

Paktmagierzauber des 2. Grades – Ameisenstärke (Gemeinschaftliche)^{ABR II}, Ausdauer des Ochsen, Bärenstärke, Blutrüstung^{ABR VI}, Eidolongenesung (Schwächere)^{ABR}, Eidolon herbeizaubern^{EXP}, Energien widerstehen, Gedanken wahrnehmen, Geisterross, Gestalt verändern, Gleiten^{EXP}, Glitzerstaub, Grube erschaffen^{EXP}, Irreführung, Monster herbeizaubern II, Nebelwolke, Pracht des Adlers, Raum verzerren^{ABR II}, Reittier (Gemeinschaftliches)^{ABR II}, Rindenhaut, Schläue des Fuchses, Schützende Bänder^{ABR}, Schützende Waffe^{ABR II}, Schutz vor Bösem (Gemeinschaftlicher)^{ABR II}, Schutz vor Chaos (Gemeinschaftlicher)^{ABR II}, Schutz vor Gutem (Gemeinschaftlicher)^{ABR II}, Schutz vor Ordnung (Gemeinschaftlicher)^{ABR II}, Schutz vor Pfeilen, Schwächerer Evolutionssprung^{EXP}, Schwarm herbeizaubern, Schweben, Spinnenklettern, Spinnenpeitsche^{ABR VI}, Temporales Stottern^{ABR VI}, Unsichtbares sehen, Unsichtbarkeit, Unterschlußpfad aus Spinnennetz^{ABR}, Verschwimmen, Weisheit der Eule, Windwall.

Paktmagierzauber des 3. Grades – Absorbierende Barriere^{ABR II}, Affenschwarm herbeizaubern^{ABR}, Devolution^{EXP}, Eidolongenesung^{ABR}, Eidolonregeneration^{EXP}, Energien widerstehen (Gemeinschaftliches)^{ABR II}, Evolutionssprung^{EXP}, Fliegen, Froschschwarm herbeizaubern^{ABR}, Gedanken suchen^{EXP}, Gefährten schützen^{ABR VI}, Geisterross (Gemeinschaftliches)^{ABR II}, Hast, Heldenmut, Herbeigezauberte Kreatur kontrollieren^{ABR}, Lebenskraftübertragung (Verbesserte)^{ABR II}, Mächtige Magische Fänge, Magie bannen, Monster herbeizaubern IV, Mördergrube^{EXP}, Niedere Erschaffung, Puppenspieler^{ABR}, Schrotexplosion^{ABR II}, Schutzkreis gegen Böses, Schutzkreis gegen Chaos, Schutzkreis gegen Gutes, Schutzkreis gegen Ordnung, Schutz vor Energien, Schutz vor Pfeilen (Gemeinschaftliches)^{ABR II}, Sphäre der Unsichtbarkeit, Spinnenklettern (Gemeinschaftliches)^{ABR II}, Standort vortäuschen, Stinkende Wolke, Unauffindbarkeit, Verlangsamten, Wasser atmen, Wasserkugel^{EXP}, Windwand, Wut, Zungen.

Paktmagierzauber des 4. Grades – Benommenheit (Massen-)^{ABR}, Beschwörer mitverletzen^{ABR II}, Dimensionsanker, Dimensionstür, Eidolon umwandeln^{EXP}, Eiswand, Evolutionsprung (Mächtiger)^{EXP}, Externare quälen^{ABR}, Fester Nebel, Feuerschild, Feuerwand, Flexible Verwandlung^{ABR VI}, Heilsamer Ruf^{EXP}, Höhere Erschaffung, Kreatur aufspüren, Monster bezaubern, Monster herbeizaubern V, Obsidianscholle^{ABR II}, Person vergrößern (Massen-), Person verkleinern (Massen-), Säuregrube^{EXP}, Säureschild^{ABR}, Schutz vor Energien (Gemeinschaftlicher)^{ABR II}, Schwarze Tentakel, Steinhaut, Unsichtbarkeit (Mächtige), Wachsende Eisfläche^{ABR VI}, Zungen (Gemeinschaftliche)^{ABR II}.

Paktmagierzauber des 5. Grades – Bindender Ruf (Schwächerer), Böswillige Verwandlung, Des Magiers treuer Hund, Eidolonregeneration (Mächtige)^{EXP}, Feindseliger Austausch^{ABR II}, Fortschicken, Hungrige Grube^{EXP}, Insektenplage, Klingenkranz^{ABR II}, Kontakt zu anderen Ebenen, Lebenskraftübertragung (Mächtige)^{ABR II}, Magie bannen (Mächtiges), Magisches Gefäß, Monster festhalten, Monster herbeizaubern VI, Planare Anpassung^{EXP}, Schwarzen Blob herbeizaubern^{ABR}, Steinhaut (Gemeinschaftliche)^{ABR II}, Steinwand, Tausendfüßlerpeitsche^{ABR VI}, Teleportieren, Todeswolke, Überlandflug, Verständigung.

Paktmagierzauber des 6. Grades – Abstoßung, Ameisenpeitsche^{ABR VI}, Ätherischer Ausflug, Ausdauer des Ochsen (Massen-), Bärenstärke (Massen-), Bindender Ruf, Ebenenwechsel, Eisenwand, Eiskristallteleport^{ABR}, Flug der Riesenadler^{ABR}, Halbebene erschaffen (Kleine)^{ABR}, Heldenmut (Mächtiger), Katzenhafte Anmut (Massen-), Kriechender Tod, Monster herbeizaubern VII, Planare Anpassung (Massen-)^{EXP}, Pracht des Adlers (Massen-), Säurenebel, Schläue des Fuchses (Massen-), Stehende Dimensionstür^{ABR VI}, Teerlache^{ABR II}, Teleportieren (Mächtiges), Unsichtbarkeit (Massen-), Verbannung, Verbergen, Wahrer Blick, Weisheit der Eule (Massen-), Zauber zurückwerfen.

