ZAUBER Zauber Zauber Grund- konstruction 2 AUBER Zauber Grund- konstruction 1 Consider induced pool for grander 2 Consider Construction 2 Consider Construction 2 Consider Construction 3 Construction 4 Construction 5 Construction 5 Construction 5 Construction 6 Construction 6 Construction 6 Construction 6 Construction 6 Construction 6 Construction 7 Construction 7 Construction 8 Construction 8 Construction 8 Construction 8 Construction 8 Construction 8 Construction 9 Construction 1 Construction 2 Construction 1 Construction 1 Construction 1 Construction 2 Construction 1 Construction 2 Construction 1 Construction 2 Construction 2 Construction 2 Construction 2 Construction 3 Construction 4 Construction 4 Construction 4 Construction 5 Construction 5 Construction 6 Construction 7 Construction 6 Construction 7 Construction 8 Construction	DETECTIVE Barden-	X	BEKANNTE ZAUBER			
Table Tabl						
Detect Good / Evil / Law / Chaos Canber Returning SD 10 + CH + Zaubergrad Detect Good / Evil / Law / Chaos		*				
Detect Good / Evil / Law / Chaos	Bekannt Rettungs SG pro Tag zauber					
Detect Good / Evil / Law / Choos						
Lawler lettungs 55 - 10 - CH + Zubbrrg and C Zone of Truth						
Taucher Returnings 56 - 18 + CH + 7 subsergrand Rosportation CH Park Stuffe Stuffer		HIDETECT	Good / Evil / Lav	v / Chaos		
2 2 2 2 2 2 2 2 2 2				1		
Zouber Retungs St = 10 + CH + Zoubergard						
Camer Returns Barden Ronzentration Substite Standard Substitute South Standard Substitute South Substitute Substitute South Substitute Su	5					
RODECENTATION = CH + Stude ARKANE ZAUTHERPATZER TRIBESHOLD BARDIENAUGE Rauther Source Source BARDIENAUGE Stude Barden Source Runder + (x x 2) + CH + (x						
RARANE ZAUBERATZER TIRESISOD En Barden iskerien keine Zauberpaatzer während et/sie Search in Stein Raiden Search Speak With Dead 3	Zauber Rettungs SG = 10 + CH + Zaubergrad	☐ Zone of	Truth			
ARRANE ZAUBERPATZER THRESHOLD Sin Barden indivire keiner Zauberpaatzer wilvered et/sis Speak With Dead				2		
BARDENAUFRITT DAURR Bardes Sonstiges PRU DAY Ruj 50A + (x 2) + CH + Runder Sonstiges Speak With Dead 3 Speak With Plants Speak With						
BARDENAUFRITT DAUER Surfer Style Run 36A + (× 2) + CH + Runder 3 Speak With Dead 3 Speak With Dead 3 Speak With Plants Speak With Pla	Ein Barde riskierte keine Zauberpaatzei	während er <u>/sie</u>				
Bandens Stufe Runden Stufe Sonstiges Speak With Dead 3 Runden Speak With Dead 3 Runden Speak With Plants Sp						
Speak With Dead Runded + (× 2) + CH + Runded	DATIED Parden	- Alcalic Lyc				
Runden Discern Lies WILLEN RETUNGS SK Bardenstufe Discern Lies ### AUTRITTE BANNLIED Bannt and Klang basierende magische Effekte Kreaturen innerhalb von 9m untzen den Aufrittswurf des Barden als RW. ### ABLENKUNG Bannt and Klang basierende magische Effekte Kreaturen innerhalb von 9m untzen den Aufrittswurf des Barden als RW. ### ABLENKUNG Bardenstufe Discern Location Find The Path ### ASZINIREN Barden-MAX, PUBLIKUM stufe ### ### AUTRITTE Discern Location Find The Path ### ### AUTRITTE Discern Location Find The Path ### ### ### AUTRITTE Discern Location ### ### FRAZINIREN Barden-MAX, PUBLIKUM stufe ### ### ### ### AUTRITTE Discern Location ### ### ### ### ### ### ### ### ###		_ ореак (3		
Runden Heute	$BundeA + (\times 2) + CH +$	□ Speak \	☐ Speak With Plants		_ 000	
