Author Tables Tables Ground - Ground and Formation of the Company	DERVISH (B	OF DAV	VN arden- stufe	×		ВЕ	KANNT	E ZAUBER		
Zauber Zauber Grund gemannten gestellen Grund gemannten geben der State gemannten gema	(B	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·								
BROWNING SPELLACASTER ACONCENTRATION BATTLE DANCE Swife Sprinning SE 10 - CH + Tableroyad Concentration to cost defensively BATTLE DANCE Swife Sprinning SELLACASTER 4 Concentration to cost defensively BATTLE DANCE DAWRING DAVID CONTROL Classes Swife Sprinning SELLACASTER 4 Concentration to cost defensively BATTLE DANCE DAWRING Concentration to cost defensively BATTLE DANCE Swife Sprinning SELLACASTER 3 Surface BOWNING SELLACASTER 4 Concentration to cost defensively BATTLE DANCE DAWRING Concentration to cost defensively BATTLE DANCE Someting Sellace of Concentration to cost defensively BATTLE DANCE DAVID Concentration to cost defensively BATTLE DANCE Someting Sellace of SS Baddendale DERVISH DANCE DERVISH DANCE DERVISH DANCE DERVISH DANCE Use DEX instead of STR for attack and damage rolls when wideling a scrintar in one hand. BEWANDERT State 1	Zauber Zauber		_ Grund Bonuszauber) ———		
Tauber Retungs 55 - 19 CH + Zaubergad Konzentration	Bekannt Rettungs SG		zauher							
Tauber Fettungs St. 10 - 014 - Zaubergard Konzentration 5		0								
Tander Refungs Sc 1 to CH 4 Zaubergal Conventration Conventratio		1	7777					L ———		
Tauber Refunger Go 1 to C+1 zaubergad Solde SymNink SymLicASTER Solde SymNink SymLicASTER De without risking applifations BATTLE DANCE BATTLE DANCE BATTLE DANCE BAURER Devich Solution BATTLE DANCE BAURER DEVICE BAURER DEVISED DANCE DEVISED DANCE DISTRICT DEVISED DANCE DEVISE		2								
Zauber Fettungs Sp = 10 + CH + Zaubergrad Konzentration		3]		
Authorithman Septilatorium (Contentration Contentration Contentration Contentration Contentration Contentration Contentration Contentration Contentration (Contentration Contentration C		4								
Zauber Retungs SG = 10 + CH + Zaubergard Konzentration		5						<u> </u>		
Authoritism of the Concentration of the Concentrati		6								
SONDER HER OF STRINGE SANTIAL DANCE Devisible of Dave can wear light armour without indiring goald failure. SARTIAL DANCE BAYTIAL DANCE Runden 2	Zauber Rettungs SG	= 10 + CH + Zaube	rgrad							
ARKANE ZAUBERPATZER THRESTOLD BATTLE DANGE BAUTE DAVIS Sonstige E10 + (+2) + CH + Bunden	01 (= CH	nin nin							
ARKANE ZAUBERPATZER THRESHOLD BATTLE DANCE BATTLE DANCE BUTCH	_ SPINNING S		rely.				3	<u> </u>		
BATTLE DANCE Davide Sonstiges Runden = 2 + (
BATTLE DANCE Devish Runden										
Runden = 2 + (x 2) + CH + Runden = 10 + (± 2) + CH Stufe Begin or switch a battle dance as a swift action, 10 rather than as a mave action. AUFTRITE BANNLIED BANNLIED AUFTRITE BANNLIED BOULS applies to aving throws against Bardic Performance, sonic and language-dependent effects. BOULS and language-dependent effects. WILLSEITIGER AUFTRITT Nutze Bouus applies to aving throws against Bardic Performance, sonic and language-dependent effects. WILLSEITIGER AUFTRITT Nutze Bouus angles to aving throws against Bardic Performance, sonic and language-dependent effects. WILLSEITIGER AUFTRITT Nutze Bouus angles to aving throw against Bardic Performance, sonic and language-dependent effects. WILLSEITIGER AUFTRITT Nutze Bouus angles to aving throw against Bardic Performance, sonic and language-dependent effects. WILLSEITIGER AUFTRITT Nutze Bouus angles to aving throw against Bardic Performance, sonic and language-dependent effects. Schauspielkunst Blight, Disguise Redekunst Opiplomacy, Sense Motive Mandle Animal, Intimidal Tasten International Intimidate Schalaginstrumente Blidf, Diplomacy Diplomacy, Handle Animal, Intimidate Schalaginstrumente Blidf, Diplomacy Diplomacy										
