BATTLE SCOUT

(WALDLÄUFER)

Waldläufer-stufe

Stufen Bonus +

ERZFEINDE

Stufe		+2	4
1	BONUS GEGEN ERZFEIND	■	□
20		□	□

Bevorzugtes Gelände

Stufe			6	8
3	BONUS FÜR BEVORZUGTES GELÄNDE	■	□	□
8		□	□	□
13		□	□	
18		□		

ADVANTAGEOUS TERRAIN

Stufe	Runde	
3	1	Allies gain +2 bonus to Initiative in the area
	2	Allies gain +2 bonus Perception, Stealth and Survival checks in the area
	3	Not hampered by difficult terrain; Take 10 on Climb and Swim, even in a hurry

BONUS DAUER

mins = Waldläufer-stufe

Bonus applies in a 60 ft radius area centred on yourself

Stufe 20 **PERFECT ADVANTAGE**
Gain the above bonuses in just one round

Stufe 10 **INFILTRATION**
Wähle einmal am Tag für eine Stunde ein zusätzliches bevorzugtes Gelände.

TIEREMPATHIE

TIEREMPATHIE BONUS

= CH + Waldläufer-stufe + Sonst. Mod.

Nutze anstatt Diplomatie, um die Einstellung des Tieres dir ggü. zu verbessern

TRACK

Spuren suchen = (Waldläufer-stufe ÷ 2) + Überlebenskunst Bonus

ZAUBER

Stufe 4 Waldläufer-stufe - 3 = Zauber-stufe

RW gegen Zauber		Zauber pro Tag	= Grund-zauber	+ Bonuszauber WIS
	1			
	2			
	3			
	4			

Zauberrettungs SG = 10 + WE + Zaubergrad

Konzentration = WE + Zauber-stufe

ZAUBERSTÄBE

LADUNGEN #

LADUNGEN #

LADUNGEN #

KAMPFSTIL

Waldläufer-stufe	
2	
6	
10	
14	
18	

Kampfstiltalente können ohne die normalen Voraussetzungen gewählt werden.
Sie gelten nur, wenn er keine schwere Rüstung trägt.

BUND DES JÄGERS

Stufe 4 **SHARE FAVOURED ENEMY**

DAUER

Runden = WE + Sonst. Mod. (WE Minimum 1)

Teile halben Erzfeindbonus gegen eine einzelne Kreatur mit allen Verbündeten innerhalb 9m (als Bewegungsaktion)

VORBEREITETE ZAUBER

	1	
	2	
	3	
	4	

SUPERIOR TACTICS

Stufe 15 Once per day, rearrange your party's initiatives after they've been rolled

+2 Initiative bonus for yourself and allies within an area you've already scouted out

SCHRIFTROLLEN

TRÄNKE