANCES SEA SHANTY Ounter exhaustion, fatigue, nausea and sickness. Allies within 30ft use Performance roll in place of a saving throw DISTRACTION Contre les effets magiques qui dépendent de la vue. Les allies présents dans les 9m utilisent votre jet de performance à la contre les effets magiques qui dépendent de la vue. Les allies présents dans les 9m utilisent votre jet de performance à la conversion de la conversion d		
PERFORMANCES SEA SHANTY Counter exhaustion, fatigue, nausea and sickness. Allies within 30th use Performance roll in place of a saving throw DISTRACTION Control lee effets magiques qui dépendent de la vue. Les allies présents dans les 9m utilisent votre jet de performance à la company de la co		action de mouvement,
SEA SHANTY Counter exhaustion, fatique, nausea and sickness. Allies within 30ft use Performance roll in place of a saving throw DISTRACTION DISTRACTION DISTRACTION DISTRACTION DISTRACTION Les alliés présents dans les 9m utilisent votre jet de performance à la counte les effets majques qui dépendent de la vue. Les alliés présents dans les 9m utilisent votre jet de performance à la counte les effets majques qui dépendent de la vue. Les alliés présents dans les 9m utilisent votre jet de performance à la counte les effets de charme et de compulsion TASCINER Barde Apply this bonus to all Knowledge (geography), (nature), (local) and Linguistics You can reroll one of these skill checks, but you must take the second result SEA LEGS Niveau STILL WATER Sonus applies to saving throws against air and water effects, and any effect that may trips, silly now to save the defect that may trips, silly now to save the defect that may trips, silly now the sea of the set skill checks, but you must take the second result SEA LEGS Niveau STILL WATER Sonus applies to CMD against grapple, overrun or trip Perform for 10 rounds to extend the effect for an hour Niveau WHISTELT ETHE WIND Gust Of Wind, play for 5 rounds to extend for 1 minute Niveau (CHANT FUNESTE Les ennemis dans un rayon de 9m sont secoués MAITRE DE LA CONNAISSANCE FAIRE 10 FAIRE 20 PAR JOURFaire 20" Aujourd'hui Utiliser n'importe quelle compétence comme si vous étiez formé Niveau (SELODIE EFFRAYANYE) 14. Les ennemis sont effrayés et fuient devant votre performance Niveau (SELODIE EFFRAYANYE) 14. Les ennemis sont effrayés et fuient devant votre performance Niveau (SELODIE EFFRAYANYE) 14. Les ennemis sont effrayés et fuient devant votre performance Niveau (SELODIE EFFRAYANYE) 15. Les ennemis sont effrayés et fuient devant votre performance Niveau (SELODIE EFFRAYANYE) 16. Les ennemis sont effrayés et fuient devant votre performance Niveau (SELODIE EFFRAYANYE) 17. Les ennemis sont effrayés et fuient devant votre performance 18. Les enn		
Counter exhaustion, fatigue, nausea and sickness. Allies within 30ft use Performance roll in place of a saving throw DISTRACTION Contre les effets magiques qui dépendent de la vue. Les alliés présents dans les 9m utilisent votre jet de performance à la CANNAISANCE FASCINER Barde AUDIENCE MAX Niveau		
DISTRACTION Control les effets maigiques qui dépendent de la vue. Les alliées présents dans les 9m utilisent votre jet de performance à la conversion de la compute de la compute de la conversion de la conversión de la computation de la conversión de la conversi		6
DISTRACTION Contre les effets magiques qui dépendent de la vue. Les alliés présents dans les 9m utilisent votre jet de performance à la CONNAISSANCE FASCINER ADUIENCE MAX Niveau	Allies within 30ft use Performance roll in place of a saving th	
