

ABILITA' SKAAL

Razza

Mutaforma: Con un'azione, puoi cambiare aspetto e voce. Puoi determinare le specifiche del cambiamento, includendo colorazione di pelle, lunghezza di capelli, sesso. Puoi anche cambiare altezza e peso, e puoi cambiare la tua stazza da Media a Piccola. Puoi cambiare anche razza, ma nessuno di questi cambiamenti affliggerà le tue statistiche. Non puoi copiare l'aspetto di qualcuno che non hai mai visto, e quando cambi aspetto la creatura in cui ti trasformi dev'essere umanoide e avere lo stesso numero di arti e lo stesso posizionamento. Il tuo vestiario e equipaggiamento non cambiano. il nuovo aspetto permane finché non usi un azione per cambiare di nuovo o finché non muori.

Ladro

Attacco Furtivo: impari a colpire con precisione e sfruttare le distrazioni dell'avversario. Una volta per turno, puoi infliggere 3d6 danni extra a una creatura che colpisci con un attacco se godi di vantaggio sul tiro per colpire. L'attacco deve impiegare un'arma di precisione o a distanza. Non hai bisogno di vantaggio sul tiro per colpire se un altro nemico del bersaglio si trova entro 1,5 metri da esso, purché quel nemico non sia incapacitato, e se non hai svantaggio sul tiro per colpire.

Schivata Prodigiosa: A partire dal 5° livello, quando un attaccante che sei in grado di vedere ti colpisce con un attacco, puoi usare la tua reazione per dimezzare il danno dell'attacco effettuato contro di te.

Spadaccino

Gioco di Gambe: impari come sferrare un colpo e poi scappare senza rappresaglie. Durante il tuo turno, se effettui un attacco in mischia contro una creatura, quella creatura non potrà effettuare attacchi di opportunità contro di te per il resto del tuo turno.

Audacia del Fanfarone: la tua sicurezza ti spinge in battaglia. Puoi concederti un bonus ai tiri di iniziativa pari al tuo modificatore di Carisma.

Ottieni anche un modo aggiuntivo per usare il tuo attacco furtivo; non hai bisogno di vantaggio sul tiro per colpire per usare il tuo Attacco Furtivo contro una creatura se ti trovi entro 1.5m da essa, se non ci sono altre creature entro 1.5m da te e non hai svantaggio sul tiro per colpire. Tutte le altre regole per l'Attacco Furtivo si applicano ancora a te.

Guerriero

Stile di Combattimento - Combattere a due Armi: Quando ti impegni nel combattimento con due armi, puoi sommare il tuo modificatore di caratteristica al danno del secondo attacco.

Recuperare Energie: Hai una fonte limitata di energia a cui puoi attingere per rimetterti dalle ferite. Durante il tuo turno, puoi usare un'azione bonus per recuperare punti ferita pari a 1d10 + il tuo livello da guerriero. Una volta impiegato questo privilegio, devi terminare un riposo breve o lungo prima di riutilizzarlo.

Azione Impetuosa: puoi spingerti oltre i tuoi normali limiti per brevi periodi di tempo. Durante il tuo turno, puoi eseguire un'azione aggiuntiva oltre alla tua normale azione e una possibile azione bonus.

Una volta impiegato questo privilegio, devi terminare un riposo breve o lungo prima di riutilizzarlo.

Maestro di Battaglia

Manovre: Il guerriero apprende tre manovre a sua scelta, e può utilizzarne soltanto una per attacco. Il guerriero apprende ulteriori due manovre al 7°, 10° e 15° livello. Ha inoltre la possibilità, ogni volta che apprende nuove manovre, di sostituire una manovra già appresa.

Dadi di Superiorità: Il guerriero possiede quattro dadi di superiorità, rappresentati da d8. Quando il guerriero usa un dado di superiorità, lo spende. Recupera tutti i dadi di superiorità quando completa un riposo breve o lungo. Ottiene un ulteriore dado di superiorità al 7° livello e al 15° livello.

Tiri Salvezza Guerriero: Per le manovre che richiedono un tiro salvezza, la CD va calcolata come segue: **CD del TS della manovra** = 8 + il tuo bonus di competenza + il modificatore di Forza o di Destrezza del guerriero (a scelta del guerriero).

Manovre Scelte:

Attacco Minaccioso: *“Quando il guerriero colpisce una creatura con un attacco con un’arma, può spendere un dado di superiorità per tentare di spaventare il bersaglio. Il guerriero aggiunge il dado di superiorità al tiro per i danni dell’attacco, e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza. Se lo fallisce, il bersaglio è spaventato dal guerriero fino alla fine del turno successivo di quest’ultimo”.*

Attacco Sbilanciante: *“Quando il guerriero colpisce una creatura con un attacco con un’arma, può spendere un dado di superiorità per tentare di buttare a terra il bersaglio. Il guerriero aggiunge il dado di superiorità al tiro per i danni dell’attacco. Se il bersaglio è di taglia Grande o inferiore, deve effettuare un tiro salvezza su Forza. Se lo fallisce, cade a terra prono”.*

Replica: *“Quando una creatura manca il guerriero con un attacco in mischia, il guerriero può usare la sua reazione e spendere un dado di superiorità per effettuare un attacco con un’arma da mischia contro la creatura. Se la colpisce, aggiunge il dado di superiorità al tiro per i danni dell’attacco”.*

ARTEFATTO

Ridare Vita: L'incantatore tocca una creatura morta entro l'ultima ora. Con un Azione, quella creatura torna in vita con 1 punto ferita. Questo incantesimo non può riportare in vita una creatura morta di vecchiaia e non può ripristinare le eventuali parti del corpo mancanti. Questa abilità può essere usata una volta per riposo lungo.

Guardiano Solenne: Con un Azione un guardiano spettrale Grande compare e fluttua per la durata dell'incantesimo in uno spazio libero a scelta dell'incantatore situato entro gittata di 18 metri e che egli sia in grado di vedere. Il guardiano occupa quello spazio ed è sfocato, ad eccezione di una spada scintillante e uno scudo decorati con il simbolo della divinità dell'incantatore (due occhi con 7 stelle che li circondano). Ogni creatura ostile all'incantatore che si muova fino a uno spazio entro 3 metri dal guardiano per la prima volta in un turno deve superare un tiro salvezza su Destrezza. Se lo fallisce, subisce 20 danni radiosi, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni. Il guardiano svanisce quando ha inferto un totale di 80 danni. Puoi spostare il guardiano fino 6 metri verso un punto libero a scelta usando la tua Azione Bonus, il guardiano non può essere più distante di 36 metri dall'incantatore. Questa abilità può essere usata una volta per riposo lungo.