NCANTESINI  NCANTESINI  NCANTESINI  NCANTESINI  NCANTESINI  NCANTESINI  O  COSCENTION  Asserting all girone Base  1 1	SEA	<b>SINGER</b>	Livello da Bardo	INCANTESIMI CONOSCIUTI
The conscious in constrainty can be considered and a given of the constrainty of the cons	(	*		
a gligano Base    1	1 100			0
CO Salvezza Inc. = 10 + CAR + Liv. Incantesimo  Concentrazione = CAR + Incantesimo  Concentrazione = CAR + Incantesimo  Concentrazione = CAR + Incantesimo  Servicio Incante Incantesimo I			_ D '	
1  2 2 3 3 4 4 5 5 COS Salvezza Inc. * 10 + CAR + Liv. Incantesimo Concentrazione = CAR + Livello Concentrazione = CAR + Livello Concentrazione = CAR + Livello Concentrazione   EALIMENTO INCANTESSIMI ARCANI SOGIA  2 Bard possono indosase amenture legere senza inchiane el failimento incantesimi  ESIBIZIONE BARDICA  DUBATA Livello AL GIGIRIO de Bardo  YolontA Co SALVEZE/Relo de fardo  9 1 2 2 + ( × 2 ) + CAR + 4 4  1 2 2 + ( × 2 ) + CAR + 4 5 Livello Contrata de la sardo  1 3 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4		0	1 1 1	
CD Salvezza Inc. = 10 + CAR + Live Incantesimo  Concentrazione  FALLIMENTO INCANTESIMI ARCANI SOCILA  Livello incina cambia un'esibizione bardica come arione di particolo della vista. Gli allesi neto 9 m usano una prova di Esibizione al posto di un 15  AFRASCINARE Livello  PUBBLICO MAX da Bardo  SES SHANTY  Counter exhaustion, fistigue, nausea and sickness. alle indite within 301 true Performance olli n place of a saving throw  DISTRAZIONE  CONOSCENZA  SES SHANTY  Counter exhaustion, fistigue, nausea and sickness. alle indite within 301 true Performance olli n place of a saving throw  DISTRAZIONE  CONOSCENZA  Livello  Bonus and in control offetti di ammaliamento e contrizione  \$\frac{1}{2}\$ (per eccesso)  ISPIRARE CORAGGIO  Bonus contro effetti di ammaliamento e contrizione  \$\frac{1}{2}\$ (per eccesso)  ISPIRARE CORAGGIO  Bonus sontro effetti di ammaliamento e contrizione  \$\frac{1}{2}\$ (per eccesso)  ISPIRARE CORAGGIO  Bonus applies to saving throwa spainst ali and water effects, and any effect that may trip, slip or knock prone  1		1		
CO Salveza Inc. = 10 + CAR + Liv. Incantesimo  Concentrazione		2		_
CONCENZE BARDICHE  STRANTY Counter exhaustion, fatigue, nauses and sickness.  Alica within 30th use Performance roll in place of a saving throw  BYSTRAZIONE Contract fatigue, nauses and sickness.  Alica within 30th use Performance roll in place of sicknizione all posts of un TS  AFASCINARE Livello Contract and dischards  AVUEZZO  SPIRARE CORAGGIO  + Bonus contro effetti di ammaliamento e costrizione fette that many tine, sing there was and any effect that many tine, sing there was against air and water effects, and any effect that many tine, sing there was against air and water effects, and any effect that many tine, sing there was against air and water effects, and any effect that many tine, sing there was against air and water effects, and any effect that many tine, sing there was against air and water effects, and any effect that many tine, sing there was against air and water effects, and any effect that many tine, sing there was against air and water effects, and any effect that many tine, sing there was against air and water effects, and any effect that many tine, sing there was against air and water effects, and any effect that many tine, sing there was against air and water effects, and any effect that many tine, sing there was against air and water effects, and any effect that many tine, sing there was against air and water effects, and any effect that many tine, sing there was against air and water effects, and any effect that many tine, sing there was against air and water effects, and any effe				
CD Salvezza Inc. = 10 + CAR + Livello Incantatore  FALLIMENTO INCANTESIMI ARCANI SOLIDA  1 Earli possono indesare armature legere senza 2 Inardi possono indesare armature legere senza 3 Inardi possono indesare armature legere senza 4 Inardi possono indesare armature legere senza 5 Inardi possono indesare armature legere senza 6 Inardi possono indesare armature legere senza 7 Inardi possono indesare armature legere senza 8 Inardi possono indesare armature legere senza 9 Inardi possono indesare armature legere senza 1 Inardi possono indesare armature legere senza 2 Inardi possono indesare armature legere senza 3 Inardi possono indesare armature legere senza 4 Inardi possono indesare armature legere senza 5 Inardi possono indesare armature leg				
CD Salvezza Inc. = 10 + CAR + Liv. Incantesimo  Concentrazione				
CO Salvezza Inc. + 10 + CAR + Liv. Incantesimo  Concentrazione				2
Concentrazione = CAR + incantatore incanta	CD Colvezza Inc.			
