MehrfachschussBei einem Vollen Angriff hat dein erster Angriff zwei Pfeile  Punktgenaues ZielenFühre einen Angriff durch, der Rüstungs- und Schildbonus, sowie natürl. Rüstung ignorie			aldläufer-	KAMPFSTIL			
Walddiarfer   PennschussEntfernungsmali werden habbiert					BOGENSCHIESSEN		
ERXFEINDE Stufe BONUS GEGEN ERZEFIND				Waldläuf	er- 🖵 <b>Fernschuss</b> Entfernungsmali werden halbie	ert	
Stufe # BONUS GEGEN ERZFEIND +2 4 6 8 10 1		ERZFEINDE				_	
Verbesserter Präzisionsschussignoriere den den Rüstungsbonus für teilweise Deckung oder teilweise Tarmung	PONIC CECEN EDGERIND						
MehrfachschussBei einem Vollen Angriff auch dein erster Angriff zwei Pfeile   Punktgenaues Zielenführe einen Angriff durch, der Ristlungs- und Schildbonus, sowie natürl. Rüstung ignorier   Aus vollem Lauf schießenFühre einen Angriff durch, der Ristlungs- und Schildbonus, sowie natürl. Rüstung ignorier   Aus vollem Lauf schießenFühre einen Angriff durch, der Ristlungs- und Schildbonus, sowie natürl. Rüstung ignorier   Aus vollem Lauf schießenFühre einen Angriff durch, der Ristlungs- und Schildbonus, sowie natürl. Rüstung ignorier   Aus vollem Lauf schießenFühre einen Angriff durch, der Ristlungs- und Schildbonus, sowie natürl. Rüstung ignorier   Aus vollem Lauf schießenFühre einen Angriff durch, der Ristlungs- und Schildbonus, sowie natürl. Rüstung ignorier   Aus vollem Lauf schießenFühre einen Angriff durch, der Ristlungs- und Schildbonus, sowie natürl. Rüstung ignorier   Aus vollem Lauf schießenFühre einen Angriff durch, der Ristlungs- und Schildbonus, sowie natürl. Rüstung ignorier   Aus vollem Lauf schießenFühre einen Angriff durch, der Ristlungs- und Schildbonus, sowie natürl. Rüstung ignorier   Aus vollem Lauf schießenFühre einen Angriff durch, der Ristlungs- und Schildbonus, sowie natürl. Rüstung ignorier   Aus vollem Lauf schießenFühre einen Angriff durch, der Ristlungs- und Schildbonus geweinte einem Lauf schießenFühre einen Angriff durch, der Ristlungs- und Schildbonus geweinte einem Lauf schießenFühre einen Angriff durch, der Ristlung in SchießenFühre einen Angriff durch, der Ristlungs- und Schildbonus, sowie natürl. Rüstung ignorier   Aus vollem Lauf schießenFühre einen Angriff durch, der Ristlungs- und Schildbonus, sowie natürl. Rüstung in den ver Ristlung in SchießenFühre einen Renatur   Aus vollem Lauf schießenFühre einen Re							<u>'</u>
Aus vollem Lauf schießenFühre einen Fernkampfangriff zu einem beliebigen Zeitpunkt während deiner Bewegr  Aus vollem Lauf schießenFühre einen Fernkampfangriff zu einem beliebigen Zeitpunkt während deiner Bewegr  Kampfstitlalente können ohne die normalen Vorausseztungen gewählt werden. Sie gelten nur, wenn er keine schwere Rüstung trägt.  Bund Des Jägers  Stufe Bevorzugtes Gelände  Stufe Bonus FÜR BEVORZUGTES GELÄNDEs S  Runden WE +  TEILE ERZFEIND  DAUER Sonstiges  Runden We minimum 1)  Teile halben Erzfeindbonus gegen eine einzelne Kreatur  mit allen Verbündeten innerhalb 9m (als Bewegngasktir)  VORBEREITETE ZAUBER  Stufe Waldläufer 3 Zauber  4 Waldläufer 3 Zauber  4 Waldläufer 3 Zauber  Ture Bonus zauber  VORBEREITETE ZAUBER  Stufe Stufe Sonsuszauber  4 Waldläufer 3 Zauber  4 Waldläufer 3 Zauber  Ture Grund Sonsuszauber  WE Waldläufer 3 Zauber  WE Waldläufer 3 Zauber  WE Waldläufer 3 Zauber Sonsuszauber  WE Waldläufer Sonsuszauber  WE Waldläufer 3 Zauber Sonsuszauber  WE Waldläufer 3 Zauber Sonsuszauber  WE Waldläufer Sonsuszauber  Aug Gegen Zauber (SG) = 10 + WE + Zaubergrad	5			6	h i		
