

ACROBAT (SCHURKE)

Acrobat
Level

ACROBAT

Schurken-
stufe

1 ☐ Expert Acrobat
Sneak Attack

2 ☐ Entrinnen

3 ☐ Second Chance

4 ☐ Reflexbewegung

8 ☐ Verbesserte Reflexbewegung

10 ☐ Verbesserte Tricks

20 ☐ Master Strike

ACROBATICS

EXPERT ACROBAT

While wearing light armour, no Armour Check Penalty to Acrobatics, Fly, Climb, Sleight of Hand or Stealth checks.

While wearing no armour, gain +2 to Acrobatics and Fly checks.

Stufe **SECOND CHANCE**

3 Reroll an Acrobatics, Climb or Fly check at -5.
You must take the new result.

SECOND CHANCES

PRO TAG

Schurken-
stufe

Sonst.

= (

÷ 3) +

(aufrunden)

HINTERHÄLTIGER ANGRIFF

**SCHADEN
BONUS**

Schurken-
stufe

Sonst.

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.

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

= 10 + (

÷ 2) + 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.

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