FALLIMENTO INCANTESIMI ARCAM SOCIA  Bardi possono indessare armature leggere senza  6 inschaire if fallimento incantesimi.  ESIBIZIONE BARDICA  DURATA  AL CIORNO  da Bardo  Volume (x x 2) + CAR +  Found  1 = 2 + ( x 2) + CAR  5  Livello Inizia o cambia un'esibizione bardica come azione di 7 movimento invece che come azione standard.  ESIBIZIONI  SEA SHANTY  COUNTRA CDI SALVEEZ, fivello da Bardo  DISTRAZIONE  CONTOSCENZE BARDICHE  CONOSCENZE BARDICHE  CONOSCENZE BARDICHE  CONOSCENZE BARDICHE  CONOSCENZA Livello publica di edipendono dalla vista. Gli Alleati ento 9 m usano una prova di Esibizione al posto di un TS  AFFASCINARE Livello  PUBBLICO MAX: da Bardo  SIRIARE CORAGGIO  + Bonus a tiri di attacco e danni  EVIRIARE CORAGGIO  + Bonus a tiri di attacco e danni  Bonus a tiri di attacco e danni  EVIRIARE TERRORE  SALVEZZO  Livello STILL WATER  Bonus applies to caving throws against air and water effects, and any effect that may trip, slip or knock prone  FAMIGLIO  MAESTRO DEL SAPERE  PENDITO  PRENDERE 20 AL GLOBAMber 20 morai  PENDERE 20 AL GLOBAMber 20 morai  PENDERE 20 AL GLOBAMber 20 morai  PENDERE 20 AL GLOBAMber 20 morai			Livello	
Bardi possono indossare armature leggere senza rischiare if allimento incantesim.   Bardi possono indossare armature leggere senza rischiare if allimento incantesim.   Bardi possono indossare armature leggere senza rischiare if allimento incantesim.   Bardi possono indossare armature leggere senza rischiare if allimento incantesim.   Bardi possono incossono inco	Concentrazione	= CAR	incantator	е
ESIBIZIONE BARDICA  DURATA Livello da Bardo Varie da Bardo Volumento da Bardo Volumento invese che come azione di 7 movimento invese che come azione di 7 movimento invese che come azione di 7 movimento invese che come azione di 8 ESIBIZIONI  SEA SHANTY  Counter exhaustion, fiatigue, nausea and sickness. Allies within 30ft use Performance roll in place of a saving throw  DISTRAZIONE  Contrasta gli effetti magici che dipendono dalla vista. Gli Contrasta gli effetti magici che dipendo	,			3
ESIBIZIONE BARDICA  Livello Al GORNO  da Bardo  r = 2 + ( × 2 ) + CAR +  Round oggi	% ri	schiare il fallimento in	are armature leggere senza ncantesimi.	