SCHURKE

Dieb, Gauner, Charmeur, Diplomat – all diese Begriffe und viele weitere beschreiben den Schurken. Wenn er nicht durch die Schatten schleicht, Fallen ents chärft oder die Ahnungslosen bestiehlt, könnte es sein, dass ein Schurke sich unter mächtige Adelige mischt oder mit anderem lichtscheuen Volk Pläne schmiedet. Der Schurke ist ein Meister der vielen Gesichter und nutzt seine Fähigkeiten und Tricks, um sich mit waghalsiger Dreistigkeit in Probleme zu katapultieren und diese wieder hinter sich zu lassen. Andere bezeichnen ihn vielleicht als Scharlatan oder Einbrecher, doch selbst die größten Verbrecher unter ihnen betrachten sich selbst als absolute Profis, welche jede Aufgabe übernehmen, wenn der Preis stimmt.

Entfesselt: Der Entfesselte Schurke wird all jenen, welche die ursprüngliche Version dieser Klasse aus dem Grundregelwerk bereits gespielt haben, größtenteils vertraut sein. Er verfügt aber über einige neue Klassenmerkmale, welche die Macht und Flexibilität des Schurken stark erhöhen. Vorrangig zu nennen wäre da das Klassenmerkmal Schwächende Verletzung – ein Schurke mit dieser Fähigkeit kann seine Gegner schwer beeinträchtigen und so je nach Situation eine vielbenötigte Unterstützung seiner offensiven oder defensiven Fähigkeiten erlangen. Ferner erhält der Schurke nun durch Waffenfinessetraining das Bonustalent Waffenfinesse bereits mit der 1. Stufe und kann ab der 3. Stufe seinen Geschicklichkeitsbonus auf Schadenswürfe mit einer Waffe hinzuaddieren. Die Fähigkeit Fertigkeitsspezialisierung schließlich knüpft eine Verbindung zu einem neuen, in Kapitel 2 dieses Band vorgestellten System namens Fertigkeitsspezialisierungen. Mit Hilfe dieses Klassenmerkmals kann der Schurke eine kleine Anzahl ausgewählter Fertigkeiten meistern und in ihnen alle Charaktere übertreffen, die keinen Zugang zu solchen Tricks haben.

Der Entfesselte Schurke ist eine Alternativklasse des Schurken. Ein Charakter kann nicht über Stufen in beiden Klassen verfügen.

Gesinnung: Alle.

Trefferwürfel: W8.

KLASSENFERTIGKEITEN

Der Schurke besitzt die folgenden Klassenfertigkeiten: Akrobatik (GE), Auftreten (CH), Beruf (WE), Bluffen (CH), Diplomatie (CH), Einschüchtern (CH), Entfesselungskunst (GE), Fingerfertigkeit (GE), Handwerk (IN), Heimlichkeit (GE), Klettern (ST), Magischen Gegenstand benutzen (CH), Mechanismus ausschalten (GE), Motiv erkennen (WE), Schätzen (IN), Schwimmen (ST), Sprachenkunde (IN), Verkleiden (CH), Wahrnehmung (WE), Wissen (Gewölbe; IN) und Wissen (Lokales; IN).

Fertigkeitsränge pro Stufe: 8 + IN-Modifikator.

KLASSENMERKMALE

Der Schurke verfügt über die folgenden Klassenmerkmale:

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Schurken sind im Umgang mit allen einfachen Waffen, der Handarmbrust, dem Kurzbogen, dem Kurzsword, dem Rapier und dem Totschläger geübt. Sie sind zudem im Umgang mit leichten Rüstungen, nicht aber im Umgang mit Schilden geübt.

Fallen finden: Ein Schurke addiert seine halbe Schurkenstufe auf seine Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung zum Fallen finden und für Mechanismus ausschalten (Minimum +1). Ein

TABELLE 1-6: ENTFESSELTEN SCHURKE (CSRK)

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell
1	+0	+2	+0	+0	Fallen finden, Hinterhältiger Angriff +1W6, Waffenfinesstraining
2	+1	+3	+0	+0	Entrinnen, Schurkentrick
3	+2	+4	+1	+1	Gefahreninstinkt +1, Hinterhältiger Angriff +2W6, Waffenfinesstraining
4	+3	+4	+1	+1	Reflexbewegung, Schurkentrick, Schwächende Verletzung
5	+3	+4	+1	+1	Fertigkeitsspezialisierung, Hinterhältiger Angriff +3W6
6	+4	+5	+2	+2	Gefahreninstinkt +2, Schurkentrick
7	+5	+5	+2	+2	Hinterhältiger Angriff +4W6
8	+6/+1	+6	+2	+2	Schurkentrick, Verbesserte Reflexbewegung
9	+6/+1	+6	+3	+3	Gefahreninstinkt +3, Hinterhältiger Angriff +5W6
10	+7/+2	+7	+3	+3	Fertigkeitsspezialisierung, Schurkentrick, Verbesserte Schurkentricks
11	+8/+3	+7	+3	+3	Hinterhältiger Angriff +6W6, Waffenfinesstraining
12	+9/+4	+8	+4	+4	Gefahreninstinkt +4, Schurkentrick
13	+9/+4	+8	+4	+4	Hinterhältiger Angriff +7W6
14	+10/+5	+9	+4	+4	Schurkentrick
15	+11/+6	+9	+5	+5	Fertigkeitsspezialisierung, Gefahreninstinkt +5, Hinterhältiger Angriff +8W6
16	+12/+7	+10	+5	+5	Schurkentrick
17	+12/+7	+10	+5	+5	Hinterhältiger Angriff +9W6
18	+13/+8	+11	+6	+6	Gefahreninstinkt +6, Schurkentrick
19	+14/+9	+11	+6	+6	Hinterhältiger Angriff +10W6, Waffenfinesstraining
20	+15/+10	+12	+6	+6	Fertigkeitsspezialisierung, Meisterschlag, Schurkentrick

Schurke kann die Fertigkeit Mechanismus ausschalten benutzen, um magische Fallen zu entschärfen.

