SKIRMISHER

(WALDLÄUFER)

Waldläufer-stufe

Stufen-bonus +

ERZFEINDE

Stufe	BONUS GEGEN ERZFEIND	+2	4	6	8	10
1		■	□	□	□	□
5		□	□	□	□	□
10		□	□	□	□	
15		□	□	□		
20		□	□			

■ Bonus to attack, damage and selected skills against this enemy

Bevorzugtes Gelände

Stufe	BONUS FÜR BEVORZUGTES GELÄNDE	4	6	8
3		■	□	□
8		□	□	□
13		□	□	□
18		□	□	

○ Bonus to Initiative and selected skills when in this terrain

TIEREMPATHIE

Wie Diplomatie, aber verbessert die Einstellung eines Tieres

HUNTER'S TRICKS

TRICKS BEKANNT = (Waldläufer-stufe ÷ 2) − 2 + Sonstiges

(aufrunden)

1
2
3
4
5
6
7
8
9

KAMPFSTIL

Waldläufer-stufe	
2	
6	
10	
14	
18	

Kampfstiltalente können ohne die normalen Voraussetzungen gewählt werden.
Sie gelten nur, wenn er keine schwere Rüstung trägt.

BUND DES JÄGERS

Stufe 4

☐ TEILE ERZFEIND

TEILE ERZFEIND

DAUER = Runden WE + Sonstiges

(WE minimum 1)

Teile halben Erzfeindbonus gegen eine einzelne Kreatur mit allen Verbündeten innerhalb 9m (als Bewegungsaktion)

☐ TIERGEFÄHRTE

Name

Kreaturenart

Waldläufer-stufe − 3 = Druiden-stufe

ZAUBERSTÄBE

LADUNGEN #

LADUNGEN #

LADUNGEN #

LADUNGEN #

LADUNGEN #

SCHRIFTROLLEN

TRÄNKE