The state of the s	ES	IBIZIONE BAR	RDICA	
r = 2 + ( × 2 ) + CAR +  Round			Varie	
Round		/		
VOLONTÀ CD SALVEZ Avello da Bardo  = 10 + (	r = 2	+( × 2	) + CAR +	
VOLONTÀ CD SALVEZ (Fello da Bardo  = 10 + (				
Livello Inizia o cambia un'esibizione bardica come azione di 7 movimento invece che come azione standard.  ESIBIZIONI  SEA SHANTY Counter exhaustion, fatigue, nausea and sickness. Allies within 30ft use Performance roll in place of a saving throw  DISTRAZIONE Contrasta gli effetti magici che dipendono dalla vista. Gli Alleati entro 9 m usano una prova di Esibizione al posto di un TS  AFFASCINARE Livello PUBBLICO MAX da Bardo  ISPIRARE CORAGGIO  Bonus aprilies to CMD against grapple, overrun or trip  Ivello STILL WATER Calm waters within 30ft, reducing swim DCs by your level Perform for 10 rounds to extend the effect for an hour  Livello STILL WATER Calm waters within 30ft, reducing swim DCs by your level Perform for 10 rounds to extend the effect for an hour  Livello STILL WATER Calm waters within 30ft, reducing swim DCs by your level Perform for 10 rounds to extend the effect for an hour  Livello STILL WATER Calm waters within 30ft, reducing swim DCs by your level Perform for 10 rounds to extend the effect for an hour  Livello STILL WATER Calm waters within 30ft, reducing swim DCs by your level Perform for 10 rounds to extend the effect for an hour  Livello STILL WATER  Calm waters within 30ft, reducing swim DCs by your level Perform for 10 rounds to extend the effect for an hour  Livello STILL WATER  Calm waters within 30ft, reducing swim DCs by your level Perform for 10 rounds to extend the effect for an hour  Expendit of the company	oggi 🗆 🗆 🗆		L	
Livello Inizia o cambia un'esibizione bardica come azione di 7 movimento invece che come azione standard.  SEA SHANTY Counter exhaustion, fatigue, nausea and sickness. Allies within 30ft use Performance roll in place of a saving throw  DISTRAZIONE Contrasta gli effetti magici che dipendono dalla vista. Gli Alleati entro 9 m usano una prova di Esibizione al posto di un TS  AFFASCINARE Livello PUBBLICO MAX da Bardo  ISPIRARE CORAGGIO  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  Iivello STILL WATER 3 Calm waters within 30ft, reducing swim DCs by your level Perform for 10 rounds to extend the effect for an hour  Livello WHISTLE THE WIND 6 Gust of Wind; play for 5 rounds to extend for 1 minute  Livello ISPIRARE TERRORE  PRENDITO  PRENDIT			10	
Livello Inizia o cambia un'esibizione bardica come azione di movimento invece che come azione standard.  ESIBIZIONI  SEA SHANTY Counter exhaustion, fatigue, nausea and sickness. Allies within 30ft use Performance roll in place of a saving throw  DISTRAZIONE Contrasta gli effetti magici che dipendono dalla vista. Gli Alleati entro 9 m usano una prova di Esibizione al posto di un TS  AFFASCINARE Livello PUBBLICO MAX  da Bardo  CONOSCENZE BARDICHE CONOSCENZE BARDICHE  CONOSCENZE BARDICHE  CONOSCENZE BARDICHE  CONOSCENZE BARDICHE  CONOSCENZE BARDICHE  CONOSCENZE BARDICHE  Apply this bonus to all Knowledge (geography), (nature), (local) and Linguistics (nature), (local) and Linguistics (vai real real local) and Linguistics (nature), (local) and Ling	= 1	0 + (	2 ) + CAR	
SEA SHANTY Counter exhaustion, fatigue, nausea and sickness. Allies within 30ft use Performance roll in place of a saving throw  DISTRAZIONE CONOSCENZE BARDICHE  CONOSCENZE BARDICHE  CONOSCENZE BARDICHE  CONOSCENZE BARDICHE  CONOSCENZE BARDICHE  CONOSCENZE BARDICHE  CONOSCENZE BARDICHE  CONOSCENZE BARDICHE  CONOSCENZE BARDICHE  CONOSCENZE BARDICHE  CONOSCENZE BARDICHE  CONOSCENZE BARDICHE  Apply this bonus to all Knowledge (geography), (nature), (local) and Linquistics  You can reroll one of these skill checks, but you must take the second result  AVVEZZO  Livello  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  FAMIGLIO  Livello  STILL WATER Calm waters within 30ft, reducing swim DCs by your level Perform for 10 rounds to extend the effect for an hour  Livello WHISTLE THE WIND  6 Gust Of Wind; play for 5 rounds to extend for 1 minute  Livello ISPIRARE TERRORE  PRENDITO  PRENDITO  PRENDER 20 AL GIORNANCHO 20 ongi				