Les alliés présents dans les 9m utilisent votre jet de performance à la CONNAISSANCE Barde AUDIENCE MAX Niveau EAUDIENCE MAX Niveau E		
AUDIENCE MAX Niveau =		WORLD TRAVELLER
AUDIENCE MAX Niveau = ÷ 3 (arrondi au supérieur) INSPIRER LE COURAGE + Bonus contre les effets de charme et de compulsion Niveau Bonus à l'attaque et aux dommages Niveau STILL WATER Calm waters within 30ft, reducing swim DCs by your level Perform for 10 rounds to extend the effect for an hour Niveau WHISTLE THE WIND 6 Gust of Wind; play for 5 rounds to extend for 1 minute Niveau CHANT FUNESTE 8 Les ennemis dans un rayon de 9m sont secoués Niveau 1 INSPIRER LA GRANDEUR MAX AFFECTES 9 2 x (d10 + CON) points de vie temporaires, +2 à l'attaque, +1 aux jets de sauvegarde vigueur Niveau REPRESENTATION APAISANTE 12 Soins de Groupe Critiques 13 Pour les ennemis sont éffrayés et fuient devant votre performance Niveau MELODIE EFFRAYANTE 14 à tous les jets de sauvegarde 15 1 A à tous les jets de sauvegarde 16 Niveau 17 TOUCHE-À-TOUT Niveau 18 TOUCHE-À-TOUT Niveau 18 TOUCHE-À-TOUT Niveau 19 Peut "Faire 10" avec n'importe quelle compétence 19 Peut "Faire 10" avec n'importe quelle compétence 19 Peut "Faire 10" avec n'importe quelle compétence	FASCINER Barde	Apply this bonus to all knowledge (geography),
INSPIRER LE COURAGE + Bonus contre les effets de charme et de compulsion Niveau STILL WATER Calm waters within 30ft, reducing swim DCs by your level Perform for 10 rounds to extend the effect for an hour Niveau WHISTLE THE WIND G Gust Of Wind; play for 5 rounds to extend for 1 minute Niveau CHANT FUNESTE 8 Les ennemis dans un rayon de 9m sont secoués Niveau 1 INSPIRER LA GRANDEUR MAX AFFECTES Niveau 2 2 **Altaque, +1 aux jets de sauvegarde vigueur* Niveau REPRESENTATION APAISANTE 12 Soins de Groupe Critiques Enlèves les conditions Fatiqué, Malade, et Secoué Niveau MELODIE EFFRAYANTE 14 Les ennemis sont éffrayés et fuient devant votre performance Niveau MELODIE EFFRAYANTE 14 à la CA Niveau 15 INSPIRATION HEROIQUE MAX AFFECTES Niveau 16 Niveau 17 INSPIRATION HEROIQUE MAX AFFECTES Niveau 18 INSPIRATION HEROIQUE MAX AFFECTES Niveau 19 Peut "Faire 10" avec n'importe quelle compétence 19 Peut "Faire 10" avec n'importe quelle compétence		(nature), (local) and Linguistics
INSPIRER LE COURAGE # Bonus contre les effets de charme et de compulsion Bonus à l'attaque et aux dommages Niveau STILL WATER Calm waters within 30ft, reducing swim DCs by your level Perform for 10 rounds to extend the effect for an hour Niveau WHISTLE THE WIND 6 Gust 0f Wind; play for 5 rounds to extend for 1 minute Niveau CHANT FUNESTE 8 Les ennemis dans un rayon de 9m sont secoués INSPIRER LA GRANDEUR MAX AFFECTES Niveau 9 2x (410 + CON) points de vie temporaires, 2 x (410 + CON) points de vie temporaires, 2 a faltaque, +1 aux jets de sauvegarde vigueur Niveau 12 Enlèves les conditions Fatigué, Malade, et Secoué Niveau MELODIE EFFRAYANTE 14 Les ennemis sont effrayés et fuient devant votre performance Niveau INSPIRATION HEROIQUE MAX AFFECTES 18 Les ennemis sont effrayés et fuient devant votre performance Niveau INSPIRATION HEROIQUE MAX AFFECTES 19 Perform for 10 rounds to extend for 1 minute Niveau 10 Niveau 11 Touche-À-Tout Niveau 12 Toutes les compétences sont des compétences de classe Niveau 13 Les ennemis sont effrayés et fuient devant votre performance Niveau 14 à à tous les jets de sauvegarde + 4 à à la CA Niveau 15 Call THE STORM 16 Call THE STORM Niveau 17 Courte Water, Control Weather, Control Winds or	= ÷3 (amondi au au áir	must take the second result
