

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

Schurken-
stufe

Sonstiges

Stufe

REFLEX BONUS

3

+

= (

÷ 3) +

HINTERHÄLTIGER ANGIFF

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 ANGRIFFSCHURKEN-
ZÄHIGKEITSWURF (SG)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