

SKIRMISHER

(WALDLÄUFER)

Waldläufer-
stufe

Stufen-
bonus

ERZFEINDE

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

Bevorzugtes Gelände

Stufe	BONUS FÜR BEVORZUGTES GELÄNDE	6	8
3		■	□
8		□	□
13		□	□
18		□	□

TIEREMPATHIE

TIEREMPATHIE
BONUS

Waldläufer-
stufe

Sonstiges

 = CH + +

Wie Diplomatie, aber verbessert die Einstellung eines Tieres

SPUREN LESEN

Waldläufer-
stufe

Überlebenskunst
Bonus

Spuren lesen = (÷ 2) +

HUNTER'S TRICKS

TRICKS
BEKANNT

Waldläufer-
stufe

Sonstiges

= (÷ 2) - 2 +
(aufrunden)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

KAMPFSTIL

Waldläufer- stufe	<input type="checkbox"/>
2	<input type="checkbox"/>
6	<input type="checkbox"/>
10	<input type="checkbox"/>
14	<input type="checkbox"/>
18	<input type="checkbox"/>

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

Sonstiges

Runden WE +
(WE minimum 1)

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

Name

Kreaturenart

Waldläufer-
stufe - 3 = Druiden-
stufe

ZAUBERSTÄBE

LADUNGEN

#

□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□

LADUNGEN

#

□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□

LADUNGEN

#

□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□

LADUNGEN

#

□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□

LADUNGEN

#

□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□

SCHRIFTROLLEN

TRÄNKE