D		ldläufer- stufe	`	KAMPFSTIL		
В	ATTLE SCOUT	Stufen-	i			
	(WALDLÄUFER)	bonus +	Waldläufer stufe			
``	ERZFEINDE	,	2	Ţ—————————————————————————————————————		
Stufe	<b>■ BONUS GEGEN ERZFEIND</b>	+2 4 ■□				
1			6	<u> </u>		
20						
■ Bol	nus to attack, damage and selected ski Bevorzugtes Gelär		10	<u> </u>		
Stufe	O BONUS FÜR BEVORZUGTE		14 18	Kampfstiltalente können ohne die normalen Voraussetzungen gewählt werden. Sie gelten nur, wenn er keine schwere Rüstung trägt.		
3			X	BUND DES JÄGERS		
8			Stufe	TEILE ERZFEIND		
13			4	DAUER Sonstiges		
18				Runden WE + (WE minimum 1)		
O Bor	nus to Initiative and selected skills whe	en in this terrain		ben Erzfeindbonus gegen eine einzelne Kreatur mit allen Verbündeten innerhalb 9m (als Bewegungsaktion)		
Stufe	Runde 1 Allies gain +2 bonus to Initiative in the area Runde 2 Allies gain +2 bonus Perception, Stealth and Survival checks in the area Runde Not hampered by difficult terrain;		- /-	VORBEREITETE ZAUBER		
TERRAIN &			- 000			
	3 Take 10 on Climb and Swim,					
EOUS	BONUS Waldläufer-					
IAG	stule .	Bonus applies in a 60 ft radius area				
ADVANTAGEOUS		centred on yoursel	f			
AD	Stufe PERFECT ADVANTAGE 20 Gain the above bonuses in just one round			<b>,</b>		
Stufe	INTIBILITION					
Wähle einmal am Tag für eine Stunde ein zusätzliches bevor						
Win Di	TIEREMPATHIE			т		
wie Dij	plomatie, aber verbessert die Einstellur ZAUBER	ng eines Heres		SUPERIOR TACTICS		
Stufe Waldläufer 3 = Zauber-			7	Once per day, rearrange your party's initiatives after they've been rolled		
stute stute			Stufe 15	+2 Initiative bonus for yourself and allies within an area you've already scouted out		
	gegen Zauber = Grun auber pro Tag zaub	d- + Bonuszauber er WE	~	all alea you ve alleady scouled out		
	1	<b>PPPP</b>				
	2					
	3					
	4					
RW g	gegen Zauber (SG) = 10 + WE + Zauberg	rad				
			×	SCHRIFTROLLEN TRÄNKE T		
	ZAUBERSTÄBE					
`	ZAUBERSTABE	,				
	<u> </u>					
	Paponne Fr					
	# 000		1			
	A H DDC		·			
# 000 000 000 000 000 000 000 000 000 0						