

SCHURKE

(SCHURKE)

Schurken
Stufe

SCHURKEN TRICKS

TALENTE
KNOWN

Schurken
Stufe

Sonstiges

Ab der 10 Stufe kann der Schurke verbesserte Tricks wählen

= (÷ 2) + (abrunden)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

SCHURKE

Schurken Stufe		
1	<input type="checkbox"/>	Trapfinding Sneak Attack
2	<input type="checkbox"/>	Entrinnen
3	<input type="checkbox"/>	Driver's Fortitude
4	<input type="checkbox"/>	Entrinnen
8	<input type="checkbox"/>	Verbessertes Entrinnen
10	<input type="checkbox"/>	Verbesserte Tricks
20	<input type="checkbox"/>	Master Strike

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 ANGRIFF

SCHADEN
BONUS

Schurken
Stufe

Sonstiges

W6

 = (÷ 2) + (aufrunden)

Der Schaden des Hinterhältigen Angriffs zum Normalen Schaden addiert, wenn der Schurke sein Ziel in die Zange nimmt oder es seinen GE -Bonus verliert.
Bei Fehrnkampfangriffen gelte er im Umkreis von 9m.
Er wird nicht multipliziert bei Kritischen Treffern.

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 ANGRIFF
ZÄHIGKEIT SG

Schurken
Stufe

= 10 + (÷ 2) + IN

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