D	BATTLE SCOUT	ldläufer- stufe			KAMPFS	STIL	
D		Stufen-	7 —				
	(WALDLÄUFER)	bonus	Waldläufe stufe	r- P			
``	ERZFEINDE		2	Ţ			
Stufe	■ BONUS GEGEN ERZFEIND	+2 4					
1			6				
20	D	<u> </u>					
*	Bevorzugtes Gelän O BONUS FÜR BEVORZUGTE		10				
Stufe 3	O BONOS FOR BEVORZOGIE	S GEEANDEO		Kampfstiltalente können ohne die nor			
	8			Sie gelten nur, wenn er keine schwere Rüstung trägt. BUND DES JÄGERS			
13			Stufe	TEILE ERZFEIND	MD DES)	AGERS	
18			4	DURATION	Sonst. Mod.		
	Pundo			Runden WE +		(WE Minimum 1)	
Stufe 3	tunde Allies gain +2 bonus to Initiative in the area		Teile hal			llen Verbündeten innerhalb 9m (als Bewegungsaktion)	
ADVANTAGEOUS TERRAIN	Runde Allies gain +2 bonus Percepti	on, Stealth and	-		EREITET	E ZAUBER	
	2 Survival checks in the area						
	Runde Not hampered by difficult terr Take 10 on Climb and Swim, 6				1		
	BONUS Waldläufer-						
	DAUER stufe		a]			
	min. =		elf		2		
	Stufe PERFECT ADVANTAGE						
	20 Gain the above bonuses in just	st one round					
Stufe INFILTRATION Wähle einmal am Tag für eine Stunde ein zusätzliches bevor TIEREMPATHIE TIEREMPATHIE Waldläufer- stufe Sonst. Mod. = CH + + Nutze anstatt Diplomatie, um die Einstellung des Tieres dir ggü. zu v TRACK Waldläufer- stufe Spuren lesen = (÷ 2) +			□ □ □ evorzugtes Ge	lände.	3		
					4		
			U verhessern				
				SUPERIOR TACTICS			
			Stufe	Once per day, rearrange your party's initiatives after they've been rolled 15 15 10 10 10 10 10 10 10 10			
			1)				
Spure	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	•					
Stufe Waldläufer- 4 Waldläufer- stufe - 3 = Zauber- stufe							
	/ gegen Zauber = Grund auber pro Tag zaub	d- er Bonuszaube WIS	r				
	1						
	2						
	3						
	4						
RW g	gegen Zauber (SG) = 10 + WE + Zauberg	rad	×	SCHRIFTROLLEN		TRÄNKE	
Konze	entration = WE	+ Zaubo	er-				
ZAUBERSTÄBE							
# (VODINGEN							
	<u> </u>						
	2 000						
PO							