V	Naldläufer-	K	KAMPFSTIL
WALDLÄUFER	01.6	BOGENSCHIESSEN	
	bonus +	Waldläufer- FernschussEntfernungsmali werden h	
ERZFEINDE		stufe   Kernschuss +1 to attack and damag	ge within first range increment darfst du deine Waffe zwei Mal abfeuern, erhälst aber einen Malus
Stufe BONUS GEGEN ERZFEIND	+2 4 6 8 10		
1		Verbesserter Prazisionsschussignoriere den den Rüstungsbonus für teilweise Deckung oder teil	
5		Punktgenaues ZielenFühre einen Angriff durch, der Rüstungs- und Schildbonus, sowie natürl. Ri	
10		Aus vollem Lauf schießenFühre einen Fernkampfangriff zu einem beliebigen Zeitpunkt während deiner	
15		Kampfstiltalente können ohne die normal Sie gelten nur, wenn er keine schwere Rü	
20			D DES JÄGERS
Bevorzugtes Gelä		Stufe TELLE ERZEFIND	☐ TIERGEFÄHRTE
tufe O BONUS FÜR BEVORZUGT  3	TES GELÄNDE6 8 □	4	Name
8		DURATION Sonst Mod	Name
13		Runden = WE +	Creature type
		(WE Minimu	
18 TIEREMPATHI	IE .	Teile halben Erzfeindbonus gegen eine einzelne Kro mit allen Verbündeten innerhalb 9m (als Bewegung	eatur Waldläufer- gsaktiqr) stufe - 3 ⊈ruiden- stufe stufe
ITEREMPATHIE Waldläu			REITETE ZAUBER
ONUS stuf	e Sonst. Mod.		000
= CH +	+		<b>1</b> 000
utze anstatt Diplomatie, um die Einstellun	g des Tieres dir ggü. z	u ve 🗆 🗆	
TRACK Waldläufe	er- Überlebens	kunst	
stufe	Bonus		2 000
ouren lesen = (	÷2)+		
ZAUBER			
Stufe Waldläufer- 4 stufe - 3	= Zauber- stufe		3 🗆 🗆 🗆
RW gegen Zauber _ Gru	und- + Bonuszauber		
	uber WIS		000
1			4
2			
3		~	
RW gegen Zauber (SG) = 10 + WE + Zaube	ergrad		
	7auho		
Conzentration = WE	stufe		
ZAUBERSTÄB	F	1	
ZAUDLKSTAD	-		
Se D		SCHRIFTROLLEN	TRÄNKE
š # 🗆 🗆			
ADUNGEN			
ğ [[			
Z OF			
₹ # □□			
3 44			
B B D			
Papungen			
abungen □□			
A D			