

SÄBELRASSLER

Säbelrassler
Stufe

(SCHURKE)

SÄBELRASSLER

Schurken-
stufe

1 ☐ { Martial Training
Hinterhältiger Angriff

2 ☐ Entrinnen

3 ☐ Daring

4 ☐ Reflexbewegung

8 ☐ Verbesserte Reflexbewegung

10 ☐ Verbesserte Tricks

20 ☐ Meisterhafter Angriff

MARTIAL TRAINING

Weapon Proficiency

KAMPFTALENTE

1

2

HINTERHÄLTIGER ANGRIFF

SCHADEN
BONUS

Schurken-
stufe

Sonstiges

$$\boxed{\text{W6}} = \left(\text{.....} \div 2 \right) + \text{.....}$$

(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.

DARING

DARING BONUS

Schurken-
stufe

Sonstiges

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

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

MEISTERHAFTER ANGRIFF

Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen:

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

MEISTERHAFTER ANGRIFF
ZÄHIGKEITSWURF (SG)

Schurken-
stufe

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

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

TRICKS

TALENTE
BEKANNT

Schurken-
stufe

Sonstiges

Ab Stufe 10 kann der Schurke verbesserte Tricks wählen

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

(abrunden)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14