Späher Stufe

	**
X	GEPLANKEL

Schadensbonus auf alle Angriffe in dieser Runde, bei einer Bewegung von mindestens 3m.

Untote, Konstrukte, Schlicke, Pflanzen, Körperlose und Kreaturen, die gegen kritische Treffer immun sind, werden nicht betroffen

Gilt für Fernkampfangriffe bis zu 9m

3

RK Bonus bei einer Bewegung ab 3m in dieser Runde.

BONUSTALENTE

☐ Akrobat ☐ Agil □ Wachsamkeit □ Blind kämpfen ☐ Hangeln □ Defensive Kampfwei ☐ Gefahreninstinkt ☐ Ausweichen ☐ Ausdauer

☐ Fernschuss ☐ Große Zähigkeit ☐ Scharfes Gehör □ Verbesserte Initative □ Verbessertes Schwimmen

☐ Eiserner Wille □ Blitzschnelle Reflex□ Beweglichkeit ☐ Kernschuss ☐ Präzisionsschuss ☐ Schn. Waffenb.

☐ Schnelles Erkunder☐ Schnelles Nachlade☐ Aus vollem Lauf... $\hfill \square$ Fertigkeitsfokus $\hfill \square$ Tänzelnder Ang. $\hfill \square$ Spuren lesen

AUSDAUER IM KAMPF

Stufe

Bonus auf Zähigkeits- und Initativewürfe 2

LEICHTER MARSCH

Stufe Ohne Malus oder Schaden durch jedes Terrain 6 bewegen, das keinen Fertigkeitswurf benötigt.

BEWEGUNGSFREIHEIT

Stufe

Fesseln, Ringkämpfen und behindernden Zaubern 18 mit Leichtigkeit entkommen

\ \				SPÄI	HER
Stufe	Geplänkel Schaden		Ausdauer im Kampf	Schnelle Bewegung	
1	1w6				Fallen finden
2			+1		Reflexbewegung
3		+1		+3m	Spurloser Schritt
4					Bonustalent
5	2W6				Entrinnen
6					Leichter Marsch
7		+2			
8 e					Tarnung, Bonustalent
9	3w6				
10					Blindgespür 9m
11		+3	+2	+6m	
12					Bonustalent
13	4w6				
14					Meisterliches Verstecken
15		+4			
16					Bonustalent
17	5W6				
18					Bewegungsfreiheit
19		+5			
20			+3		Blindsicht 9m, Bonustalent
Deim Tragan mittlevar oder achusever Loct mittelachusever oder achusever Diotung varlievet du die Fähigkeiten.					

Beim Tragen mittlerer oder schwerer Last, mittelschwerer oder schwerer Rüstung verlierst du die Fähigkeiten: Geplänkel, Ausdauer im Kampf, Schnelle Bewegung, Spurloser Schritt, Tarnung und Meisterliches Verstecken.