## Stufe starte oder wechsel einen Bardenauftritt als Bewegungsaktion. Tanning Ta						
## Stufe starte oder wechsel einen Bardenauftritt als Bewegungsaktion. Tanning Ta	Heute					
Stufe EINELÖSTERUNG 6 Einen bereits faszinierten Gegner ene Handlung vorschlagen Stufe EINELÖSTERUNG 6 Einen bereits faszinierten Gegner ene Handlung vorschlagen Stufe EINELÖSTERUNG 6 Einen bereits faszinierten Gegner ene Handlung vorschlagen Stufe EINELÖSTERUNG 6 Einen bereits faszinierten Gegner ene Handlung vorschlagen Stufe EINELÖSTERUNG 6 Einen bereits faszinierten Gegner ene Handlung vorschlagen Stufe EINELÖSTERUNG 6 Einen bereits faszinierten Gegner ene Handlung vorschlagen Stufe EINELÖSTERUNG 6 Einen bereits faszinierten Gegner ene Handlung vorschlagen Stufe EINELÖSTERUNG 6 Einen bereits faszinierten Gegner ene Handlung vorschlagen Stufe EINELÖSTERUNG 6 Einen bereits faszinierten Gegner ene Handlung vorschlagen Stufe EINELÖSTERUNG 6 Einen bereits faszinierten Gegner ene Handlung vorschlagen Stufe EINELÖSTERUNG 6 Einen bereits faszinierten Gegner ene Handlung vorschlagen Stufe EINELÖSTERUNG 6 Einen bereits faszinierten Gegner ene Handlung vorschlagen Stufe EINELÖSTERUNG 6 Einen bereits faszinierten Gegner ene Handlung vorschlagen Stufe EINELÖSTERUNG 6 Einen bereits faszinierten Gegner ene Handlung vorschlagen Stufe EINELÖSTERUNG 6 Einen bereits faszinierten Gegner ene Handlung vorschlagen Stufe Gegner werden in Angat verealt und fliehen 12 beit Erschelbusten Gegner ene Handlung vorschlagen Stufe HAGEBUREN EUPERTIT Massen kritische Winden heilen heilen schitzer berühmt wir der einestzbar 10 nehmen ist für alle Fertigkeiten erlaubt Stufe Alle Fertigkeiten erlaubt Stufe 10 nehmen ist für alle Fertigkeiten erlaubt	WILLEN RETTUNGS SG Bardenstufe	□ Discern	□ Discern Lies			
AUFTRITE BANNLIED Bannt and Klang basierende magische Effekte Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Auftrittswurf des Barden als RW. ABLENKUNG Bannt auf Sicht basierende magische Effekte Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Auftritswurf des Barden als RW. PASZINITRERN Barden- MAX. PUBLIKUM stufe =	= 10 + (÷ 2) + (H				
AUFTRITE BANNLIED Bannt and Klang basierende magische Effekte Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Auftrittswurf des Barden als RW. ABLENKUNG Bannt auf Sicht basierende magische Effekte Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Auftritswurf des Barden als RW. PASZINITRERN Barden- MAX. PUBLIKUM stufe =	Stufe Starte oder wechsel einen Bardenauftritt als Bewe	ungsaktion ,	n ,		- - 000	
BANNLIED Bannt auf Klang basierende magische Effekte. Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Auftrittswurf des Barden als RW. ABLENTUNG Bannt auf Sicht basierende magische Effekte. Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Auftrittswurf des Barden als RW. FASZINIEREN Barden- MAX. PUBLIKUM stufe CAREFUL TEAMWORK Bardenstufe + 1) ÷ 6 Bonus to Initiative, Perception and Disable Device to allies within 30tl, for up to an hour. Allies must see and hear you for 3 rounds. Stufe EINFLÖSTERUNG 6 Einem bereits faszinierten Gegner ene Handlung vorschlagen Stufe Breform for: 9 3 rounds 15 2 rounds 20 1 rounds Stufe Perform for: 9 3 rounds 15 2 rounds 20 1 rounds Stufe ERERISCHEDDER AUETRITT Massen Krüsche Wunden heilen heilt erschöpfung, kränkeld und erschüttert sein Stufe Stufe HIED DES FURCHT 14 Gegner werden in Angst versetzt und fliehen Stufe Stufe Stufe Stufe Stufe Stufe HOW VOURSELVES Stufe S	7					
Bant auf Klang basierende magische Effekte Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Auftritutsvurf des Barden als RW. ABLENKUNG Bant auf Sicht basierende magische Effekte Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Auftritutsvurf des Barden als RW. FASZINTEREN Bardenstufe =						