SEA SHANTY Counter exhaustion, fatigue, nausea and sickness. Allies within 30ft use Performance roll in place of a saving throw  DISTRAZIONE Contrasta gli effetti magici che dipendono dalla vista. Gli Alleati entro 9 m usano una prova di Esibizione al posto di un TS  AFFASCINARE Livello PUBBLICO MAX da Bardo  ISPIRARE CORAGGIO  + Bonus contro effetti d ammaliamento e costrizione Bonus a tiri di attacco e danni  Livello STILL WATER Calm waters within 30ft, reducing swim DCs by your level Perform for 10 rounds to extend the effect for an hour  Livello STILL WATER Calm waters within 30ft, reducing swim DCs by your level Perform for 10 rounds to extend the effect for an hour  Livello MHISTLE THE WIND 6 Gust 0f Wind; play for 5 rounds to extend for 1 minute  Livello ISPIRARE TERRORE PRENDI 10 PRENDERE 20 AL GLOS MAGORI  PRENDERE 20 AL	7 movimento i			
Counter exhaustion, fatigue, nausea and sickness.  Allies within 30ft use Performance roll in place of a saving throw  DISTRAZIONE Contrasta gli effetti magici che dipendono dalla vista. Gli Alleati entro 9 m usano una prova di Esibizione al posto di un TS  AFFASCINARE Livello PUBBLICO MAX da Bardo  ISPIRARE CORAGGIO  + Bonus contro effetti d ammaliamento e costrizione Bonus a tiri di attacco e danni  Livello STILL WATER Calm waters within 30ft, reducing swim DCs by your level Perform for 10 rounds to extend the effect for an hour  Livello Gust 0f Wind; play for 5 rounds to extend for 1 minute  Livello ISPIRARE TERRORE  PRENDI 10 PRENDERE 20 AL GIORAM/km 20 pagi.  PRENDI 10 PRENDERE 20 AL GIORAM/km 20 pagi.		ESIBIZIONI	<u>,</u> ≠ \	6
Allies within 30ft use Performance roll in place of a saving throw  DISTRAZIONE Contrasta gli effetti magici che dipendono dalla vista. Gli Alleati entro 9 m usano una prova di Esibizione al posto di un TS  AFFASCINARE PUBBLICO MAX da Bardo  E				
Contrasta gli effetti magici che dipendono dalla vista. Gli Alleati entro 9 m usano una prova di Esibizione al posto di un TS  AFFASCINARE PUBBLICO MAX  AFFASCINARE Livello PUBBLICO MAX  AFFASCINARE Bonus applies to saving throws against air and water effects, and any effect that may trip, slip or knock prone Bonus a tiri di attacco e danni  Livello STILL WATER  Calm waters within 30ft, reducing swim DCs by your level Perform for 10 rounds to extend the effect for an hour  Livello Gust Of Wind; play for 5 rounds to extend for 1 minute  Livello ISPIRARE TERRORE  PRENDI 10  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  AVVEZZO  Livello  AVVEZZO  Livello  AVVEZZO  Livello  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  FAMIGLIO  MAESTRO DEL SAPERE  PRENDI 10  APPLE 20  AL GLOW Melver 20 orgin				
Alleati entro 9 m usano una prova di Esibizione al posto di un TS  AFFASCINARE PUBBLICO MAX  AFFASCINARE PUBBLICO MAX  ISPIRARE CORAGGIO  H  Bonus applies to saving throws against air and water effects, and any effect that may trip, slip or knock prone Bonus a tiri di attacco e danni  Livello  STILL WATER Calm waters within 30ft, reducing swim DCs by your level Perform for 10 rounds to extend the effect for an hour  Livello WHISTLE THE WIND  G Gust Of Wind; play for 5 rounds to extend for 1 minute  Livello ISPIRARE TERRORE  PRENDI 10  PRENDI 10  PRENDERE 20 AL GIOPNAger 20 orgain  PRENDI 10  PRENDERE 20 AL GIOPNAger 20 orgain  AVVEZZO  You can reroll one of these skill checks, but you must take the second result  AVVEZZO  Livello  Sonus 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  EAMIGLIO  ARBONUS  AVVEZZO  Livello  Bonus applies to CMD against grapple, overrun or trip  FAMIGLIO  ARBONUS  AVVEZZO  Livello  Bonus applies to CMD against grapple, overrun or trip  FAMIGLIO  ARBONUS  AVVEZZO  Bonus applies to CMD against grapple, overrun or trip  FAMIGLIO  PRENDERE 20 AL GIOPNAGER 20 orgainst grapple, overrun or trip  PRENDERE 20 AL GIOPNAGER 20 orgainst grapple, overrun or trip  PRENDERE 20 AL GIOPNAGER 20 orgainst grapple, overrun or trip  PRENDERE 20 AL GIOPNAGER 20 orgainst grapple, overrun or trip  PRENDERE 20 AL GIOPNAGER 20 orgainst grapple, overrun or trip  PRENDERE 20 AL GIOPNAGER 20 orgainst grapple, overrun or trip	DISTRAZIONE			