Runden = 2 + (x 2) + CH + Runden = 2 + (x 2) + CH + Runden = 2 + (x 2) + CH + Runden = 2 + (x 2) + CH + Runden = 2 + (x 2) + CH + Runden = 2 + (x 2) + CH + Stufe Begin or switch a battle dance as a swift action, 10 rather than as a mave action, 1								<u> </u>		
Runden = 2 + (x 2) + CH + Runden = 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0			Sonstiges							
WILLEN RETUNGS SG Bardenstufe = 10 + (Runden = 2 +	(× 2) + CH +							
Stufe Begin or switch a battle dance as a swift action, 10 rather than as a move action. AUFTRITE BANNLIED Bannt auf Klang basierende magische Effekte Kreaturen innerhalb om 9m untzen den Auffrittswurf des Barden als RW. BABLENKUNG BARLENKUNG BONUS auf RW gegen Bezaubern und Furcht Bonus auf RRW gegen Bezaubern und Furcht Bonus auf Angriffs- und Waffenschadenswürfe ### Bonus auf RRW gegen Bezaubern und Furcht Bonus auf Angriffs- und Waffenschadenswürfe #### Bonus auf RRW gegen Bezaubern und Furcht Bonus anstatt von. Schauspielkunst Bluff, Disguise Weith Bonus auf RRW gegen Bezaubern und Furcht Bonus anstatt von. Diplomacy, Intimidate Schlaginstrumente Bluff, Diplomacy, Sense Motive Blasinstrumente Bluff, Diplomacy, Handle Animal, Intimidate Sonstige: Normal Bluff, Diplomacy, Intimidate Saltent Bluff, Diplomacy, Handle Animal, Intimidate Sonstige: Normal Bluff, Diplomacy, Handle Animal, Intimidate Sonstige: Normal Bluff, Diplomacy, Handle Animal, Intimidate Sonstige: Normal Bluff, Diplomacy, Handle Animal, Intimidate Sonstige: Normal Bluff, Diplomacy, Handle Animal, Intimidate Sonstige: Normal Bluff, Diplomacy, Handle Animal, Intimidate Sonstige: Normal Bluff, Diplomacy, Handle Animal, Intimidate Sonstige: Normal Bluff, Diplomacy, Handle Animal, Intimidate Sonstige: Normal Bluff, Diplomacy, Handle Animal, Intimidate Sonstige: Normal Bluff, Diplomacy, Handle Animal, Intimidate Sonstige: Normal Bluff, Diplomacy, Handle Animal, Intimidate Sonstige: Normal Bluff, Diplomacy, Handle Animal, Intimidate Sonstige: Normal Bluff, Diplomacy, Handle Animal, Intimidate	Houte DDDD []					. —		
Stufe Begin or switch a battle dance as a swift action, rather than as a mave action. **AUTRITE** BannularD** Ballishnung** Ba			P							
Stufe Begin or switch a battle dance as a swift action, rather than as a mave action. AUFTRITE Bannt auf Klang basierende magische Effekte Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Auftrittswurf des Barden als RW. BABLENKUNG BABLENKUNG BONUS auf RW geen Bezaubern und Furcht Bonus auf Angriffs- und Waffenschadenswürfe BONUS auf RW geen Bezaubern und Furcht Bonus auf Angriffs- und Waffenschadenswürfe BOUS ERFOLGS LIED DES ERFOLGS LIED DE		(÷ 2) + CH							