Baltenkung Bant af Sicht basierende magische Effekte Kreaturen innerhalb von 9m mutzen den Auffrittswurf des Barden als RW. FASZINIEREN MAX. PUBLIKUM stufe =		nerhalb ————				
Bant auf Sicht basierende magische Effekte Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Auftrittswurf des Barden als RW. FASZINIEREN Barden-MAX, PUBLIKUM stufe =		□ Stone T	□ Stone Tell			
FASZINIEREN Barden-MAX, PUBLIKUM stufe		erhalb				
Discern Location						
Discern Location Find The Path Gereater Prying Eyes Moment of Prescience Moment o						
CAREFUL TEAMWORK Bardenstufe + 1	= ÷3					
Moment of Prescience	(aununde	·/				
Head of the process of the period of the p						
Bonus to Initiative, Perception and Disable Device to allies within 30ft, for up to an hour. Allies must see and hear you for 3 rounds. Stufe 3	$+$ = $($ $+$ $_1) \div 6$	□ Momen	□ Moment of Prescience			
Stufe LIED DES ERFOLGS 3	`	within				
Stufe 3		ounds.	Rardon-		DETAIL	
## Sense Motive and Diplomacy checks to gather information Stufe EINFLÜSTERUNG	Stufe LIED DES ERFOLGS			Sonstiges	Apply this bonus to Knowledge (local), Perception,	
Stufe 6 EINFLÜSTERUNG 6 Einem bereits faszinierten Gegner ene Handlung vorschlagen 8 ERAGELIED 8 Erschüttert Gegner in 9m Reichweite TRUE CONFESSION 9 Perform for: 9 3 rounds 15 2 rounds 20 1 rounds Stufe 12 ERFRISCHENDER AUFTRITT 13 Massen kritische Wunden heilen heilt Erschöpfung, kränkeld und erschüttert sein Stufe 15 Enemies within 30ft are compelled to reveal themselves Stufe 16 MASSENEINFLÜSTERUNG Bereits faszinierten Gegnern ene Handlung vorschlagen Stufe 17 DILICHE MELODIE Stufe 18 TÖDLICHE MELODIE ARCANE INSIGHT Stufe 2 Locate and disable traps as a Rogue 2 + 4 Bonus applies to saving throws against illusions, and caster level checks and saving throws to see through disguises GELEHRTER Stufe 10 NEHMEN 20 NEHMEN PRO TAG Heute genutzt Beliebig oft einsetzbar TAUSENDSASSA Alle Fertigkeiten gelten als geübt Stufe 10 Nehmen ist für alle Fertigkeiten erlaubt TÖDLICHE MELODIE	3 +		= (÷ 2) +		
Stufe KLAGELIED 8 Erschüttert Gegner in 9m Reichweite Stufe On a successful Sense Motive, reveals lies and enchantments Perform for: 9 3 rounds 15 2 rounds 20 1 rounds Stufe ERFRISCHENDER AUFTRITT Massen kritische Wunden heilen heilt Erschöpfung, kränkeld und erschüttert sein Stufe LIED DER FURCHT Gegner werden in Angst versetzt und fliehen Stufe SHOW YOURSELVES 15 Enemies within 30ft are compelled to reveal themselves Stufe MASSENEINFLÜSTERUNG 18 Bereits faszinierten Gegnern ene Handlung vorschlagen Stufe TÖDLICHE MELODIE	LINIECDIERONG			ARCANE		
8 Erschüttert Gegner in 9m Reichweite TRUE CONFESSION On a successful Sense Motive, reveals lies and enchantments Perform for: 9 3 rounds 15 2 rounds 20 1 rounds Stufe ERFRISCHENDER AUFTRITT Massen kritische Wunden heilen heilt Erschöpfung, kränkeld und erschüttert sein Stufe LIED DER FURCHT Gegner werden in Angst versetzt und fliehen Stufe SHOW YOURSELVES Enemies within 30ft are compelled to reveal themselves Stufe MASSENEINFLÜSTERUNG Bereits faszinierten Gegnern ene Handlung vorschlagen Stufe TÖDLICHE MELODIE Danus applies to saving throws against illusions, and caster level checks and saving throws to see through disguises GELEHRTER Stufe 10 NEHMEN 20 NEHMEN PRO TAG Heute genutzt Beliebig oft einsetzbar TAUSENDSASSA Alle Fertigkeiten gelten als geübt Stufe 10 Alle Fertigkeiten gelten als Klassenfertigkeiten Stufe 10 nehmen ist für alle Fertigkeiten erlaubt	0. 6	schlagen ————	ocate and disable tra		11010111	