Hinterhältiger Angriff: Wenn der Schurke einen Gegner angreift, der sich nicht effektiv verteidigen kann, ist er in der Lage dazu, mit einem gezielten Angriff auf eine Schwachstelle mehr Schaden zu verursachen.

Die Angriffe des Schurken richten immer dann zusätzlichen Schaden an, wenn der Gegner seinen Geschicklichkeitsbonus auf die Rüstungskategorie verlieren würde (unabhängig davon, ob er tatsächlich über einen GE-Bonus verfügt) oder der Schurke seinen Gegner in die Zange nimmt. Mit der 1. Stufe verursacht der Schurke Hinterhältigen Schaden in Höhe von 1W6 Punkten zusätzlichen Schadens. Für jeweils zwei weitere Schurkenstufen steigt dieser Schaden um 1W6. Fernkampfangriffe zählen nur dann als Hinterhältige Angriffe, wenn das Ziel maximal 9 m vom Schurken entfernt ist. Dieser zusätzliche Schaden ist Präzisionsschaden und wird im Fall eines bestätigten Kritischen Treffers nicht multipliziert.

Mit einer Waffe, die nichttödlichen Schaden verursacht (wie z.B. einem Totschläger oder einem Waffenloser Schlag), kann der Schurke einen Hinterhältigen Angriff ausführen, der nicht-tödlichen anstelle von tödlichem Schaden verursacht. Mit einer Waffe, die tödlichen Schaden verursacht, ist dies nicht möglich, selbst wenn er den üblichen Malus von -4 hinnimmt.

Um einen Hinterhältigen Angriff auszuführen, muss der Schurke um Schwachstellen auszumachen sein Ziel gut sehen können und in der Lage dazu sein, diese zu erreichen. Er kann keine Hinterhältigen Angriffe ausführen, wenn sein Ziel von Vollständiger Tarnung profitiert.

Waffenfinesstraining (AF): Mit der 1. Stufe erhält ein Schurke das Bonustalent Waffenfinesse. Mit der 3. Stufe kann er ferner eine Waffenart wählen, die zusammen mit Waffenfinesse benutzt werden kann, z.B. Dolche oder Rapiere; diese Wahl kann später nicht mehr abgeändert werden. Wenn er einen erfolgreichen Nahkampfangriff mit der gewählten Waffe ausführt, addiert er seinen GE-Modifikator anstelle seines

ST-Modifikators auf den Schadenswurf. Effekte, welche den Schurken daran hindern würden, seinen ST-Modifikator auf den Schadenswurf zu addieren, hindern ihn auch daran, seinen GE-Modifikator zu verwenden. Mit der 11. Stufe und der 19. Stufe kann der Schurke jeweils eine weitere Waffenart wählen.

Entrinnen (AF): Beginnend mit der 2. Stufe kann der Schurke sogar magischen und ungewöhnlichen Angriffen mit großer Gewandtheit ausweichen. Wenn ihm ein Reflexwurf gegen einen Angriff gelingt, der normalerweise halben Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf verursacht, erleidet er stattdessen gar keinen Schaden. Er kann Entrinnen nur benutzen, wenn er eine Leichte Rüstung oder keine Rüstung trägt. Ein hilfloser Schurke kann Entrinnen nicht benutzen.

Schurkentricks: Mit steigender Erfahrung erlernt der Schurke Tricks, die ihm helfen und seine Feinde verwirren. Mit der 2. Stufe lernt der Schurke seinen ersten Schurkentrick und dann mit jeder weiteren geraden Schurkenstufe einen weiteren Trick. Ein Schurke kann den gleichen Trick nicht mehrfach lernen, außer dies ist explizit in der Beschreibung des Tricks genannt.

Schurkentricks, die mit einem Stern (*) gekennzeichnet sind, fügen Effekte zum Hinterhältigen Angriff des Schurken hinzu. Nur ein solcher Effekt kann im Rahmen eines einzelnen Angriffs eingesetzt werden. Der Schurke muss sich vor Ablegen des Angriffswurfs entscheiden, ob ein Trick und welcher Trick zur Anwendung kommen soll.

Aufspringen (AF): Der Schurke, der den Zustand Liegend besitzt, kann als Schnelle Aktion aufstehen (und so den Zustand Liegend verlieren), ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren. Alternativ kann er als Freie Aktion aufstehen, wobei er aber Gelegenheitsangriffe provoziert.

Blutende Wunde* (AF): Ein Schurke mit dieser Fähigkeit kann bei einem lebenden Gegner mit einem Hinterhältigen Angriff eine blutende Wunde verursachen. Das Ziel des Angriffs nimmt jede Runde einen zusätzlichen Punkt Schaden für jeden Würfel an Hinterhältigem Schaden, den der Schurke ihm zufügt (4W6 Punkte Hinterhältiger Schaden entsprechen 4 Punkten

Blutungsschaden). Ein blutender Gegner erhält den Blutungsschaden jeweils zu Beginn seines Zuges. Die Blutung kann mit einem Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 15 oder mit jedem Effekt gestoppt werden, der Trefferpunktschaden heilt. Der Schaden dieser Fähigkeit ist nicht mit sich selbst kumulativ. Blutungsschaden umgeht jegliche Schadensreduzierung, über welche eine Kreatur eventuell verfügt.

Esoterischer Gelehrter (AF): Ein Schurke mit diesem Trick kann Fertigkeitwürfe für jede Wissensfertigkeit auch ungeübt und unabhängig vom SG des Wurfes ablegen.

