W	/aldläufer-	I.	KAMPFSTIL
WALDLÄUFER	01.6	BOGENSCHIESSEN	
	Bonus	Waldläufer- FernschussEntfernungsmali werden	
ERZFEINDE	,	stufe	age within first range increment if darfst du deine Waffe zwei Mal abfeuern, erhälst aber einen Malus
tufe BONUS GEGEN ERZFEIND	+2 4 6 8 10		
1		Verbesserter PräzisionsschussIgnoriere den den Rüstungsbonus für teilweise Deckung oder tei	
5		Punktgenaues ZielenFühre einen Angriff durch, der Rüstungs- und Schildbonus, sowie natürl. Rüstung Aus vollem Lauf schießenFühre einen Fernkampfangriff zu einem beliebigen Zeitpunkt während deiner	
20		Kampfstiltalente können ohne die norma Sie gelten nur, wenn er keine schwere Ri	
			ID DES JÄGERS
Bevorzugtes Gelä tufe O BONUS FÜR BEVORZUGT		Stufe 4 TEILE ERZFEIND	☐ TIERGEFÄHRTE
3			Name
8			
13		Runden = WE +	Creature type
18		(WE Minimu Teile halben Erzfeindbonus gegen eine einzelne Kr	
TIEREMPATHI	E	mit allen Verbündeten innerhalb 9m (als Bewegun	ngsaktidil) sture sture
EREMPATHIE Waldläu DNUS stufe			REITETE ZAUBER
= CH +	+		
ıtze anstatt Diplomatie, um die Einstellung	 a des Tieres dir aaü. z		_ 1
TRACK	, acc ricico un ggar 2	_	
Waldläufe stufe	er- Überlebens Bonu:		
uren suchen = (÷ 2) +		_ 2
ZAUBER	. 2 /	<u> </u>	
	= Zauber-	1 000	3 000
4 sture 3	stute		3
RW gegen Zauber = Gru Zauber pro Tag = zau	ınd- + Bonuszaubei ıber + WIS		
1	9999		<u> </u>
2			
3			
4			
Zauberrettungs SG = 10 + WE + Zaubergra	d	_	
onzentration = WE	★ Zaube stufe	ır-	
	Sture		
ZAUBERSTÄBI	E	1	
š # 🗆		SCHRIFTROLLEN	TRÄNKE
		_	
Trabungen			
5 # □□			
LAD			
<u> </u>			
□ # Proposed			
VOUNCEN			
H □□			