

ACROBAT

(SCHURKE)

Acrobat
Level

ACROBAT

Schurken-
stufe

1 ☐ Expert Acrobat
Hinterhältiger Angriff

2 ☐ Entrinnen

3 ☐ Second Chance

4 ☐ Reflexbewegung

8 ☐ Verbesserte Reflexbewegung

10 ☐ Verbesserte Tricks

20 ☐ Meisterhafter Angriff

AKROBATIK

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.

SECOND CHANCE

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

SECOND CHANCES PRO TAG

Schurken-
stufe

Sonstiges

= (÷ 3) +

(aufrunden)

HINTERHÄLTIGER ANGIFF

SCHADEN BONUS

Schurken-
stufe

Sonstiges

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 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

TRICKS

TALENTE BEKANNT

Schurken-
stufe

Sonstiges

Ab Stufe 10 kann der Schurke verbesserte Tricks wählen

= (÷ 2) +

(abrunden)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14