Bonus contre les effets de charme et de compulsion Niveau STILL WATER Calm waters within 30ft, reducing swim DCs by your level Perform for 10 rounds to extend the effect for an hour	(arronur au superi	SEA LEGS
Niveau STILL WATER Calm waters within 30ft, reducing swim DCs by your level Perform for 10 rounds to extend the effect for an hour Niveau WHISTLE THE WIND 6 Gust 0f Wind; play for 5 rounds to extend for 1 minute Niveau CHANT FUNESTE 8 Les ennemis dans un rayon de 9m sont secoués Niveau INSPIRER LA GRANDEUR MAX AFFECTES 9 2 x (d10 + CON) points de vie temporaires, +2 à l'attaque, +1 aux jets de sauvegarde vigueur Niveau REPRESENTATION APAISANTE Soins de Groupe Critiques 12 Enlèves les conditions Fatigué, Malade, et Secoué Niveau MELODIE EFFRAYANTE 14 Les ennemis sont éffrayés et fuient devant votre performance Niveau 10 Viveau MINSPIRATION HEROIQUE MAX AFFECTES 15 4 à à la CA Niveau CALL THE STORM Control Water, Control Weather, Control Winds or		Bonus applies to saving throws against air and water effects, and any
Niveau 3 CALL THE STORM STILL WATER Calm waters within 30ft, reducing swim DCs by your level perform for 10 rounds to extend the effect for an hour Niveau WHISTLE THE WIND 6 Gust Of Wind; play for 5 rounds to extend for 1 minute Niveau 2 Niveau 2 Niveau 3 CHANT FUNESTE 8 Les ennemis dans un rayon de 9m sont secoués Niveau 4 Niveau 5 PAMILIER Niveau 2 Niveau 6 CHANT FUNESTE 8 Les ennemis dans un rayon de 9m sont secoués Niveau 1 INSPIRER LA GRANDEUR MAX AFFECTES 1 2 x (d10 + CON) points de vie temporaires, +2 à l'attaque, +1 aux jets de sauvegarde vigueur Niveau 1 2 TOUCHE-À-TOUT Niveau 1 10 Vitiliser n'importe quelle compétence comme si vous étiez formé Niveau 1 10 Niveau 1 10 Niveau 1 10 Niveau 1 10 Peut "Faire 10" avec n'importe quelle compétence Niveau 1 10 Peut "Faire 10" avec n'importe quelle compétence Niveau 1 10 Niveau 1 10 Niveau 1 10 Peut "Faire 10" avec n'importe quelle compétence	Bonus à l'attaque et aux dommages	2
3 Calm waters within 30ft, reducing swim DCs by your level Perform for 10 rounds to extend the effect for an hour Niveau WHISTLE THE WIND 6 Gust Of Wind; play for 5 rounds to extend for 1 minute Niveau CHANT FUNESTE 8 Les ennemis dans un rayon de 9m sont secoués Niveau INSPIRER LA GRANDEUR MAX AFFECTES 9 2 x (d10 + CON) points de vie temporaires, +2 à l'attaque, +1 aux jets de sauvegarde vigueur Niveau REPRESENTATION APAISANTE Soins de Groupe Critiques Enlèves les conditions Fatigué, Malade, et Secoué Niveau MELODIE EFFRAYANTE 14 Les ennemis sont éffrayés et fuient devant votre performance Niveau 15 +4 à tous les jets de sauvegarde +4 à la CA Niveau 16	Miyeey STILL WATER	Bolius applies to CMD against
Niveau WHISTLE THE WIND 6 Gust Of Wind; play for 5 rounds to extend for 1 minute Niveau CHANT FUNESTE 8 Les ennemis dans un rayon de 9m sont secoués Niveau INSPIRER LA GRANDEUR MAX AFFECTES 9 2 x (d10 + CON) points de vie temporaires, +2 à l'attaque, +1 aux jets de sauvegarde vigueur Niveau 2 2 x (d10 + CON) points de vie temporaires, +2 à l'attaque, +1 aux jets de sauvegarde vigueur Niveau 3 10	Calm waters within 30ft, reducing swim DCs by your le	el
