

# SÄBELRASSLER

Säbelrassler  
Stufe

(SCHURKE)

## SÄBELRASSLER

Schurken-  
stufe

1 ☐ { Martial Training  
Hinterhältiger Angriff

2 ☐ Entrinnen

3 ☐ Daring

4 ☐ Reflexbewegung

8 ☐ Verbesserte Reflexbewegung

10 ☐ Verbesserte Tricks

20 ☐ Meisterhafter Angriff

## MARTIAL TRAINING

Weapon Proficiency

## KAMPFTALENTE

1

2

## HINTERHÄLTIGER ANGRIFF

SCHADEN  
BONUS

Schurken-  
stufe

Sonstiges

$$\boxed{\phantom{000}}_{W6} = \left( \phantom{000} \div 2 \right) + \phantom{000}$$

(aufrunden)

Zusätzlicher Schaden wird addiert, wenn der Schurke sein Ziel in die Zange nimmt oder es seinen GE-Bonus verliert.

Bei Fernkampfangriffen gilt er im Umkreis von 9m.

Er wird bei kritischen Treffern nicht multipliziert.

Nicht-tödlicher Schaden nur möglich, wenn die Waffe nicht-tödlichen Schaden verursacht.

## DARING

DARING BONUS

Schurken-  
stufe

Sonstiges

Stufe

$$3 + \boxed{\phantom{000}} = \left( \phantom{000} \div 3 \right) + \phantom{000}$$

Morale bonus applies to Acrobatics checks and saving throws against fear.

## MEISTERHAFTER ANGRIFF

Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen:

- Stufe
- Schlaf für 1W4 Stunden
  - Gelähmt für 2W6 Runden
  - Getötet

MEISTERHAFTER ANGRIFF  
ZÄHIGKEITSWURF (SG)

Schurken-  
stufe

$$\boxed{\phantom{000}} = 10 + \left( \phantom{000} \div 2 \right) + \text{IN}$$

Meisterhafter Angriff kann nicht auf den Gleichen Gegner in 24h angewendet werden, egal ob dieser den Zähigkeitswurf schafft oder nicht

## TRICKS

TALENTE  
BEKANNT

Schurken-  
stufe

Sonstiges

Ab Stufe 10 kann der Schurke  
verbesserte Tricks wählen

$$\boxed{\phantom{000}} = \left( \phantom{000} \div 2 \right) + \phantom{000} \quad (\text{abrunden})$$

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14