SHAPESHIFTER stufe	KAMPFSTIL
(WALDLÄUFER)	NATURAL WEAPON COMBAT
ERZFEINDE	☐ Aspect of the Beast
Stufe ■ BONUS GEGEN ERZFEIND +2 4 6 8 10  1 ■ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □	□ Predator's Leap: Jump without a run-up □ Tierinstinkt: +2 Initiative und Überlebensk
5	State
10	$1d2 \rightarrow 1d3 \rightarrow 1d4 \rightarrow 1W6 \rightarrow 1d8 \rightarrow 2d6 \rightarrow 3W6 \rightarrow 4d6 \rightarrow 6d6 \rightarrow 8d6 \rightarrow 12d6$ $1d10 \rightarrow 2W8 \rightarrow 3d8 \rightarrow 4d8 \rightarrow 6d8 \rightarrow 8d8 \rightarrow 12W8$
15	☐ Weapon Focus +1 to attack with selected weapon
20	6
SHIFTER'S BLESSING	
Stufe	Improved Vital Strike Make a single attack for two extra sets of damage dice
3	Kampfstiltalente können ohne die normalen Voraussetzungen gewählt werden. Sie gelten nur, wenn er keine schwere Rüstung trägt.
Stufe	— Stufe
Stufe	4 TEILE ERZFEIND TIERGEFÄHRTE
Stufe D	TEILE ERZFEIND  DAUER  Sonstiges
Stufe	Runden WE + Kreaturenart
18	Teile halben Erzfeindbonus gegen eine einzelne Kreatur Waldläufer-
TIEREMPATHIE	mit allen Verbündeten innerhalb 9m (als Bewegungsaktion) stufe 5 stufe
TIEREMPATHIE Waldläufer- BONUS stufe Sonstiges	VORBEREITETE ZAUBER
= CH + +	
Wie Diplomatie, aber verbessert die Einstellung eines Tieres	
SPUREN LESEN	
Waldläufer- Überlebenskunst stufe Bonus	<b>2</b>
Spuren lesen = ( ÷ 2) +	
ZAUBER	
Stufe Waldläufer- 4 Waldläufer- stufe - 3 = Zauber- stufe	3 000
RW gegen Zauber = Grund- + Bonuszauber WE	
1 PPPP	
2	4 000
3	
4	
RW gegen Zauber (SG) = 10 + WE + Zaubergrad Zauber	37.
Konzentration = WE + stufe	
ZAUBERSTÄBE .	
PA	SCHRIFTROLLEN TRÄNKE
<u> </u>	
# 000 000 000 000 000 000 000 000 000 0	
<u> </u>	
# 000 000 000 000 000 000 000 000 000 0	
3 1111 1111 1111	
# 000 000 000 000 000 000 000 000 000 0	