

SCHURKE

Schurken-  
stufe

TRICKS

SCHURKE

Schurken-  
stufe

1

Fallen finden  
Sneak Attack

2

Entrinnen

4

Reflexbewegung

8

Verbesserte Reflexbewegung

10

Verbesserte Tricks

20

Master Strike

FALLENKUNDE

Wahrnehmung

Schurken-  
stufe

Fallen aufspüren

=

+

(

$\div 2$

)

+

)

Mechanism.  
ausschalten

Schurken-  
stufe

Fallen entschärfen

=

+

(

$\div 2$

)

+

)

FALLENGESPÜR  
REFLEX BONUS

Stufe

Schurken-  
stufe

Sonst. Mod.

3

+

=

(

$\div 3$

)

+

)

HINTERHÄLTIGER ANGRIFF

SCHADEN  
BONUS

Schurken-  
stufe

Sonst. Mod.

W6

=

(

$\div 2$

)

+

)

(aufrunden)

Zusätzlicher Schaden wird addiert, wenn der Schurke sein Ziel in die Zange nimmt  
oder es seinen GE-Bonus verliert.

Bei Fernkampfangriffen gilt er im Umkreis von 9m.

Er wird bei kritischen Treffern nicht multipliziert.

Nicht-tödlicher Schaden nur möglich, wenn die Waffe nicht-tödlichen Schaden verursacht.

MEISTERHAFTER ANGRIFF

Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen:

Stufe

20

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

MEISTERHAFTER ANGRIFF  
ZÄHIGKEITSWURF (SG)

Schurken-  
stufe

=

10

+

(

$\div 2$

)

+

IN

)

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

TALENTE  
KNOWN

Schurken-  
stufe

Sonst. Mod.

Ab der 10. Stufe kann der Schurke  
verbesserte Tricks wählen

=

(

$\div 2$

)

+

)

+

(abrunden)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14