

SPÄHER

Späher  
Stufe

GEPLÄNKEL

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

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

BONUSTALENTE

- ☐ Akrobat
- ☐ Blind kämpfen
- ☐ Gefahreninstinkt
- ☐ Fernschuss
- ☐ Verbesserte Initiative
- ☐ Eiserner Wille
- ☐ Kernschuss
- ☐ Schnelles Erkunder
- ☐ Fertigkeitssfokus
- ☐ Agil
- ☐ Hangeln
- ☐ Ausweichen
- ☐ Große Zähigkeit
- ☐ Verbessertes Schwimmen
- ☐ Blitzschnelle Reflex
- ☐ Präzisionsschuss
- ☐ Schnelles Nachladen
- ☐ Tänzelder Ang.
- ☐ Wachsamkeit
- ☐ Defensive Kampfweise
- ☐ Ausdauer
- ☐ Scharfes Gehör
- ☐ Beweglichkeit
- ☐ Schn. Waffenb.
- ☐ Aus vollem Lauf...
- ☐ Spuren lesen

AUSDAUER IM KAMPF

Stufe 2 Bonus auf Zähigkeits- und Initativwürfe

LEICHTER MARSCH

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

BEWEGUNGSFREIHEIT

Stufe 18 Fesseln, Ringkämpfen und behindernden Zaubern mit Leichtigkeit entkommen

SPÄHER

Stufe	Geplänkel Schaden	Geplänkel RK Bonus	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					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
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.					