TAT CONTED stufe		KAMPFSTIL
FALCONER	1	
(WALDLÄUFER) Stufen- bonus	+ Waldl	läufer- 🖵
ERZFEINDE		tufe d
Stufe BONUS GEGEN ERZFEIND +2 4		2 -
	-0-0-0 —	
5	1	10
10		14 18 18 19 19 19 19 19 19
15		Kampfstiltalente können ohne die normalen Voraussetzungen gewählt werden. Sie gelten nur, wenn er keine schwere Rüstung trägt.
20		BUND DES JÄGERS
Bevorzugtes Gelände		tufe FEATHERED COMPANION Stufe 4 Full hit points Waldläufer- stufe - 3 Druiden- stufe
Stufe O BONUS FÜR BEVORZUGTES GELÄI	NDE 6 8 : -□□ Nam	
<u> </u>		
8	Bird	d of prey type
13		
18		Roam DC 15 The bird roams and forages on its own, and returns at a set time.
TRACK		Distract DC 20
Waldläufer- Überlebei stufe Bon		The bird flutters distractingly around an enemy. On a successful attack, the enemy is shaken. Swooping Charge DC 20
Spuren lesen = (÷ 2) +	01	6 The bird flies to a high vantage point, then next round makes a charge attack. If successful, this deals 2d4 damage from a bite, with a ×4 critical modifier, and the target is staggered for a round.
<u> </u>		
Stufe Waldläufer- 2 = Zauber-		
Stufe Waldläufer- 4 Stufe - 3 = Zauber- stufe		
RW gegen Zauber = Grund- + Bo Zauber pro Tag = zauber	nuszauber —	
RW gegen Zauber (SG) = 10 + WE + Zaubergrad		
Konzentration = WE +	Zauber- —	3
Nonzentiation - W.E.	stufe	
		<u> </u>
ZAUBERSTÄBE	*	
P		SCHRIFTROLLEN TRÄNKE T
9 000 000		
z		
9 PO		
3 000 000		
<u> </u>		
PO 000 # 000 000		