	aldläufer-	*		KAM	IPFS	STIL	*	
DEEP WALKER	stufe							
(WALDLÄUFER)	bonus	Waldläufe						
ERZFEINDE	×	stufe 2						
Stufe BONUS GEGEN ERZFEIND	+2 4 6 8 10							
1		6	P					
5								
10		10	<u> </u>					
15		14 18				setzungen gewählt werd	den.	
20	20		Sie geiten nur, wenn er keine schwere Rustung tragt.					
DEEP KNOWLEDGE		Stufe BUND DES JÄGERS						
Stufe		4	TEILE ERZFEII	ND		□ TIERGEFÄHRT	E	
Bonus to Initiative, Knowle		TEILE DURA	ERZFEIND	Sonst. Mod.		Name		
8 +5 Perception, Stealth and Sur while underground	rvival checks	DORA		Solist. Mou.	1	Creature type		
13 +8			Runden WE	 (WE Minimum 1)	ш	Creature type		
18 +11		Teile ha	ılben Erzfeindbonus gege	en eine einzelne Kreatur		Waldläufe		
TIEREMPATHIE		illit alleli Verbulideteli illilelilaib 3111 (als bewegungsaktiqi)						
TIEREMPATHIE Waldläufe BONUS stufe				VORBEREI'	II(E)(I		,	
= CH +	+				1			
Nutze anstatt Diplomatie, um die Einstellung	des Tieres dir anii zu v				1			
TRACK	aco riereo un ggu. zu							
Waldläufer-	Überlebenskunst							
stufe	Bonus				2			
Spuren lesen = (÷ 2)	+							
Stufe ZAUBER Waldläufer-	Zauhan Z							
Stute Waldläufer- 4 stufe - 3 =	Zauber- stufe				3			
RW gegen Zauber = Grur Zauber pro Tag zaub	nd- + Bonuszauber							
Zauber pro Tag zaub								
2					4			
3								
RW gegen Zauber (SG) = 10 + WE + Zaubergrad								
Konzentration = WE	Zauber-							
Konzentation	stufe stufe							
ROCK HOPPER	101: 1 1							
Stufe +5 Bonus to Acrobation while underground	es and Climb checks							
Ignore difficult terrain while undergr								
DEEP WALKER CAMOU								
Stufe Use Stealth to hide underground, ev environment doesn't provide cover	en if the	*	SCHRIFTRO	OLLEN .		TF	RÄNKE	
ONE WITH THE ST	ONE							
Stufe Use Stealth to hide underground, ev								
17 being observed								
ZAUBERSTÄBE	*							
Z 000								
TABOUNCEN								
YPONINGEN # DDD								