AUFRITE Bannt auf Klang basierende magische Effekte Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Auftrittswurf des Barden als RW. Bannt auf Stab basierende magische Effekte Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Auftrittswurf des Barden als RW. Bannt auf Steht basierende magische Effekte Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Auftrittswurf des Barden als RW. Bannt auf Steht basierende magische Effekte Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Auftrittswurf des Barden als RW. Bannt auf Steht basierende magische Effekte Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Auftrittswurf des Barden als RW. Bannt auf Steht basierende magische Effekte Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Auftrittswurf des Barden als RW. Bannt auf Steht basierende magische Effekte Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Auftrittswurf des Barden als RW. Bant auf Steht basierende magische Effekte Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Auftrittswurf des Barden als RW. Bant auf Steht basierende magische Effekte Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Auftrittswurf des Barden als RW. Bant auf Steht basierende magische Effekte Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Auftrittswurf des Barden als RW. Bant auf Steht basierende magische Effekte Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Auftrittswurf des Barden als RW. Bant auf Steht basierende magische Effekte Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Auftrittswurf des Barden als RW. Bant auf Steht basierende magische Effekte Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Auftrittswurf des Barden als RW. Bant auf Steht basierende magische Effekte Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Auftrittswurf des Barden als RW. Bant auf Steht basierende magische Barden versiende magis										
AUFTRITTE BANNLIED Bannt air Klang basierende magische Effekte.Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Aufrittswurf des Barden als RW. ABLENKUNG Bannt auf Sicht basierende magische Effekte.Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Aufrittswurf des Barden als RW. ABLENKUNG BEWANDERT Stufe Stufe LIED DES MUTES Stufe Bonus auf RW gegen Bezaubern und Furcht Bonus auf Angriffs- und Waffenschadenswürfe Bonus auf Angriffs- und Waffenschadenswürfe Stufe EINFLÜSTERUNG Einem bereits faszinierten Gegner ene Handlung vorschlagen Stufe LIED DES ERFOLGS Tasten Bonus auf Klang basierende magische Effekte.Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Aufrititswurf des Barden als RW. BOULES TITGER AUFTRITT Nutze Bonus anstatt von Schauspielkunst Bluff, Disjouise Redekunst Diplomacy, Sense Motive Bluff, Intimidate Sahlaginstrumente Bluff, Diplomacy, Handle Anima, Intimidat Sonstige: Tasten Acrobatics, Fly Gesang Bluff, Sense Motive Blasinstrumente Diplomacy, Intimidate Bluff, Diplomacy, Handle Anima, Intimidat Sonstige: Stufe EINFLÜSTERUNG Einem bereits faszinierten Gegner ene Handlung vorschlagen Stufe LIED DER FROTAG Level When performing a battle dance, use Quicken Spell as a move action (effectively casting a spell as a move action). EINSETZBAR Dervish TAUSENDSASSA Stufe Auf alle Fertigkeiten gelten als geübt Alle Fertigkeiten gelten als Klassenfertigkeiten Stufe MASSENBINELÜSTERUNG Bluff Alle Fertigkeiten gelten als Klassenfertigkeiten erlaubt 10 nehmen ist für alle Fertigkeiten erlaubt	begin of ownton		a swift action,				— <i>6</i>	<u> </u>		
Bannt LIED Bannt auf Klang basierende magische Effekte.Kreaturen innerhalb von 9m mutzen den Aufrittswurf des Barden als RW. ABLENKUNG Bannt auf Sicht basierende magische Effekte.Kreaturen innerhalb von 9m mutzen den Aufrittswurf des Barden als RW. ABLENKUNG Bannt auf Sicht basierende magische Effekte.Kreaturen innerhalb von 9m mutzen den Aufrittswurf des Barden als RW. FASZINIEREN Dervish MAX. PUBLIKUM Level	10									
