WII D C	TALKER	Waldläufer-	K	KA	AMPFRAUSCH D			*
	<b>I ALKLI</b> LÄUFER)	Stufen-	Stufe 4			Waldläufer stuf		tufe
	TRONG SENS	bonus	KAMPFRAUSCH!D		lläufer- tufe	Sonstiges		MPFRAUSCH!
PERCEPTION BONUS	Waldläufer-	Optional	Runder	(	× 2 ) -	4 +		Runde
+ = ( (Max +7)	stufe ( aufrunden)	Bonus + 1	Hulluei		STÄRKEKO WERT BONUS	DNSTITUTIONSV BONUS	VERWILLENS- WURF BONUS	RÜSTUNGS- KLASSE MALUS
Optional bonus applies	,	eady has low-light visio	on	KAMPFRAUSCH!	4	4	2	-2
O BONING	orzugtes Gel		STÄRF	KERER KAMPFRAUSCH	6	6	3	-2
Stufe O BONUS	FUR BEVURZUG	TES GELÄNDE6 8		chtiger KAMPFRAUSCH	8	8	4	-2
8						1 770 1	4	
13			(Attributswert - 10)	) ÷ 2	51	KO		RK
18			ERSCHÖPFUN <b>&amp;</b> DAUER	AMPFRAUSCH! Dauer	Stärkewert Malus <b>-2</b>	Geschicklichke Malus <b>-2</b>	eitswert	
_	TEREMPATH		Rur der		SIT	GE	Kein Kampfrau Ansturm währe	sch, Rennen, oder Ind erschöpft
TIEREMPATHIE BONUS	Waldlä stu		<u> </u>	1	WILD TAI	FNTS		7
=	CH +	+			WILDIA	ZEIVIO		
Wie Diplomatie, aber v								
\ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \	SPUREN LESE Waldläufer-	Überlebenskunst						
	stufe	Bonus						
Spuren lesen =	·	) +						
Stufe	ZAUBER Waldläufer-	Zauber-						
4	stufe -	stufe						
RW gegen Zauber	Zauber = G pro Tag = za	rund- + Bonuszaube auber + WE	er 🔭	VC	DRBEREITET	E ZAUBER		*
1								
2					1			
3								
RW gegen Zauber (S	G) = 10 + WE + 7auh	erarad						
		7auh	er-		2			
Konzentration	= WE	stufestufe	^					
					3			
					4			
7	ZAUBERSTÄF	BE						
	LAD UNGEN			RIFTROLLEN	( )	× ·	TRÄNKE	
	¥ Ul							
	Ab UNGEN							
	ے کا							
	-Abungen							
	LA							
	H# H		]					
	P P P		i					
	GEN GEN							
	Abungen □□ #							