URBAN RANGER

Waldläufer-stufe

ERZFEINDE

Stufe	BONUS GEGEN ERZFEIND	+2	4	6	8	10
1		■	□	□	□	□
5		□	□	□	□	□
10		□	□	□	□	
15		□	□	□		
20		□	□			

FAVOURED COMMUNITIES

Stufe	COMMUNITY BONUS	+2	4	6	8
3		■	□	□	□
8		□	□	□	□
13		□	□	□	
18		□	□		

Stufe 7: Never slowed by difficult terrain in these communities
Move through local citizens as if they were allies

Stufe 12: Use Stealth in place of Disguise in these communities
If successful, you blend into the crowd

TIEREMPATHIE

TIEREMPATHIE BONUS = CH + Waldläufer-stufe + Sonstiges

Wie Diplomatie, aber verbessert die Einstellung eines Tieres

SPUREN LESEN

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

ZAUBER

Stufe 4

Waldläufer-stufe - 3 = Zauber-stufe

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

RW gegen Zauber (SG) = 10 + WE + Zaubergrad

Konzentration = WE + Zauber-stufe

ZAUBERSTÄBE

LADUNGEN # □□□ □□□ □□□ □□□□□□□□□□□□□□□

LADUNGEN # □□□ □□□ □□□ □□□□□□□□□□□□□□□

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 □ TEILE ERZFEIND □ TIERGEFÄHRTE

TEILE ERZFEIND DAUER: Runden = WE + Sonstiges

(WE minimum 1)

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

Name

Kreaturenart

Waldläufer-stufe - 3 = Druiden-stufe

VORBEREITETE ZAUBER

□□□ □□□ □□□	1	□□□ □□□ □□□
□□□ □□□ □□□	2	□□□ □□□ □□□
□□□ □□□ □□□	3	□□□ □□□ □□□
□□□ □□□ □□□	4	□□□ □□□ □□□

SCHRIFTROLLEN

TRÄNKE