Use DEX instead of STR for attack and damage rolls when wielding a scimitar in one hand. ABLENKUNG Bannt and Sicht basierende magische Effekte Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Auftrittswurf des Barden als RW. FASZINIERREN Dervish MAX. PUBLIKUN Level		DERVISH DANCE								
BEWANDERT Stufe LED DES ERFOLGS Stufe LINFLÜSTERUNG 6 Einem bereits faszinierten Gegner ene Handlung vorschlagen Stufe LENFLSCHENDER AUFTRITT Massen kritische Wunden heilen heiler in Krische Wunden heilen heiler is Gegner werden in Anst versetzt und fliehen Stufe LED DES FURCHT Stufe LED DES TURCH Und Stufe Stufe LED DES REFOLGS Stuf					and of S				n one hand	
Stufe 2 + 4 Bonus applies to saving throws against Bardio Performance, sonic and language-dependent effects. Stufe 2 + 4 Bonus applies to saving throws against Bardio Performance, sonic and language-dependent effects. Stufe 2 + 4 Bonus applies to saving throws against Bardio Performance, sonic and language-dependent effects. Stufe 2 + 4 Bonus anstatt von Schauspielkunst Bluff, Disguise Redekunst Diplomacy, Sense Motiv Komik Bluff, Intimidate Schlaginstrumente Bluff, Sense Motive Romik Bluff, Intimidate Saiteninstrumente Bluff, Sense Motive Blasinstrumente Bluff, Sense Motive Stufe EINFLÜSTERUNG 6 Einem bereits faszinierten Gegner ene Handlung vorschlagen Stufe EINFLÜSTERUNG 6 Einem bereits faszinierten Gegner ene Handlung vorschlagen Stufe ERRISCHENDER AUFTRIT 12 Massen kritische Wunden heilen heilt Erschöpfung, kränkeld und erschüttert sein wore action + swift action). Stufe INSPIRE HEROICS 10 Alle Fertigkeiten gelten als Klassenfertigkeiten 11 O nehmen ist für alle Fertigkeiten erlaubt	ABLENKUNG				eau or c	TI TOT ATTACK AND GAT				
### PROTAG Stufe EINFLÜSTERUNG EINSETZBAR Dervish eine tersicherigen, keinsche gener en Handlung vorschlagen EINFLÜSTERUNG EINSETZBAR Dervish PRO TAG Level Quicken Spell as a move action eiffectively casting as pella sa eiffectively casting as pella	Bannt auf Sicht basiere	Stufe Day 1' 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1								
Nutze Bonus anstatt von Diplomacy, Sense Motive Bonus auf RW gegen Bezaubern und Furcht Bonus auf Angriffs- und Waffenschadenswürfe Tanzen Acrobatics, Fly Gesang Bluff, Sense Motive Tasten Instrumente Sonstige: Diplomacy, Intimidate Diplomacy, Intimidate Bluff, Diplomacy Bluff, Sense Motive Tasten Diplomacy, Intimidate Diplomacy, Intimidate Diplomacy, Handle Anim Stufe EINFLÜSTERUNG Blasinstrumente Sonstige: Diplomacy, Intimidate Diplomacy, Handle Anim Stufe ERFRISCHENDER AUFTRITT Massen kritische Wunden heilen heilt Erschöpfung, kränkeld und erschüttert sein Stufe EINSETZBAR Dervish Level Quicken Spell as a move action Geffectively casting a spell as a move action Stufe Stufe Alle Fertigkeiten gelten als geübt Masseneinflüsterung auf die RK Masseneinflüsterung einen Handlung vorschlagen Masseneinflüsterung einen Handlung vorschlagen Onehmen ist für alle Fertigkeiten erlaubt Onehmen i		Donas applies to saving throws against bardie i errormance, some								
Schauspielkunst Bluff, Disguise Redekunst Diplomacy, Sense Motiv				×		VIELS	SEITIGE	R AUFTRITT		
Schauspielkunst Bluff, Disquise Redekunst Diplomacy, Sense Motive Schlaginstrumente Handle Animidate Schlaginstrumente Bluff, Intimidate Schlaginstrumente Bluff, Sense Motive Saiteninstrumente Bluff, Diplomacy, Handle Animidate Bluff, Diplomacy, Handle Animidate Saiteninstrumente Bluff, Diplomacy, Handle Animidate Bluff, Diplomacy, Handle Animid	=	÷ 3	(aufrunden)						Nutze Bonus anstatt von	