AFFASCINARE Livello PUBBLICO MAX    September   Pubblico Max   Pub				Apply this bonus to all Knowledge (geography),
AVVEZZO  ISPIRARE CORAGGIO  + Bonus contro effetti d ammaliamento e costrizione Bonus a tiri di attacco e danni  Livello  STILL WATER Calm waters within 30ft, reducing swim DCs by your level Perform for 10 rounds to extend the effect for an hour  Livello  WHISTLE THE WIND 6 Gust Of Wind; play for 5 rounds to extend for 1 minute  Livello ISPIRARE TERRORE  PRENDITO  AVVEZZO  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  FAMIGLIO  Livello  2  Livello  Bonus applies to CMD against grapple, overrun or trip  FAMIGLIO  Livello  PRENDITO  PRENDITO				= ( ÷ 2) + You can reroll one of these skill checks, but you
ISPIRARE CORAGGIO  + Bonus contro effetti d ammaliamento e costrizione Bonus a tiri di attacco e danni  Livello STILL WATER Calm waters within 30ft, reducing swim DCs by your level Perform for 10 rounds to extend the effect for an hour  Livello WHISTLE THE WIND Gust Of Wind; play for 5 rounds to extend for 1 minute  Livello ISPIRARE TERRORE  PRENDITO  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  Livello  Livello  WHISTLE THE WIND  Gust Of Wind; play for 5 rounds to extend for 1 minute  PRENDITO  PRE				
Livello STILL WATER Calm waters within 30ft, reducing swim DCs by your level Perform for 10 rounds to extend the effect for an hour  Livello WHISTLE THE WIND G Gust Of Wind; play for 5 rounds to extend for 1 minute  Livello ISPIRARE TERRORE  Representation of the property of the proper	=	÷ 3	(per eccesso)	
Livello  STILL WATER Calm waters within 30ft, reducing swim DCs by your level Perform for 10 rounds to extend the effect for an hour  Livello WHISTLE THE WIND Gust Of Wind; play for 5 rounds to extend for 1 minute  Livello ISPIRARE TERRORE  PRENDITO  PREND	ISPIRARE CORA	GGIO		
Livello STILL WATER Calm waters within 30ft, reducing swim DCs by your level Perform for 10 rounds to extend the effect for an hour  Livello WHISTLE THE WIND Gust Of Wind; play for 5 rounds to extend for 1 minute  Livello ISPIRARE TERRORE PRENDITO PRENDIT				bolius applies to GWD against
Calm waters within 30ft, reducing swim DCs by your level Perform for 10 rounds to extend the effect for an hour  Livello WHISTLE THE WIND  Gust 0f Wind; play for 5 rounds to extend for 1 minute  Livello ISPIRARE TERRORE  PRENDITO  PREND			danni	grappie, overrun or trip
Livello WHISTLE THE WIND G Gust Of Wind; play for 5 rounds to extend for 1 minute  Livello ISPIRARE TERRORE  REPRODUCTION OF THE PRENDITOR OF	Calm waters v	vithin 30ft, reducing s		FAMIGLIO F
6 Gust Of Wind; play for 5 rounds to extend for 1 minute  Livello ISPIRARE TERRORE  PRENDI 10 PRENDERE 20 AL GIORNAGA 20 orgai	Perform for II		effect for an hour	
Livello ISPIRARE TERRORE  REPRIDI 10  PRENDI 10  PRENDI 20  PRENDI	6 Gust Of Wind:	THE WIND	extend for 1 minute	2
PRENDI 10 PRENDERE 20 AL GIORNAgra 20 oggi		1 /	extend for 1 minute	MAESTRO DEL SAPERE
LIVEIIU				LIVEIIO
Livello ISPIRARE GRANDEZZA MAX INFLUENZATI 5 Usi illimitati al giorno	ivello ISPIRARE	GRANDEZZA MAX	X INFLUENZATI	
9 2 x (d10 + COS) pf temporanei, +2 attacco, +1 TS Tempra ECLETTICO				
			теттріч	Livello
Livello MOSICA LENTITVA  Cura ferite gravi di massa.  Usa ogni abilità come se fossi addestrato				Usa ogni ahilità come se fossi addestrato
Rimuove le condizioni affaticato, scosso e infermo. Livello Tutte le Abilità sono considerate Abilità di classe	Rimuove le condizioni affaticato, scosso e infermo.			Tutta la Abilità cono considerata Abilità di alegga
Livello ACCORDO SPAVENTOSO	LIVEIIO ACCORDO SPAVENTOSO  14 I nemici sono spaventati e fuggono dalla tua esibizione			10
Capace di prendere 10 in ogni abilita	TODED A DE EDOLOMO. NEA VENTE LITEREZ A DE			Canaco di propdoro 10 in ogni abilità
15   +4 a tutti i tiri salvezza	Livello	_		
+4 AC				
Livello CALL THE STORM	Livello CALL THE STORM  Control Water, Control Weather, Control Winds or Storm of Vengeance; play for (spell level) rounds.			

Livello MUSICA MORTALE

20 Provoca la morte di un nemico per gioia o tristezza