Waldläufer-	ERZFEINDE	
INFILTRATOR stufe		8 10 ADAPTATIONS at levels 3, 8, 13 and 18
(WALDLÄUFER)	1	
TIEREMPATHIE	5	
TIEREMPATHIE Waldläufer- BONUS stufe Sonstiges	10	-D
= CH + +	15	
Nutze anstatt Diplomatie, um die Einstellung des Tieres dir ggü. zu v	erbessern \Box	
TRACK Waldläufer- Überlebenskunst	X.	KAMPFSTIL
stufe Bonus	 Waldläufer- $ abla$	
Spuren lesen = (÷ 2) +	stufe	
ZAUBER	2	
Stufe Waldläufer- 4 stufe - 3 = Zauber- stufe	6	
RW gegen Zauber = Grund- Zauber pro Tag = zauber + WE		
1	10	
2	Kampfstiltalente können ohne die norr	nalen Voraussetzungen gewählt werden.
3	Sie gelten nur, wenn er keine schwere Rustung tragt.	
4	Stufe	ND DES JAGERS TIERGEFÄHRTE
RW gegen Zauber (SG) = 10 + WE + Zaubergrad	4 TEILE ERZFEIND	
Konzentration = WE + Zauber- stufe	TEILE ERZFEIND DAUER Sonstiges	Name
	Runden WE +	Kreaturenart
	(WE minir	
	Teile halben Erzfeindbonus gegen eine einzelne mit allen Verbündeten innerhalb 9m (als Bewegu	Kreatur Waldläufer 3 Druiden- ungsaktiqr) stufe stufe
	VORBI	EREITETE ZAUBER
		1
		3 000
		4
ZAUBERSTÄBE		
# COOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO	SCHRIFTROLLEN	TRÄNKE
<u> </u>		
# 000 000 000 000 000 000 000 000 000 0		
- About 1 - Abou		
3 000 000 000		
# COOO OOO OOO		
# COO OOO OOO		