

SCHURKE

(SCHURKE)

Schurken-
stufe

SCHURKE

Schurken-
stufe

1

☐

Fallen finden
Hinterhältiger Angriff

2

☐

Entrinnen

3

☐

Driver's Fortitude

4

☐

Reflexbewegung

8

☐

Verbesserte Reflexbewegung

10

☐

Verbesserte Tricks

20

☐

Meisterhafter Angriff

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

Sonstiges

W6

= ($\div 2$) +

(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.

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 + ($\div 2$) + 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

= ($\div 2$) + (abrunden)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14