

SCHURKE

(SCHURKE)

Schurken-
stufe

TRICKS

TALENTE KNOWN

Schurken-
stufe

Sonst. Mod.

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 ☐ { Fallen finden
Sneak Attack

2 ☐ Entrinnen

3 ☐ Driver's Fortitude

4 ☐ Reflexbewegung

8 ☐ Verbesserte Reflexbewegung

10 ☐ Verbesserte Tricks

20 ☐ 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 ANGIFF

SCHADEN BONUS

Schurken-
stufe

Sonst. Mod.

W6

 = (÷ 2) + (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.

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

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 ZÄHIGKEITSWURF (SG)

Schurken-
stufe

= 10 + (÷ 2) + IN

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

11

12

13

14