

ESPLORATORE

Livello da Esploratore

Schermaglia

Bonus danni a tutti gli attacchi eseguiti nel tuo turno, a condizione di muoversi di almeno 3m durante il turno.

Non si applica a non morti, costrutti, piante, creature incorporee, gelatine e creature immuni a danni extra da colpi critici.

Si applica ad attacchi a distanza entro 9m

Livello 3 Bonus CA con movimento di almeno 3m durante il turno

TALENTI BONUS

☐ Acrobazia

☐ Combattere alla Cie

☐ Senso del Pericolo

☐ Tiro Lontano

☐ Iniziativa Migliorata

☐ Volontà di Ferro

☐ Tiro Ravvicinato

☐ Ricognizione Rapida

☐ Skill focus

☐ Agile

☐ Movimento Brachia

☐ Schivare

☐ Tempra Possente

☐ Nuotare Migliorato

☐ Riflessi Fulminei

☐ Tiro preciso

☐ Ricarica rapida

☐ Attacco Rapido

☐ Allerta

☐ Maestria in Combattimento

☐ Resistenza

☐ Sentire l'Invisibile

☐ Estrarzione Rapida

☐ Mobilità

☐ Tiro in Movimento

☐ Seguire tracce

TEMPRA DA BATTAGLIA

Livello 2 Bonus ai TS sulla Tempra e check Iniziativa.

ANDATURA IMPECCABILE

Livello 6 Muoviti senza penalità o danno attraverso ogni terreno che non richieda prove di Scalare o Nuotare.

FREE MOVEMENT

Livello 18 Liberati facilmente da legacci, lotte e incantesimi imprigionanti.

ESPLORATORE				
Danno	Bonus CA	Tempra da	Fast	
Livello	Schermaglia	Schermaglia	Battaglia	Movement
1	1d6			Individuare Trappole
2		+1		Schivare
3		+1	+3m	Trackless step
4				Talento bonus
5	2d6			Eludere
6				Andatura impeccabile
7		+2		
8				Comuffamento, Talento bonus
9	3d6			
10				Percezione cieca 9m
11		+3	+2	+6m
12				Talento bonus
13	4d6			
14				Nascondersi in piena vista
15		+4		
16				Talento bonus
17	5d6			
18				Free movement
19		+5		
20		+3		Vista Ceca 9m, Talento bonus
Si perde accesso a Schermaglia, Tempra da Battaglia, Movimento Veloce, Andatura Impeccabile, Mimetismo, Nascondersi in Piena Vista e Movimento Libero indossando armature o trasportando carichi medi o pesanti.				