Normal: Ungeübte Fertigkeitwürfe für Wissensfertigkeiten sind nur möglich, wenn der SG des Wurfes nicht höher als 10 ist.

Geländemeisterschaft (AF): Ein Schurke mit diesem Trick erhält die Fähigkeit Bevorzugtes Gelände des Waldläufers (GRW, S. 83) und wählt eines der dort genannten Gelände aus. Er genießt alle genannten Vorteile, doch der Bonus steigt nicht mit seiner Stufe an. Ein Schurke kann diesen Schurkentrick mehrfach wählen, muss ihn aber jedes Mal mit einem anderen Gelände verknüpfen.

Gestrecktes Waffengift (AF): Ein Schurke mit diesem Trick kann Gift so auf eine Waffe auftragen, dass es für eine Anzahl erfolgreicher Angriffe in Höhe seines GE-Modifikators (Minimum 2) wirksam bleibt, statt nur bei einem Angriff zu wirken. Der Effekt des Giftes ist allerdings reduziert, so dass Rettungswürfe gegen das Gift einem Situationsbonus von +2 unterliegen. Zum Auftragen des Giftes ist dabei eine Volle Aktion erforderlich, bzw. eine Standard-Aktion, sofern der Schurke über den Schurkentrick Schnelles Giftauftragen verfügt.

Gewandter Kletterer (AF): Wenn dem Schurken ein Fertigkeitwurf für Klettern um 5 oder mehr misslingt, kann er einen Reflexwurf gegen den SG des Wurfes für Klettern ablegen, um sich abzufangen und einen Sturz zu verhindern.

Heftiger Hinterhältiger Angriff* (AF): Wenn ein Schurke mit diesem Trick einen Vollen Angriff ausführt, kann er einen Malus von -2 auf alle Angriffswürfe bis zum Beginn seines nächsten Zuges auf sich nehmen; in diesem Fall würfelt er jeden Hinterhältigen Schadenswürfel neu, welcher eine 1 zeigt. Er kann im Rahmen eines Schadenswurfes mehrere Würfe mit den Würfeln wiederholen, jeden individuellen Wurf aber nur ein Mal.

Hinweisen folgen (AF): Ein Schurke mit diesem Trick kann Wahrnehmung einsetzen, um Spuren so zu verfolgen, als würde er auf die Fertigkeit Überlebenskunst zurückgreifen.

Hochseilartist (AF): Dieser Trick ermöglicht es dem Schurken, sich auf schmalen, unebenen oder rutschigen Oberflächen (z.B. auf Eis) mit seiner vollen Bewegungsrate zu bewegen, wobei er die Fertigkeit Akrobatik benutzt, ohne Abzüge auf den Wurf hinnehmen zu müssen. Außerdem gilt er beim Einsatz der Fertigkeit Akrobatik zur Bewegung auf solchen Oberflächen nicht als auf dem Falschen Fuß angetroffen und behält seinen GE-Bonus auf seine RK.

Höhere Magie (ZF): Ein Schurke mit diesem Trick erhält die Fähigkeit, einen Zauber des 1. Grades von der Liste für Hexenmeister/Magier anzuwenden. Er kann den Zauber ein Mal täglich pro zwei Schurkenstufen anwenden, über die er verfügt. Die effektive Zauberstufe entspricht der Schurkenstufe des Charakters. Der SG des Rettungswurfes gegen diesen Zauber ist 11 + IN-Modifikator des Schurken. Dieser muss mindestens eine Intelligenz von 11 haben und den bereits Trick Niedere Magie beherrschen, um diesen Trick auswählen zu können.

Informationen erschleichen (AF): Ein Schurke mit diesem Trick kann Bluffen oder Diplomatie anstelle von Einschüchtern anwenden, um einen Gegner dazu zu zwingen, sich ihm gegenüber freundlich zu verhalten. Wenn die Dauer der Veränderung der Einstellung endet, kehrt die Einstellung des Gegners

gegenüber dem Schurken auf die ursprüngliche Stufe zurück, statt sich um einen weiteren Schritt zu verschlechtern.

Kampfkneiff: Ein Schurke, der diesen Trick wählt, erhält ein Bonustalent der Kategorie Kampf.

Luft anhalten (AF): Ein Schurke mit diesem Trick kann die Luft doppelt so lange anhalten wie normal.

Mehrfachtrick (AF): Der Schurke kann seine Schurkentricks häufiger einsetzen. Er kann ein Mal am Tag einen Trick, welcher normalerweise nur ein Mal täglich einsetzbar ist, ein weiteres Mal nutzen. Mit der 10. Stufe und der 18. Stufe kann er diesen Trick ein weiteres Mal am Tag einsetzen (er kann somit dann einen Schurkentrick, welcher normalerweise nur ein Mal am Tag genutzt werden kann, maximal drei Mal verwenden). Die Anwendungen dieses Tricks können auch auf mehrere Schurkentricks verteilt werden. Dieser Trick kann nicht in Verbindung mit einem Verbesserten Schurkentrick eingesetzt werden.

Meisterspringer (AF): Wenn ein Schurke mit diesem Trick die Fertigkeit Akrobatik zum Springen nutzt, wird er stets so behandelt, als hätte er Anlauf genommen. Zudem addiert er seine Schurkenstufe auf das Wurf Ergebnis. Wenn er sich absichtlich fallen lässt, kann er mittels eines Fertigkeitwurfes für Akrobatik gegen SG 15 die ersten 6 gefallenen Meter bei der Berechnung des Sturzschadens ignorieren., Pro 5 Punkte, um welche der Wurf den SG übertrifft, kann der Schurke weitere 3 m Sturz ignorieren.