TRUE CONFESSION On a successful Sense Motive, reveals lies and enchantments Perform for: 9 3 rounds 15 2 rounds 20 1 rounds Stufe ERFRISCHENDER AUFTRITT Massen kritische Wunden heilen heilt Erschöpfung, kränkeld und erschüttert sein Stufe LIED DER FURCHT 14 Gegner werden in Angst versetzt und fliehen Stufe SHOW YOURSELVES 15 Enemies within 30ft are compelled to reveal themselves Stufe MASSENEINFLÜSTERUNG 18 Bereits faszinierten Gegnern ene Handlung vorschlagen Stufe TÖDLICHE MELODIE	KEAGELIED	2				
9 Perform for: 9 3 rounds 15 2 rounds 20 1 rounds Stufe ERFRISCHENDER AUFTRITT Massen kritische Wunden heilen heilt Erschöpfung, kränkeld und erschüttert sein Stufe LIED DER FURCHT 14 Gegner werden in Angst versetzt und fliehen Stufe SHOW YOURSELVES 15 Enemies within 30ft are compelled to reveal themselves Stufe MASSENEINFLÜSTERUNG Bereits faszinierten Gegnern ene Handlung vorschlagen Stufe TÖDLICHE MELODIE NEUFERTER 20 NEHMEN PRO TAG Heute genutzt Beliebig oft einsetzbar TAUSENDSASSA Stufe 10 NEHMEN Stufe einsetzbar Alle Fertigkeiten gelten als geübt Stufe 10 nehmen ist für alle Fertigkeiten erlaubt			and caster lever theoris and saving throws to see through disguises			
Stufe LIED DER FURCHT 14 Gegner werden in Angst versetzt und fliehen Stufe SHOW YOURSELVES 15 Enemies within 30ft are compelled to reveal themselves Stufe MASSENEINFLÜSTERUNG 18 Bereits faszinierten Gegner nene Handlung vorschlagen Stufe TÖDLICHE MELODIE Stufe TÖDLICHE MELODIE Stufe LIED DER FURCHT 14 Gegner werden in Angst versetzt und fliehen Stufe SHOW YOURSELVES 15 Enemies within 30ft are compelled to reveal themselves Stufe MASSENEINFLÜSTERUNG 18 Bereits faszinierten Gegnern ene Handlung vorschlagen Stufe TÖDLICHE MELODIE	On a successful Sense Motive, reveals lies and ench					
Stufe LIED DER FURCHT 14 Gegner werden in Angst versetzt und fliehen Stufe SHOW YOURSELVES 15 Enemies within 30ft are compelled to reveal themselves Stufe MASSENEINFLÜSTERUNG 18 Bereits faszinierten Gegner nen Handlung vorschlagen Stufe TÖDLICHE MELODIE TAUSENDSASA Stufe Alle Fertigkeiten gelten als geübt Stufe Alle Fertigkeiten gelten als Klassenfertigkeiten 10 nehmen ist für alle Fertigkeiten erlaubt		otuic		20 NEHMEN PRO	3	
Stufe LIED DER FURCHT 14 Gegner werden in Angst versetzt und fliehen Stufe SHOW YOURSELVES 15 Enemies within 30ft are compelled to reveal themselves Stufe MASSENEINFLÜSTERUNG 18 Bereits faszinierten Gegnern ene Handlung vorschlagen Stufe TÖDLICHE MELODIE TAUSENDSASSA Stufe 10 Alle Fertigkeiten gelten als geübt Stufe 10 nehmen ist für alle Fertigkeiten erlaubt	Massen kritische Wunden heilen					
Stufe SHOW YOURSELVES 15 Enemies within 30ft are compelled to reveal themselves Stufe MASSENEINFLÜSTERUNG 18 Bereits faszinierten Gegnern ene Handlung vorschlagen Stufe TÖDLICHE MELODIE Alle Fertigkeiten gelten als geübt Stufe 10 nehmen ist für alle Fertigkeiten erlaubt	heilt Erschopfung, krankeld und erschüttert sein			TAUSEN	DSASSA	
Stufe SHOW YOURSELVES 15 Enemies within 30ft are compelled to reveal themselves Stufe MASSENEINFLÜSTERUNG 18 Bereits faszinierten Gegnern ene Handlung vorschlagen Stufe TÖDLICHE MELODIE	LILD DER I CROIII	ΛΙ	Alla Fartinkaitan naltan ale najiht			
Stufe MASSENEINFLÜSTERUNG 18 Bereits faszinierten Gegnern ene Handlung vorschlagen Stufe TÖDLICHE MELODIE 10 Stufe 10 nehmen ist für alle Fertigkeiten erlaubt	Stufe SHOW YOURSELVES	Stufe	Stufe			
18 Bereits faszinierten Gegnern ene Handlung vorschlagen Stufe TÖDLICHE MELODIE 10 nehmen ist für alle Fertigkeiten erlaubt			10			
Stufe TÖDLICHE MELODIE		aon 10	10 nohmon ist für alla Fartigkaitan arlauht			
20 Finan Cogner vor Frauda adar Vummar atarban lassan	Stufe TÖDLICHE MELODIE 20 Einen Gegner vor Freude oder Kummer sterben lass:					