

SCHURKE

(SCHURKE)

Schurken-
stufe

TRICKS

TALENTE
KNOWN

Schurken-
stufe

Sonst. Mod.

Ab der 10. Stufe kann der Schurke verbesserte Tricks wählen

= (÷ 2) + (abrunden)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

SCHURKE

Schurken-
stufe

1

Fallen finden
Sneak Attack

2

Entrinnen

4

Entrinnen

8

Verbesserte Reflexbewegung

10

Verbesserte Tricks

20

Master Strike

FALLEN

Wahrnehmung

Schurken-
stufe

Fallen finden

=

 + (÷ 2)

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

Mechanism.
ausschalten

Schurken-
stufe

Fallen entschärfen

=

 + (÷ 2)

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

FALLENGESPÜR
REFLEX BONUS

Stufe

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

• Schlaf für 1W4 Stunden

20

• Gelähmt für 2W6 Runden

• Getötet

MEISTERHAFTER ANGRIFF
ZÄHIGKEIT SG

Schurken-
stufe

=

 10 + (÷ 2) + IN

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