

# SCHURKE

(SCHURKE)

Schurken-  
stufe

## 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

## SCHURKE

Schurken-  
stufe

1 ☐ { Fallen finden  
Hinterhältiger Angriff

2 ☐ Entrinnen

4 ☐ Reflexbewegung

8 ☐ Verbesserte Reflexbewegung

10 ☐ Verbesserte Tricks

20 ☐ Meisterhafter Angriff

## FALLENKUNDE

Wahrnehmung

Schurken-  
stufe

Fallen aufspüren  =  + (  ÷ 2 )

Mechanism.  
ausschalten

Schurken-  
stufe

Fallen entschärfen  =  + (  ÷ 2 )

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
- Schlaf für 1W4 Stunden
  - 20 • 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