

SCHURKE

Schurken-
stufe

1

☐

Fallen finden
Sneak Attack

2

☐

Entrinnen

4

☐

Entrinnen

8

☐

Verbesserte Reflexbewegung

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

Sonst. Mod.

3

+

=

÷ 3

+

HINTERHÄLTIGER ANGRIFF

SCHADEN

BONUS

Schurken-
stufe

Sonst. Mod.

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

20

• Schlaf für 1W4 Stunden

• Gelähmt für 2W6 Runden

• Getötet

MEISTERHAFTER ANGRIFF

ZÄHIGKEIT SG

Schurken-
stufe

= 10 +

÷ 2

+

IN

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

TRICKS

TALENTE
KNOWN

Schurken-
stufe

Sonst. Mod.

=

÷ 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