# Bonus to attack, damage and selected skills against this enemy  Bevorzugtes Gelände  Stufe OBONUS FÜR BEVORZUGTES GELÄNDE 8  3	10			10			
Bonus to attack, damage and selected skills against this enemy  Bevorzugtes Gelände  Stufe O Bonus Für Bevorzugtes Gekände 8  Bunden = WE +  Runden = WE +  Runden = WE +  We Diplomatie, aber verbessert die Einstellung eines Tieres  Stufe Valdläufer 3 = Zauber Zauber pro Tag = Zauber Zauber A stufe 3 = Zauber Zauber Stufe 4	15				Kampfstiltalente können ohne die normalen V	orausse	
Sorus to attack, damage and selected skills against this enemy   Stufe   O BONUS FÜR BEVORZUGTES GELÄNDE 6 8	20				·		CERC
Bevorzugtes Gelände  Stufe O BONUS FÜR BEVORZUGTES GELÄNDE6 8  8	■ Bonus to at	tack, damage and selected sk	ills against this enemy		BUND D		
Bauden = WE +  Runden = WE +  (WE minimum 1)  Teile halben Erzfeindbonus gegen eine einzelne Kreatur mit allen Verbündeten innerhalb 9m (als Bewegungsaktign)  VORBEREITETE ZAUBER  TIEREMPATHIE  Wie Diplomatie, aber verbessert die Einstellung eines Tieres  Tauber  RW gegen  Zauber  Tauber  Taub	×	Bevorzugtes Gelä	nde 🗾		☐ TEILE ERZFEIND	[	□ TIERGEFÄHRTE
Runden = WE +  (WE minimum 1)  Teile halben Erzfeindbonus gegen eine einzelne Kreatur mit allen Verbündeten innerhalb 9m (als Bewegungsaktion)  Waldläufer - 3	Stufe O BO	NUS FÜR BEVORZUGTI		TEILI	EERZFEIND	Na	ame
13    Teile halben Erzfeindbonus gegen eine einzelne Kreatur mit allen Verbündeten innerhalb 9m (als Bewegungsaktig)    Waldläufer- 3	3			DAUE	R Sonstiges		
Teile halben Erzfeindbonus gegen eine einzelne Kreatur mit allen Verbündeten innerhalb 9m (als Bewegungsaktier)  Waldläufer- stufe - 3 Duiden- stufe  VORBEREITETE ZAUBER  TIEREMPATHIE  Wie Diplomatie, aber verbessert die Einstellung eines Tieres  Stufe Waldläufer- 3 = Zauber- stufe  A Waldläufer- 3 = Stufe  RW gegen Zauber pro Tag = Grund- pro Tag = Grund- ww.  RW gegen Zauber (SG) = 10 + WE + Zaubergrad  RW gegen Zauber (SG) = 10 + WE + Zaubergrad  Teile halben Erzfeindbonus gegen eine einzelne Kreatur mit allen Verbündeten innerhalb 9m (als Bewegungsaktier)  VORBEREITETE ZAUBER  3 Duiden- stufe - 3 Duiden- stuf	8				Runden = WE +	Kr	eaturenart
O Bonus to Initiative and selected skills when in this terrain  TIEREMPATHIE  Wie Diplomatie, aber verbessert die Einstellung eines Tieres  Stufe 4 Waldläufer- Stufe Tauber pro Tag Zauber wE Zauber Zauber Zauber WE  RW gegen Zauber (SG) = 10 + WE + Zaubergrad  RW gegen Zauber (SG) = 10 + WE + Zaubergrad	13			Taila b			Waldläufer- Druiden-
TIEREMPATHIE  Wie Diplomatie, aber verbessert die Einstellung eines Tieres  TAUBER  Stufe 4 Waldläufer- 3 = Grund- stufe	18						stufe - 3 - stufe
TIEREMPATHIE  Wie Diplomatie, aber verbessert die Einstellung eines Tieres  TAUBER  Stufe  Waldläufer- 4	O Bonus to Ini	tiative and selected skills wh	en in this terrain		VORBEREI	TETE	E ZAUBER
Wie Diplomatie, aber verbessert die Einstellung eines Tieres    CAUBER	K					_	
Stufe 4       Waldläufer-stufe - 3 = Zauber-stufe	Wie Diplomatie,	aber verbessert die Einstellu	ng eines Tieres			1 [	
Stufe       Waldläufer-stufe       3 = Zauber-stufe       0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0		ZAUBER	*			[	
RW gegen Zauber pro Tag = Grund- ywE	Stufe					[	
1		stule -	Stule			2	
2		Zauber = Grui pro Tag zau	nd- + Bonuszauber ber WE				
3		1	7777			[	
RW gegen Zauber (SG) = 10 + WE + Zaubergrad		2				3	
RW gegen Zauber (SG) = 10 + WE + Zaubergrad		3				_	300
4		4				[	
	RW gegen Zau	uber (SG) = 10 + WE + Zauber	grad			4	
				~			

ZAUBERSTÄBE		
# 000 000 000 000 000	SCHRIFTROLLEN	TRÄNKE
# 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0		
# 000 000 000 000 000		
We # 000 000 000 000 000		
# 000 000 000 000		