

SCHURKE

(SCHURKE)

Schurken-
stufe

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 ANGRIFF

SCHADEN
BONUS

Schurken-
stufe

Sonstiges

W6

$$= \left(\div 2 \right) +$$

(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

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

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 der 10. Stufe kann der Schurke verbesserte Tricks wählen

$$\div 2 \right) + \text{(abrunden)}$$

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14