

SCHURKE

Schurken- stufe		
1	<input type="checkbox"/>	Fallen finden Hinterhältiger Angriff
2	<input type="checkbox"/>	Entrinnen
4	<input type="checkbox"/>	Reflexbewegung
8	<input type="checkbox"/>	Verbesserte Reflexbewegung
10	<input type="checkbox"/>	Verbesserte Tricks
20	<input type="checkbox"/>	Meisterhafter Angriff

FALLENKUNDE

Wahrnehmung

Schurken-  
stufe

Fallen aufspüren

=

+

(

÷ 2)

)

Mechanism.  
ausschalten

Schurken-  
stufe

Fallen entschärfen

=

+

(

÷ 2)

)

FALLENGESPÜR

Stufe

REFLEX BONUS

Schurken-  
stufe

Sonstiges

3

+

=

(

÷ 3)

+

HINTERHÄLTIGER ANGRIFF

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

=

(

÷ 2)

+

(abrunden)

Ab Stufe 10 kann der Schurke verbesserte Tricks wählen

1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		