

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

Schurken-
stufe

Sonstiges

Stufe

REFLEX BONUS

3

+

=

÷ 3

)

+

HINTERHÄLTIGER ANGRIFF

SCHADEN

Schurken-
stufe

Sonstiges

BONUS

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

Schurken-
stufe

ZÄHIGKEITSWURF (SG)

=

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