

SÄBELRASSLER

Säbelrassler
Stufe

(SCHURKE)

SÄBELRASSLER

Schurken-
stufe

1

☐

Martial Training
Sneak Attack

2

☐

Entrinnen

3

☐

Daring

4

☐

Reflexbewegung

8

☐

Verbesserte Reflexbewegung

10

☐

Verbesserte Tricks

20

☐

Master Strike

MARTIAL TRAINING

Weapon Proficiency

KAMPFTALENTE

1

2

HINTERHÄLTIGER ANGRIFF

SCHADEN
BONUS

Schurken-
stufe

Sonst. Mod.

W6

$$= \left(\text{Stufe} \div 2 \right) +$$

(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

Sonst. Mod.

Stufe

3

+

$$= \left(\text{Stufe} \div 3 \right) +$$

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

MEISTERHAFTER ANGRIFF

Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen:

Stufe

20

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

MEISTERHAFTER ANGRIFF
ZÄHIGKEITSWURF (SG)

Schurken-
stufe

$$= 10 + \left(\text{Stufe} \div 2 \right) + \text{IN}$$

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

TRICKS

TALENTE
KNOWN

Schurken-
stufe

Sonst. Mod.

Ab der 10. Stufe kann der Schurke verbesserte Tricks wählen

$$\text{Talente} = \left(\text{Stufe} \div 2 \right) + \text{Mod.} \quad (\text{abrunden})$$

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14