Bonus auf RW gegen Bezaubern und Furcht Bonus auf Angriffs- und Waffenschadenswürfe LIED DES ERFOLGS 3 + Stufe LIED DES ERFOLGS 3 + Stufe LINFLÜSTERUNG 6 Einem bereits faszinierten Gegner ene Handlung vorschlagen Stufe LENFLÜSTERUNG 7 ERFRISCHENDER AUFTRITT 12 Massen kritische Wunden heilen heilt Erschöpfung, kränkeld und erschüttert sein Stufe LIED DER FURCHT 14 Gegner werden in Angst versetzt und fliehen Stufe LIED DER FURCHT 14 Gegner werden in Angst versetzt und fliehen Stufe MASSENEINFLÜSTERUNG Stufe MASSENEINFLÜSTERUNG Bereits faszinierten Gegnern ene Handlung vorschlagen Bonus auf RW gegen Bezaubern und Furcht Diplomacy, Intimidate Dipl	LIED DES MUTES		, , ,	•		, ,		_		
Tasten-Instrumente Diplomacy, Intimidate Saiteninstrumente Bluff, Diplomacy Diplomacy, Handle Anim Sonstige: Diplomacy, Handle Anim Diplomacy, Handle Anim Sonstige: Diplomacy, Handle Anim Sonstige: Diplomacy, Handle Anim Diplomacy, Handle A	Bonu					*		-	*	
LIED DES ERFOLGS + Stufe EINFLÜSTERUNG 6 Einem bereits faszinierten Gegner ene Handlung vorschlagen 7 Stufe ERFRISCHENDER AUFTRITT 8 Massen kritische Wunden heilen 12 Meilt Erschöpfung, kränkeld und erschüttert sein 8 EINSETZBAR 13 Dervish 14 Gegner werden in Angst versetzt und fliehen 15 Hauf alle Rettungswürfe 16 Hauseichbonus auf die RK 16 Kufe MASSENEINFLÜSTERUNG 17 Bereits faszinierten Gegnern ene Handlung vorschlagen 18 Blasinstrumente Diplomacy, Handle Anim Sonstige:	Bonu	s auf Angriffs- und	l Waffenschadenswürfe			Diplomacy, Intimidate		☐ Saiteninstrumente	Bluff, Diplomacy	
Stufe EINFLÜSTERUNG Stufe Ginem bereits faszinierten Gegner ene Handlung vorschlagen Stufe Stufe Part (10 + CON) temporary hit points, +2 attack, +1 fortitude save EERFRISCHENDER AUFTRIT Massen kritische Wunden heilen heilt Erschöpfung, kränkeld und erschüttert sein Stufe LIED DER FURCHT Gegner werden in Angst versetzt und fliehen Stufe Hand alle Rettungswürfe +4 Ausweichbonus auf die RK MASSENEINFLÜSTERUNG Bereits faszinierten Gegnern ene Handlung vorschlagen Dervish Level Quicken Spell as a move action (effectively casting a spell as a move action). TAUSENDSASSA Stufe Alle Fertigkeiten gelten als geübt Stufe 10 Alle Fertigkeiten gelten als Klassenfertigkeiten Stufe 10 nehmen ist für alle Fertigkeiten erlaubt	Stufe LIED DES ERI	FOLGS		instrumente	e	2.p.oao,,aa.c		☐ Blasinstrumente	Diplomacy, Handle Animal	
EINFLÜSTERUNG Einem bereits faszinierten Gegner ene Handlung vorschlagen INSPIRE GREATNESS 2 × (d10 + CON) temporary hit points, +2 attack, +1 fortitude save ERFRISCHENDER AUFTRITT Massen kritische Wunden heilen heilt Erschöpfung, kränkeld und erschüttert sein EUD DER FURCHT Gegner werden in Angst versetzt und fliehen Stufe +4 auf alle Rettungswürfe +4 Ausweichbonus auf die RK MASSENEINFLÜSTERUNG Breits faszinierten Gegnern ene Handlung vorschlagen Dervish When performing a battle dance, use Quicken Spell as a move action (effectively casting a spell as a move action). TAUSENDSASSA Stufe 10 Alle Fertigkeiten gelten als geübt Stufe 16 Alle Fertigkeiten gelten als Klassenfertigkeiten Stufe 16 Nassenkritische Wunden heilen Ausweichbonus auf die RK ORDITATIVE WHIRL Ausweichbonus a move action (effectively casting a spell as a move action). Stufe 16 Alle Fertigkeiten gelten als geübt Stufe 16 Alle Fertigkeiten gelten als Klassenfertigkeiten Stufe 16 Nassenkritische Wunden heilen Ausweichbonus auf die RK ORDITATIVE WHIRL Ausweichbonus auf die dance, use Quicken Spell as a move action (effectively casting a spell as a move action to to Quicken Spell as a move action to deffectively casting a spell as a move action and spell as a move action to deffectively casting a spell as a move action and spell as a move action and spell as a move action to deffectively casting a spell as a move action and spell as a move action an	3 +									
