

DRIVER

(SCHURKE)

Schurken-
stufe

TRICKS

TALENTE
BEKANNT

Schurken-
stufe

Sonstiges

Ab Stufe 10 kann der Schurke verbesserte Tricks wählen

SCHURKE

Schurken-
stufe

- | | | |
|----|--------------------------|---|
| 1 | <input type="checkbox"/> | { Fallen finden
Hinterhältiger Angriff |
| 2 | <input type="checkbox"/> | |
| 3 | <input type="checkbox"/> | Driver's Fortitude |
| 4 | <input type="checkbox"/> | Reflexbewegung |
| 8 | <input type="checkbox"/> | Verbesserte Reflexbewegung |
| 10 | <input type="checkbox"/> | Verbesserte Tricks |
| 20 | <input type="checkbox"/> | Meisterhafter Angriff |

HARD DRIVE

When driving a vehicle pulled by animals or magical beasts:

- DC of all drive checks reduced by 2
- Base speed increases 10ft
- Acceleration increases 5ft

HINTERHÄLTIGER ANGIFF

SCHADEN
BONUS

Schurken-
stufe

Sonstiges

$$\boxed{W6} = \left(\frac{\quad}{2} \right) + \quad \quad \quad \text{(aufrunden)}$$

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.

DRIVER'S FORTITUDE

Stufe 3 If drop below 0hp while driving, a DC15 Fortitude save allows you to remain in control of the vehicle.

MEISTERHAFTER ANGRIFF

Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen:

- Stufe 20
- Schlaf für 1W4 Stunden
 - Gelähmt für 2W6 Runden
 - Getötet

MEISTERHAFTER ANGRIFFSCHURKEN-
ZÄHIGKEITSWURF (SG) stufe

$$\boxed{\quad} = 10 + \left(\frac{\quad}{2} \right) + \text{IN} \quad \quad \quad$$

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

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14