1	Waldläufer-	× 1	KAMPFSTIL
WALDLÄUFER	2	BOGENSCHIESSEN	
	bonus +	Waldläufer- FernschussEntfernungsmali werden	
ERZFEINDE		stufe	age within first range increment iff darfst du deine Waffe zwei Mal abfeuern, erhälst aber einen Malus
Stufe BONUS GEGEN ERZFEINI	+2 4 6 8 1		
1 5		4 Verbesserter Präzisionsschussignoriere den den Rüstungsbonus für teilweise Deckung oder teilv	
Punktgenaues Zielen Führe einen Ang		ngriff durch, der Rüstungs- und Schildbonus, sowie natürl. Rüstung iç	
15		14	en Fernkampfangriff zu einem beliebigen Zeitpunkt während deiner B
20		Sie gelten nur, wenn er keine schwere R	nalen Voraussetzungen gewählt werden. Rüstung trägt.
Bevorzugtes Gelä			ND DES JÄGERS
tufe O BONUS FÜR BEVORZUG		Stufe TEILE ERZFEIND	□ TIERGEFÄHRTE
3	■-0-0-	TEILE ERZFEIND	Name
8		WE +	Creature type
13		Runden (WE minim	
18		Teile halben Erzfeindbonus gegen eine einzelne k	Kreatur Waldläufer Druiden-
TIEREMPATH		mit allen Verbündeten innerhalb 9m (als Bewegu	ngsaktiq stufe stufe stufe EREITETE ZAUBER
IEREMPATHIE Waldlä ONUS stud			
= CH +	+		1 000
utze anstatt Diplomatie, um die Einstellur	g des Tieres dir ggü.	zu ve	
TRACK	iar Üharlahar	alumet -	
Waldläuf stufe	er- Überleber Bon		2 000
ouren lesen = (÷ 2) +		
ZAUBER			
Stufe Waldläufer- 4 stufe - 3	= Zauber- stufe		3
RW gegen Zauber _ Gr	und- + Bonuszaub		
	uber WIS		
1			4
3			
4			
RW gegen Zauber (SG) = 10 + WE + Zaube			
Conzentration = WE	→ Zaul		
- WL	stufe		
ZAUBERSTÄB	E		
z nr		SCHRIFTROLLEN	TRÄNKE
š # 🗆			7 TRANKE 7
YOUNGE TO THE PROPERTY OF THE			
TADO			
z ===			
₹ # □□			
- Cee			
TYPONNOEN			
š # 🗆			