Niedere Magie (ZF): Ein Schurke mit diesem Trick erhält die Fähigkeit, einen Zaubertrick (einen Zauber des Grades 0) von der Liste für Hexenmeister/Magier zu wirken. Er kann den Zauber beliebig oft als zauberähnliche Fähigkeit anwenden. Die effektive Zauberstufe entspricht seiner Schurkenstufe. Der SG des Rettungswurfes ist 10 + IN-Modifikator des Schurken und dieser muss mindestens eine Intelligenz von 10 besitzen, um diesen Trick auswählen zu können.

Reaktionen verlangsamem* (AF): Ein Gegner, der durch den Hinterhältigen Angriff des Schurken Schaden nimmt, kann für eine Runde keine Gelegenheitsangriffe ausführen.

Schnelle Heimlichkeit (AF): Ein Schurke mit diesem Trick kann sich beim Benutzen der Fertigkeit Heimlichkeit mit seiner vollen Bewegungsrate fortbewegen, ohne Abzüge hinnehmen zu müssen.

Schnelles Entschärfen (AF): Ein Schurke mit diesem Trick benötigt nur die Hälfte der normalen Zeit, um eine Falle mit Hilfe der Fertigkeit Mechanismus ausschalten zu entschärfen (mindestens eine Runde). Sollte er Mechanismus ausschalten nutzen, um ein Schloss zu öffnen, welches normalerweise eine Volle Aktion dafür erfordert, benötigt er nur eine Standard-Aktion.

Schnelles Kriechen (AF): Wenn ein Schurke mit diesem Trick den Zustand Liegend besitzt, kann er mit seiner halben Bewegungsrate kriechen. Diese Bewegung provoziert wie eine normale Bewegung Gelegenheitsangriffe. Wenn er kriecht, kann der Schurke mit diesem Trick einen 1,50 m-Schritt ausführen, ferner werden seine Mali auf Angriffswurf und RK für den Zustand Liegend jeweils um 2 reduziert.

Sichere Fertigkeitsspezialisierung (AF): Der Schurke wählt eine der Fertigkeiten, für welche er eine Fertigkeitsspezialisierung (siehe Seite 37) besitzt. Der Schurke kann ein Mal am Tag einen Fertigkeitwurf für diese Fertigkeit direkt im Anschluss wiederholen und das für ihn bessere Ergebnis wählen. Er kann diese Fähigkeit mit der 10. Stufe und dann jeweils alle 5 weiteren Stufen jeweils ein weiteres Mal am Tag einsetzen. Man kann diesen Schurkentrick mehrmals wählen, muss ihn aber jedes Mal mit einer anderen Fertigkeit verbinden, für welche der Schurke eine Fertigkeitsspezialisierung besitzt. Ein Schurke muss über das Klassenmerkmal Fertigkeitsspezialisierung verfügen, bevor er diesen Schurkentrick wählen kann.

Spürnase (AF): Sobald ein Schurke mit diesem Trick in 3 m Reichweite zu einer Falle kommt, erhält er augenblicklich einen Fertigkeitswurf auf Wahrnehmung, um diese Falle zu entdecken. Dieser Wurf sollte vom SL verdeckt ausgeführt werden.

Tarnung (AF): Ein Schurke mit diesem Trick kann aus dem Blattwerk (o.ä.) in seiner Umgebung eine einfache, aber effektive Tarnkleidung herstellen. Hierfür benötigt er 1 Minute. Im Anschluss wirkt die Tarnung für den Rest des Tages oder bis dem Schurken ein Rettungswurf gegen einen Flächeneffekt misslingt, welcher Feuer-, Kälte- oder Säureschaden verursacht, je nachdem was zuerst eintritt. Der Schurke erhält einen Bonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit, solange er sich in einem Gelände aufhält, welches optisch zu seiner Tarnkleidung passt. Diese Fähigkeit kann nicht in Bereichen ohne natürliches Blattwerk oder ähnliche Tarnmittel eingesetzt werden.

Überraschungsangriff (AF): Während einer Überraschungsrunde behandelt ein Schurke mit diesem Trick alle Gegner so, als wären sie auf dem Falschen Fuß angetroffen, selbst wenn sie in der Runde schon agiert haben. Während der Überraschungsrunde addiert der Schurke zudem seine halbe Schurkenstufe auf seinen Hinterhältigen Schaden.

Verbessertes Entreißen: Ein Schurke mit diesem Trick erhält das Bonustalent Verbessertes Entreißen. Ab der 6. Stufe wird er ferner so behandelt, als erfülle er alle Voraussetzungen für Mächtiges Entreißen (er muss das Talent aber normal wählen).

Waffentraining: Ein Schurke, der diesen Trick auswählt, erhält das Bonustalent Waffenfokus.

Widerstandsfähigkeit (AF): Ein Schurke mit diesem Trick kann ein Mal am Tag temporäre Trefferpunkte in Höhe seiner doppelten Schurkenstufe erhalten. Das Aktivieren dieses Tricks ist eine Augenblickliche Aktion und nur möglich, wenn der Schurke unter 0 Trefferpunkte reduziert ist. Diese Fähigkeit kann eingesetzt werden, um den Charakter vor dem Tod zu bewahren und ihm den Zustand Sterbend zu nehmen. Die temporären Trefferpunkte währen für 1 Minute. Sollte der Schurke durch den Verlust dieser temporären Trefferpunkte unter 0 TP reduziert werden, wird er normal bewusstlos und erhält den Zustand Sterbend.

Gefahreninstinkt (AF): Ab der 3. Stufe erhält der Schurke einen Bonus von +1 auf seine Reflexwürfe, um Fallen auszuweichen, und einen Ausweichbonus von +1 auf seine Rüstungsklasse gegen Angriffe von Fallen. Ferner erhält er einen Bonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung, um nicht von Gegnern überrascht zu werden. Diese Boni steigen alle weiteren 3 Stufen als Schurke um 1 (maximal +6 mit der 18. Stufe). Diese Fähigkeit zählt hinsichtlich der Voraussetzungen von Talenten und Klassenvoraussetzungen als Fallengespür und kann durch jedes Klassenmerkmal eines Archetypen ersetzt werden, welches Fallengespür ersetzt. Die durch diese Fähigkeit erlangten Boni sind mit den durch Fallengespür erlangten Boni kumulativ, sofern der Charakter durch eine andere Klasse über die Fähigkeit Fallengespür verfügt.