Stufe 11 SPIRE GREATNESS 2 × (d10 + CON) temporary hit points, +2 attack, +1 fortitude save Construct			ono Handlung vorsahlagan							
2 × (d10 + CON) temporary hit points, +2 attack, +1 fortitude save Stufe ERFRISCHENDER AUFTRITT Massen kritische Wunden heilen heilt Erschöpfung, kränkeld und erschüttert sein	INCDIDE CDE		ene Handiding vorschlagen							
ERFRISCHENDER AUFTRITT Massen kritische Wunden heilen heilt Erschöpfung, kränkeld und erschüttert sein EINSETZBAR Dervish Level Quicken Spell as a move action (effectively casting a spell as a move action + swift action). EINSETZBAR PRO TAG EINSETZBAR PRO TAG Level Quicken Spell as a move action (effectively casting a spell as a move action + swift action). EINSETZBAR PRO TAG Level Quicken Spell as a move action (effectively casting a spell as a move action + swift action). EINSETZBAR PRO TAG Alle Fertigkeiten gelten als geübt TAUSENDSASSA Stufe 10 Stufe Alle Fertigkeiten gelten als Klassenfertigkeiten Stufe 10 nehmen ist für alle Fertigkeiten erlaubt	2 × (410 ± CON		ints,							
Stufe Herbitische Wunden heilen heilt Erschöpfung, kränkeld und erschüttert sein Etufe Lied Der Furcht Gegner werden in Angst versetzt und fliehen Stufe Lied Der Furcht Hauseichbonus auf die RK Stufe Hauseichbonus auf die RK MASSENEINFLÜSTERUNG Bereits faszinierten Gegnern ene Handlung vorschlagen Stufe Hauseichbonus auf die RK Stufe Hauseich	+2 attack, +1 for	rtitude save			rman.		EDITATI			
Stufe 14 Gegner werden in Angst versetzt und fliehen Stufe 15 + 4 auf alle Rettungswürfe + 4 Ausweichbonus auf die RK Stufe 16 MASSENEINFLÜSTERUNG Bereits faszinierten Gegnern ene Handlung vorschlagen Stufe 19 10 nehmen ist für alle Fertigkeiten erlaubt	Massen kritische	e Wunden heilen		Stufe PRO		Level	2) 2	Quicken Spell as a m	nove action today	
Stufe INSPIRE HEROICS 15 + 4 auf alle Rettungswürfe + 4 Ausweichbonus auf die RK Stufe HASSENEINFLÜSTERUNG Bereits faszinierten Gegnern ene Handlung vorschlagen 10 Alle Fertigkeiten gelten als geübt Stufe 16 Alle Fertigkeiten gelten als Klassenfertigkeiten Stufe 10 nehmen ist für alle Fertigkeiten erlaubt	Stufe LIED DER FU	RCHT				`	, ,	move action + swift		
+ 4 auf alle Rettungswürfe + 4 Ausweichbonus auf die RK Stufe + 4 Ausweichbonus auf die RK MASSENEINFLÜSTERUNG Bereits faszinierten Gegnern ene Handlung vorschlagen 10 Stufe 16 Alle Fertigkeiten gelten als Klassenfertigkeiten Stufe 19 10 nehmen ist für alle Fertigkeiten erlaubt			na fliehen	Stufe				Donoon		
+ 4 Ausweichbonus auf die RK Alle Fertigkeiten gelten als Klassenfertigkeiten MASSENEINFLÜSTERUNG Bereits faszinierten Gegnern ene Handlung vorschlagen 10 nehmen ist für alle Fertigkeiten erlaubt	otule	10	Fertigk	eiten gelten als geübt						
Stufe MASSENEINFLÜSTERUNG 18 Bereits faszinierten Gegnern ene Handlung vorschlagen 10 nehmen ist für alle Fertigkeiten erlaubt		٨١١٨	Alla Eartigkaitan galtan ala Vlaaganfartigkaitan							
19	- IIIIIOODIITIDIITI		andlung vorschlagen	Stufe	Stufe					
20 Einen Gegner vor Freude oder Kummer sterben lassen	Stufe TÖDLICHE M			17		-				