

SCHURKE

Schurken
Stufe

SCHURKEN TRICKS

SCHURKE

Schurken
Stufe

1

☐

{ Trapfinding
Sneak Attack

2

☐

Entrinnen

4

☐

Entrinnen

8

☐

Verbessertes Entrinnen

10

☐

Verbesserte Tricks

20

☐

Master Strike

FALLEN

Wahrnehmung

Schurken
Stufe

Fallen finden

=

+

(

$\div 2$

)

+

)

5

Mechanism.
ausschalten

Schurken
Stufe

Fallen entschärfen

=

+

(

$\div 2$

)

+

)

6

FALLENGESPÜR REFLEX BONUS

Stufe

Schurken
Stufe

Sonstiges

3

+

=

(

$\div 3$

)

+

)

+

7

HINTERHÄLTIGER ANGRIFF

SCHADEN BONUS

Schurken
Stufe

Sonstiges

W6

=

(

$\div 2$

)

+

)

+

)

9

(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.

10

11

MEISTERHAFTER ANGRIFF

Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen:

Stufe

20

- Schlaf für 1W4 Stunden
- Gelähmt für 2W6 Runden
- Getötet

12

MEISTERHAFTER ANGRIFFS ZÄHIGKEIT SG

Schurken
Stufe

=

10

+

(

$\div 2$

)

+

)

IN

13

Meisterhafter Angriff kann nicht auf den Gleichen Gegne in

24h angewendet werden, egal ob es den Zähigkeitswurf schafft oder nicht

14