Reflexbewegung (AF): Mit der 4. Stufe erlangt der Schurke die Gabe, auf Bedrohungen reagieren, bevor seine Sinne es ihm eigentlich erlauben. Er kann nicht mehr auf dem Falschen Fuß angetroffen werden und verliert auch nicht mehr seinen Geschicklichkeitsbonus auf seine RK, wenn der Angreifer unsichtbar ist. Er verliert noch immer seinen GE-Bonus auf die RK, wenn er bewegungsunfähig ist. Ein Schurke mit dieser Fähigkeit kann auch weiterhin seinen Geschicklichkeitsbonus auf die Rüstungsklasse verlieren, wenn der Gegner erfolgreich eine Finte gegen ihn ausführt. Sollte der Schurke schon die Fähigkeit Reflexbewegung bereits durch eine andere Klasse besitzen, erhält er stattdessen Verbesserte Reflexbewegung (siehe unten).

Schwächende Verletzung (AF): Beginnend mit der 4. Stufe kann ein Schurke, welcher einem Gegner Hinterhältigen Schaden verursacht, ihm zudem eine hinderliche Verletzung zufügen, welche sich in einem Malus manifestiert, der 1 Runde währt. Dieser Malus tritt zusätzlich zu den Effekten ein, die der Schurke seinem Ziel eventuell mit einem Schurkentrick oder andere besonderen Fähigkeiten zufügt. Der Schurke kann eine der folgenden Behinderungen wählen:

Behinderung: Alle Bewegungsraten des Zieles werden halbiert (Minimum 1,50 m). Ferner kann das Ziel keinen 1,50 m-Schritt ausführen.

Diese Mali sind nicht mit sich selbst kumulativ, mehrere Angriffe, die Hinterhältigen Schaden verursachen und mit denen der Schurke dem Ziel dieselbe Schwächende Verletzung zufügt, verlängern die Wirkungsdauer des jeweiligen Effektes aber jeweils um 1 Runde. Eine Kreatur kann aufgrund dieser Fähigkeit stets nur unter einem Malus leiden. Sollte ein neuer (anderer) Malus angebracht werden, endet der bisherige



JENN
2014

UNMODIFIZIERTE SCHURKENTRICKS

Die in diesem Kapitel aufgeführten Schurkentricks ersetzen ihre gleichnamigen Versionen im *Grundregelwerk*, den *Expertenregeln* und den *Ausbauregeln II: Kampf*. Die folgenden Schurkentricks können vom Entfesselten Schurken ohne Veränderungen genutzt werden:

Schurkentricks: *Ablenkender Angriff*^{EXP}, *Aufmerksamer Beobachter*^{EXP}, *Einschüchternde Kraft*^{EXP}, *Eisenmagen*^{ABR II}, *Erfahrener Kletterer*^{ABR II}, *Erfahrener Schwimmer*^{ABR II}, *Flinke Hand*^{ABR II}, *Fluchthelfer*^{ABR II}, *Gewitzter Fallensteller*^{EXP}, *Hinterlistig*^{ABR II}, *Ninjatricks*^{ABR II}, *Schneid*^{ABR II}, *Schnelle Verkleidung*^{EXP}, *Schneller Fallenbauer*^{EXP}, *Schnelles Entkommen*^{EXP}, *Schnelles Giftauftragen*^{EXP}, *Schwarzmarktkontakte*^{ABR II}, *Seilkünstler*^{ABR II}, *Überfallführer*^{EXP}, *Überlebenskünstler*^{EXP}, *Übung mit Feuerwaffen*^{ABR II}, *Vorsichtiger Angriff*^{EXP}.

Verbesserte Schurkentricks: *An einem anderen Tag*^{EXP}, *Ahnungsloser Verbündeter*^{ABR II}, *Angriff umlenken*^{EXP}, *Gerüchte streuen*^{ABR II}, *Heimlicher Scharfschütze*^{EXP}, *K.O.-Schlag*^{EXP}, *Meisterlicher Fluchthelfer*^{ABR II}, *Meisterliches Verstecken*^{ABR II}, *Schnelles Turnen*^{EXP}, *Sparsamer Fallenbauer*^{EXP}, *Tödliche Mischung*^{EXP}, *Überraschung des Jägers*^{EXP}, *Vertrauter (GRW)*^{ABR II}, *Verwirrende Klingen*^{ABR II}, *Waffe entwinden*^{ABR II}.

augenblicklich. Erhält ein unter einem dieser Mali leidendes Ziel eine beliebige Form von Heilung, hebt diese auch den Malus auf.

Desorientierung: Das Ziel erleidet einen Malus von -2 auf seine Angriffswürfe. Auf alle Angriffswürfe gegen den Schurken erleidet das Ziel einen weiteren Malus von -2; dieser Malus auf Angriffe gegen den Schurken steigt mit der 10. und der 16. Stufe jeweils um -2 (maximal -8).

Verwunderung: Das Ziel ist verwundert und erleidet einen Malus von -2 auf seine RK. Gegen alle Angriffe des Schurken erhält das Ziel einen zusätzlichen Malus von -2 auf seine RK; dieser Malus gegen Angriffe des Schurken steigt mit der 10. und der 16. Stufe jeweils um -2 (maximal -8).

