_		ldläufer- stufe	*	KAMPFSTIL
В	SATTLE SCOUT	1		
	(WALDLÄUFER)	Stufen- bonus +	Waldläufe	
×	ERZFEINDE	<i>x</i> (stufe 2	<u></u>
Stufe	■ BONUS GEGEN ERZFEIND	+2 4	2	T
1		■	6	
20				
*	Bevorzugtes Gelän	ıde 🕡	10	<u> </u>
Stufe	O BONUS FÜR BEVORZUGTE		14	Kampfstiltalente können ohne die normalen Voraussetzungen gewählt werden.
3			18	Sie gelten nur, wenn er keine schwere Rüstung trägt.
8			×	BUND DES JÄGERS
13			Stufe 4	TEILE ERZFEIND DAUER Sonstiges
18			4	TITE
Stufe	Runde			Runden WE + (WE minimum 1)
3	Allies gain +2 bonus to Initiative in the area			alben Erzfeindbonus gegen eine einzelne Kreatur mit allen Verbündeten innerhalb 9m (als Bewegungsaktion
	Runde Allies gain +2 bonus Perception, Stealth and			VORBEREITETE ZAUBER
TERRAIN	2 Survival checks in the area			
ADVANTAGEOUS TEF	Runde Not hampered by difficult term Take 10 on Climb and Swim,			^
	BONUS Waldläufer-	Bonus applies in a 60 ft radius area centred on yourself		
	DAUER stufe			
	min. =			2
	Stufe PERFECT ADVANTAGE			
	20 Gain the above bonuses in just	st one round		
Stufe 10	INFILTRATION Wähle einmal am Tag für eine Stunde	ein zusätzliches hevo	I I I I	elände 3 🗆 🗆
	TIEREMPATHIE			
TIEREMPATHIE Waldläufer- BONUS stufe Sonstiges				
	= CH +	+		
Wie Diplomatie, aber verbessert die Einstellung eines Tieres SPUREN LESEN Waldläufer- Überlebenskunst				SUPERIOR TACTICS
			Once per day, rearrange your party's initiatives after they've been rolled	
stufe Bonus		15	+2 Initiative bonus for yourself and allies within an area you've already scouted out	
Spure	en lesen $= (\div 2)$	+	~	all area you've already scouled out
ZAUBER				
Stufe Waldläufer- 3 = Zauber- stufe Paragrapher				
	/ gegen Zauber = Grun auber pro Tag = zaub	d- + Bonuszauber ber WE		
	1	9999		
	2			
	3			
	4			
RW	gegen Zauber (SG) = 10 + WE + Zauberg	ırad		SCHRIFTROLLEN TRÄNKE
Konze	entration = WE	+ Zauber- stufe		
ZAUBERSTÄBE				
N 000 000 000				
	POOL # POOLNOEN			
	G G G G			
	LADUNGEN H			
	Apouncen			