D	BATTLE SCOUT Wal	ldläufer- stufe	*	KAMP	FSTIL	
D		Stufen-				
	(WALDLÄUFER)	bonus	Waldläufer stufe			
	ERZFEINDE	Ĭ.	2	Ţ		
Stufe	■ BONUS GEGEN ERZFEIND	+2 4 ■□		7		
1			6			
20	D					
*	Bevorzugtes Gelän O BONUS FÜR BEVORZUGTE		10	1———		
Stufe 3	O BONOS FOR BEVORZOGIE	S GEEANDEO 6	14 18	Kampfstiltalente können ohne die normalen Vora		
	8		\ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \	Sie gelten nur, wenn er keine schwere Rüstung trägt. BUND DES JÄGERS		
13			Stufe	TEILE ERZFEIND	SJACERO	
18			4	DAUER Sonstiges		
	Pundo			Runden WE +	(WE minimum 1)	
Stufe 3	Runde Allies gain +2 bonus to Initiative in the area		Teile hal		t allen Verbündeten innerhalb 9m (als Bewegungsaktion)	
ADVANTAGEOUS TERRAIN	Runde Allies gain +2 bonus Percepti	on, Stealth and	*	VORBEREITE		
	2 Survival checks in the area					
	Runde Not hampered by difficult terr Take 10 on Climb and Swim, 6					
	BONUS Waldläufer-					
	DAUER stufe					
	min. =			2	<u> </u>	
	Stufe PERFECT ADVANTAGE					
	20 Gain the above bonuses in just	st one round				
Stufe INFILTRATION 10 Wähle einmal am Tag für eine Stunde ein zusätzliches bevor. TIEREMPATHIE TIEREMPATHIE TIEREMPATHIE Sonstiges = CH + + Nutze anstatt Diplomatie, um die Einstellung des Tieres dir ggü. zu v. TRACK Waldläufer- stufe Überlebenskunst Bonus Spuren lesen = (÷ 2) +			rzugtes Ge	lände 3		
					000	
			verhessern			
				SUPERIOR TACTICS		
			Once per day, rearrange your party's initiatives after they've been rolled Initiative bonus for yourself and allies within			
			1)	15 +2 Initiative bonus for yourself and allies within an area you've already scouted out		
ZAUBER						
Stufe Waldläufer- 4 Stufe - 3 = Zauber- stufe						
	gegen Zauber Grund Grund Grund Grund Grund Fro Tag Zaub	d- + Bonuszauber er WE				
	1					
	2					
	3					
	4					
RW g	gegen Zauber (SG) = 10 + WE + Zauberg	rad		SCHRIFTROLLEN *	TRÄNKE	
Konze	entration = WE	Zauber- stufe				
ZAUBERSTÄBE						
# 000000000000000000000000000000000000						
4 CO						
	<u> </u>					
	X 000					
1900						