Fertigkeitsspezialisierung (AF): Mit der 5. Stufe hat ein Schurke eine Fertigkeit weit über die Grenzen des Üblichen hinaus gemeistert und kann mit ihr Dinge erreichen, von denen andere nur träumen können. Er erhält Spezialisierung (siehe Seite 65) für eine von ihm gewählte Fertigkeit das Bonustalent Spezialisierung und kann entsprechend der Anzahl an Fertigkeitenrängen, die er in diese Fertigkeit investiert hat und später noch investiert, von den entsprechenden Fertigkeitsspezialisierungen Gebrauch machen. Mit der 10., 15. und 20. Stufe erhält er jeweils das Bonustalent Spezialisierung erneut und weist ihm jedes Mal eine andere Fertigkeit zu, deren Fertigkeitsspezialisierungen er fortan entsprechend der Anzahl an Fertigkeitenrängen in der jeweiligen Fähigkeit nutzen kann.

Verbesserte Reflexbewegung (AF): Mit der 8. Stufe kann der Schurke nicht mehr in die Zange genommen werden. Ein Gegner kann den Schurken auch nicht mehr nicht mit einem Hinterhältigen Angriff attackieren, den ihm ein die-Zange-nehmen ermöglichen würde, es sei denn, der Gegner besitzt vier Klassenstufen mehr in der Klasse, die ihm das Klassenmerkmal Hinterhältiger Angriff verleiht, als der Schurke über Schurkenstufen verfügt. Sollte der Schurke bereits durch eine andere Klasse über die Fähigkeit Reflexbewegung verfügen, werden seine Stufen in dieser anderen Klasse auf seine effektive Schurkenstufe für diesen Vergleich addiert.

Verbesserte Schurkentricks: Beginnend mit der 10. Stufe - und dann mit jeder weiteren geraden Schurkenstufe - kann der

Charakter einen Verbesserten Schurkentrick anstelle eines normalen Schurkentricks erlernen:

Ausweichrolle (AF): Der Schurke kann sich mit einem potentiell tödlichen Schlag bewegen, um weniger Schaden zu erleiden. Wenn er durch einen Angriff im Kampf (von einer Waffe oder mit einem anderen Schlag, aber nicht durch einen Zauber oder eine zauberähnliche Fähigkeit) auf 0 oder weniger Trefferpunkte reduziert werden würde, kann er einen Reflexwurf ablegen. Der SG dieses Rettungswurfes entspricht dem erlittenen Schaden. Bei einem Erfolg erleidet der Schurke nur halben Schaden, bei einem Fehlschlag nimmt er den vollen Schaden. Der Schurke muss sich des Angriffes bewusst und in der Lage zum Reagieren sein, um diese Fähigkeit zu nutzen. Wenn der Schurke seinen GE-Bonus auf RK verliert, kann er keine Ausweichrolle ausführen. Da gegen den Schaden normalerweise kein Reflexwurf für halben Schaden erlaubt ist, kann der Schurke auch nicht von der Fähigkeit Entrinnen profitieren und diese nicht mit dem Schurkentrick Ausweichrolle kombinieren.

Bannschlag* (ÜF): Gegner, die durch einen Hinterhältigen Angriff des Schurken Schaden nehmen, werden zusätzlich von *Magie bannen* betroffen; der Effekt richtet sich gegen den Zaubereffekt mit dem niedrigsten auf dem Gegner liegenden Grad. Die effektive Zauberstufe für diese Fähigkeit entspricht der Schurkenstufe des Schurken. Um Bannschlag lernen zu können, muss der Schurke den Schurkentrick Höhere Magie besitzen.

Begrüßungsschuss (AF): Wenn der Schurke seine Initiative auswürfelt, kann er zugleich als Schnelle Aktion einen einzelnen Angriff mit einer Fernkampfwaffe ausführen. Hierzu muss er die Waffe schussbereit (d.h. also geladen) in der Hand halten. Sollten mehrere anwesende Schurken über diesen Trick verfügen, bestimmen die Ergebnisse ihrer Initiativwürfe die Reihenfolge, in welcher sie ihre Angriffe ausführen. Sowie diese Angriffe ausgeführt wurden, wird die Runde normal fortgesetzt.

Entschlüpfender Geist (AF): Diese Fähigkeit repräsentiert die Gabe des Schurken, sich aus magischen Effekten herauszuwinden, die ihn anderweitig kontrollieren oder zu bestimmten Dingen zwingen würden. Wenn ein Schurke mit diesem Schurkentrick von einer Verzauberung betroffen wird und ihm sein Rettungswurf misslingt, kann er in der nächsten Runde einen erneuten Versuch gegen denselben SG unternehmen. Er erhält durch diesen Trick pro Effekt nur jeweils einen zusätzlichen Rettungswurf.

Doppelte Schwächende Verletzung* (AF): Wenn der Schurke einem Ziel unter Nutzung des Klassenmerkmals Schwächende Verletzung einen Malus zufügt, kann er nun zwei Mali wählen, die er diesem Ziel zufügt. Das Ziel kann auf diese Weise niemals mehr als zweien dieser Mali unterliegen. Sollten ihm weitere Mali zugefügt werden, ersetzen diese die bisherigen Mali. Ein Effekt, welcher bei dem Ziel Schaden heilt, hebt beide Mali auf.

Fertigkeitsmeisterschaft: Der Schurke ist so sicher im Einsatz bestimmter Fertigkeiten, dass er diese auch unter Stress und widrigen Umständen sehr verlässlich einsetzen kann. Der Schurke wählt eine Anzahl von Fertigkeiten in Höhe seines IN-Modifikators aus; wenn er seinen Fertigkeitwurf für eine dieser Fertigkeiten oder für eine Fertigkeit ablegt, für welche er über das Talent Spezialisierung verfügt, kann er stets 10 nehmen, selbst wenn Stress und äußere Umstände dies verhindern würden. Ein Schurke kann diesen Verbesserten Schurkentrick mehrfach wählen und ihm jedes Mal andere, neue Fertigkeiten zuordnen.

