

(SCHURKE)

Schurken
Stufe

TALENTE KNOWN

Schurken
Stufe

Sonstiges

Ab der 10 Stufe kann der Schurke verbesserte Tricks wählen

SCHURKE

Schurken
Stufe

1 Trapping Sneak Attack

2 ☐ Entrinnen

4 ☐ Entrinnen

8 ☐ Verbessertes Entrinnen

10 ☐ Verbesserte Tricks

20 ☐ Master Strike

FALLEN

| Wahrnehmung | Schurken Stufe |
|-------------|-------------------|
| 1 | 1 |
| 2 | 2 |
| 3 | 3 |
| 4 | 4 |
| 5 | 5 |
| 6 | 6 |
| 7 | 7 |
| 8 | 8 |
| 9 | 9 |
| 10 | 10 |
| 11 | 11 |
| 12 | 12 |
| 13 | 13 |
| 14 | 14 |
| 15 | 15 |
| 16 | 16 |
| 17 | 17 |
| 18 | 18 |
| 19 | 19 |
| 20 | 20 |
| 21 | 21 |
| 22 | 22 |
| 23 | 23 |
| 24 | 24 |
| 25 | 25 |
| 26 | 26 |
| 27 | 27 |
| 28 | 28 |
| 29 | 29 |
| 30 | 30 |
| 31 | 31 |
| 32 | 32 |
| 33 | 33 |
| 34 | 34 |
| 35 | 35 |
| 36 | 36 |
| 37 | 37 |
| 38 | 38 |
| 39 | 39 |
| 40 | 40 |
| 41 | 41 |
| 42 | 42 |
| 43 | 43 |
| 44 | 44 |
| 45 | 45 |
| 46 | 46 |
| 47 | 47 |
| 48 | 48 |
| 49 | 49 |
| 50 | 50 |
| 51 | 51 |
| 52 | 52 |
| 53 | 53 |
| 54 | 54 |
| 55 | 55 |
| 56 | 56 |
| 57 | 57 |
| 58 | 58 |
| 59 | 59 |
| 60 | 60 |
| 61 | 61 |
| 62 | 62 |
| 63 | 63 |
| 64 | 64 |
| 65 | 65 |
| 66 | 66 |
| 67 | 67 |
| 68 | 68 |
| 69 | 69 |
| 70 | 70 |
| 71 | 71 |
| 72 | 72 |
| 73 | 73 |
| 74 | 74 |
| 75 | 75 |
| 76 | 76 |
| 77 | 77 |
| 78 | 78 |
| 79 | 79 |
| 80 | 80 |
| 81 | 81 |
| 82 | 82 |
| 83 | 83 |
| 84 | 84 |
| 85 | 85 |
| 86 | 86 |
| 87 | 87 |
| 88 | 88 |
| 89 | 89 |
| 90 | 90 |
| 91 | 91 |
| 92 | 92 |
| 93 | 93 |
| 94 | 94 |
| 95 | 95 |
| 96 | 96 |
| 97 | 97 |
| 98 | 98 |
| 99 | 99 |
| 100 | 100 |

Fallen finden $\square = + (\quad \div 2)$

| Mechanism. | Schurken |
|-------------|----------|
| ausschalten | Stufe |

Fallen entschärfen = + (÷ 2)

FALLENESPÜR

| Stufe | REFLEX BONUS | Stufe | Sonstiges |
|-------|--------------|-------|-----------|
| 1 | 100 | 1 | 100 |
| 2 | 200 | 2 | 200 |
| 3 | 300 | 3 | 300 |
| 4 | 400 | 4 | 400 |
| 5 | 500 | 5 | 500 |
| 6 | 600 | 6 | 600 |
| 7 | 700 | 7 | 700 |
| 8 | 800 | 8 | 800 |
| 9 | 900 | 9 | 900 |
| 10 | 1000 | 10 | 1000 |

$$3 \boxed{+} = (\div 3) +$$

HINTERHÄLTIGER ANGIFF

SCHADEN BONUS

Schurken
Stufe

Sonstiges

$$\boxed{\text{W6}} = \left(\frac{\quad}{\quad} \div 2 \right) + \quad \quad \quad \text{(aufrunden)}$$

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 Fehrnkampfgriffen gelte er im Umkreis von 9m.

Er wird nicht multipliziert bei Kritischen Treffern.

MEISTERHAFTER ANGRIFF

Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen: 12

Stufe 20 • Schlaf für 1W4 Stunden
• Gelähmt für 2W6 Runden
• Getötet

MEISTERHAFTER ANGRIFFSSchurken
ZÄHIGKEIT SG Stufe

$$\boxed{} = 10 + \left(\frac{}{} \div 2 \right) + \text{IN } \frac{}{} \quad 14$$

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