Niveau CHANT FUNESTE 8 Les ennemis dans un rayon de 9m sont secoués Niveau INSPIRER LA GRANDEUR MAX AFFECTES 9 2 x (d10 + CON) points de vie temporaires, +2 à l'attaque, +1 aux jets de sauvegarde vigueur Niveau REPRESENTATION APAISANTE 5 2 conditions Fatigué, Malade, et Secoué Niveau MELODIE EFFRAYANTE 14 Les ennemis sont éffrayés et fuient devant votre performance Niveau INSPIRATION HEROIQUE MAX AFFECTES 15 4 4 à tous les jets de sauvegarde 16 Niveau INSPIRATION HEROIQUE MAX AFFECTES 16 1	r errorm for to founds to extend the effect for all flour	
Niveau CHANT FUNESTE 8 Les ennemis dans un rayon de 9m sont secoués Niveau INSPIRER LA GRANDEUR MAX AFFECTES 9 2 x (d10 + CON) points de vei temporaires, +2 à l'attaque, +1 aux jets de sauvegarde vigueur Niveau REPRESENTATION APAISANTE Soins de Groupe Critiques Enleves les conditions Fatigué, Malade, et Secoué Niveau MELODIE EFFRAYANTE 14 Les ennemis sont éffrayés et fuient devant votre performance Niveau 15 1 4 à tous les jets de sauvegarde 16 Niveau 17 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1		
See ennemis dans un rayon de 9m sont secoués Niveau INSPIRER LA GRANDEUR MAX AFFECTES 2 x (d10 + CON) points de vie temporaires, +2 à l'attaque, +1 aux jets de sauvegarde vigueur Soins de Groupe Critiques 10 Utiliser n'importe quelle compétence comme si vous étiez formé Niveau 12 Les ennemis sont éffrayés et fuient devant votre performance Niveau INSPIRATION HEROIQUE MAX AFFECTES +4 à tous les jets de sauvegarde 10 Niveau		
Niveau Solition S		MAITRE DE LA CONNAISSANCE
2 x (d10 + CON) points de vie temporaires, +2 à l'attaque, +1 aux jets de sauvegarde vigueur Niveau REPRESENTATION APAISANTE Soins de Groupe Critiques Enlèves les conditions Fatigué, Malade, et Secoué Niveau MELODIE EFFRAYANTE 14. Les ennemis sont éffrayés et fuient devant votre performance Niveau 15. Ha à tous les jets de sauvegarde + 4 à tous les jets de sauvegarde + 4 à la CA Niveau CALL THE STORM Control Water, Control Winds or	INCOIDED IA CDANDEID MAY AFFECTES	Niveau Niveau
Niveau 12 Soins de Groupe Critiques Enlèves les conditions Fatigué, Malade, et Secoué Niveau 14 Les ennemis sont éffrayés et fuient devant votre performance 15	Niveau 2 v (d10 + CON) points de vie temp	
Niveau 12 Soins de Groupe Critiques Enlèves les conditions Fatigué, Malade, et Secoué Niveau 14 Les ennemis sont éffrayés et fuient devant votre performance 15	+2 à l'attaque, +1 aux jets de sauveg	TOUCHE - À - TOUT
Niveau MELODIE EFFRAYANTE 14. Les ennemis sont éffrayés et fuient devant votre performance Niveau INSPIRATION HEROIQUE MAX AFFECTES 15. + 4 à tous les jets de sauvegarde + 4 à la CA Niveau CALL THE STORM Control Water, Control Weather, Control Winds or		Niveau
Niveau 14 Les ennemis sont éffrayés et fuient devant votre performance 15		10 Utiliser n'importe quelle compétence comme si vous étiez formé
14. Les ennemis sont éffrayés et fuient devant votre performance Niveau 15. H 4 à tous les jets de sauvegarde 16. H 4 à la CA Niveau CALL THE STORM Control Water, Control Winds or		Touton lan commétanana cont des commétanans de classes
Niveau INSPIRATION HEROIQUE MAX AFFECTES + 4 à tous les jets de sauvegarde + 4 à la CA Niveau CALL THE STORM Control Water, Control Weather, Control Winds or		mance 10
+ 4 à tous les jets de sauvegarde + 4 à la CA Niveau CALL THE STORM Control Water, Control Winds or	INSPIRATION HEROIQUE MAX AFFECTES	Dout "Faire 10" avec n'importe quelle compétance
Niveau CALL THE STORM Control Water, Control Winds or	+ 4 à tous les jets de sauvegarde	<u>~</u>
Control Water, Control Weather, Control Winds or	+ 4 a la CA	
	Control Water Control Weether Control Winds or	

Niveau **PERFORMANCE MORTELLE 20** Cause la mort d'un ennemi par un excès de Joie ou de Tristesse