Fertigkeitsspezialist (AF): Ein Schurke mit dieser Fähigkeit erhält sofort zwei Mal das Bonustalent Spezialisierung (siehe oben, „Fertigkeitsspezialisierung“) und weist ihnen jeweils eine Fertigkeit zu. Dieser Verbesserte Schurkentrick kann mehrfach gewählt werden.

Leichtfüßiger Läufer (AF): Der Schurke kann sich mit seiner vollen Bewegungsrate durch Schwieriges Gelände bewegen und auch 1,50 m-Schritte in Schwierigem Gelände ausführen. Ehe

ein Schurke diesen Verbesserten Schurkentrick wählen kann, muss er über den Schurkentrick Hochseilartist verfügen.

Mächtige Geländemeisterschaft (AF): Ein Schurke mit diesem Trick muss eines seiner Bevorzugten Gelände wählen. Seine Boni in diesem Gelände steigen auf +4. Mit der 13. Stufe und der 18. Stufe steigen sie jeweils um weitere +2 (maximal +8). Ehe ein Schurke diesen Verbesserten Schurkentrick wählen kann, muss er über den Schurkentrick Geländemeisterschaft verfügen, welchem dasselbe Gelände zugewiesen ist.

Mächtiger Mehrfachtrick (AF): Ein Schurke mit diesem Trick den Schurkentrick Mehrfachtrick nutzen, um zusätzliche tägliche Anwendungen von Verbesserten Schurkentricks zu erhalten. Ehe ein Schurke diesen Verbesserten Schurkentrick wählen kann, muss er über den Schurkentrick Mehrfachtrick verfügen.

Meister der Verkleidung (AF): Mit diesem Trick kann ein Schurke ein Mal am Tag als Standard-Aktion eine Verkleidung anlegen, welche ihm einen Bonus von +10 auf alle Fertigkeitwürfe für Verkleiden verschafft. Um diesen Verbesserten Schurkentrick wählen zu können, muss der Schurke über den Schurkentrick Schnelle Verkleidung^{EXP} verfügen.

Opportunist (AF): Der Schurke kann einen Gelegenheitsangriff gegen einen Gegner ausführen, welcher gerade im Nahkampf durch den Angriff eines anderen Charakters Schaden erlitten hat. Dieser Angriff zählt als Gelegenheitsangriff für diese Runde und kann nur ein Mal pro Runde genutzt werden.

Schwächender Schlag* (AF): Ein Schurke mit dieser Fähigkeit kann Hinterhältige Angriffe mit solcher Präzision anbringen, dass seine Gegner geschwächt und behindert werden. Ein Gegner, der Schaden durch einen Hinterhältigen Angriff des Schurken nimmt, erleidet zusätzlich zwei Punkte ST-Schaden.

Talent: Ein Schurke kann anstelle eines Schurkentricks ein Talent wählen, dessen Voraussetzungen er erfüllt.

Tödlicher Hinterhältiger Schaden* (AF): Ein Schurke mit diesem Trick kann ihn im Rahmen eines Hinterhältigen Angriffes nutzen, um jeden Würfel für seinen Hinterhältigen Schaden, welcher eine 1 oder eine 2 zeigt, neu auszuwürfeln. Er kann mehrere Würfel desselben Schadenswurfes neu würfeln, jeden individuellen Schadenswürfel aber nur ein Mal. Um diesen Verbesserten Schurkentrick wählen zu können, muss der Schurke über den Trick Heftiger Hinterhältiger Angriff verfügen.

Verbesserte Entrinnen (AF): Diese Fähigkeit funktioniert wie Entrinnen, allerdings mit dem Unterschied, dass der Schurke selbst bei einem fehlgeschlagenen Rettungswurf nur halben Schaden erleidet. Ein Schurke, der sich im Zustand Hilflos befindet, kann diesen Trick nicht anwenden.

Meisterhafter Angriff (AF): Ab der 20. Stufe wird ein Schurke zu einer wahren Tötungsmaschine, wenn er Hinterhältigen Schaden verursacht. Sobald der Schurke mit einem Hinterhältigen Angriff Schaden verursacht, kann er einen der folgenden Effekte wählen: das Ziel für 1W4 Stunden in Schlaf versetzen, es für 2W6 Runden lähmen oder es töten. Unabhängig vom gewählten Effekt steht dem Ziel ein Zähigkeitswurf gegen SG 10 + 1/2 Schurkenstufe + GE-Modifikator des Schurken zu, um den Effekt zu vereiteln. Im Anschluss ist das Ziel unabhängig vom Ausgang seines Rettungswurfes für 24 Stunden gegen diese Fähigkeit dieses Schurken immun. Kreaturen, welche gegen Hinterhältigen Schaden immun sind, sind auch gegen diese Fähigkeit immun.

ANTEILIGE GRUNDBONI

Nach dem *Grundregelwerk* erstellte Charaktere mit Stufen in mehreren Klassen haben bei ihren Spielwerten leichte Nachteile. Das alternative System für Anteilige Grundboni soll solchen Charakteren helfen, ihr volles Potential zu erreichen, so dass sie hinter ihren „Kollegen“, welche nur eine Klasse verfolgen, nicht zurückstecken müssen. Es eignet sich bestens im Rahmen von Kampagnen, bei denen mehrere Charaktere Stufen in mehreren Klassen wählen, insbesondere wenn stark unterschiedliche Klassen oder Prestigeklassen betroffen sind.

Die Grundangriffsboni und Rettungswurfgrundboni des *Grundregelwerkes* steigen zwar anteilig an, werden jedoch abgerundet. Es macht keinen Sinn, einen Grundangriffsbonus von +6 1/2 von einem Grundangriffsbonus von +6 zu

