

SCHURKE

Schurken-
stufe

SCHURKE

Schurken-
stufe

- 1

☐

Fallen finden
Hinterhältiger Angriff
- 2

☐

Entrinnen
- 4

☐

Reflexbewegung
- 8

☐

Verbesserte Reflexbewegung
- 10

☐

Verbesserte Tricks
- 20

☐

Meisterhafter Angriff

FALLENKUNDE

FALLENGESPÜR
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

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