

SCHURKE

Schurken Stufe

1

☐

Trapfinding

Sneak Attack

2

☐

Entrinnen

4

☐

Entrinnen

8

☐

Verbessertes Entrinnen

10

☐

Verbesserte Tricks

20

☐

Master Strike

FALLEN

Fallen finden

Wahrnehmung

Schurken Stufe

=

+

÷ 2

)

Fallen entschärfen

Mechanism. ausschalten

Schurken Stufe

=

+

÷ 2

)

FALLENGESPÜR

Stufe

REFLEX BONUS

Schurken Stufe

Sonstiges

3

+

=

÷ 3

)

+

HINTERHÄLTIGER ANGRIFF

SCHADEN

BONUS

Schurken Stufe

Sonstiges

W6

=

÷ 2

)

+

(aufrunden)

Der Schaden des Hinterhältigen Angriffs zum Normalen Schaden addiert, wenn der Schurke sein Ziel in die Zange nimmt oder es seinen GE -Bonus verliert.

Bei Fehrnkampfangriffen gelte er im Umkreis von 9m.

Er wird nicht multipliziert bei Kritischen Treffern.

MEISTERHAFTER ANGRIFF

Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen:

Stufe

• Schlaf für 1W4 Stunden

20

• Gelähmt für 2W6 Runden

• Getötet

MEISTERHAFTER ANGRIFF

Schurken Stufe

ZÄHIGKEIT SG

=

10

+

÷ 2

)

+

IN

Meisterhafter Angriff kann nicht auf den Gleichen Gegne in 24h angewendet werden, egal ob es den Zähigkeitswurf schafft oder nicht

TALENTE KNOWN

Schurken Stufe

Sonstiges

=

÷ 2

)

+

(abrunden)

Ab der 10 Stufe kann der Schurke verbesserte Tricks wählen

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

verursacht.