

SCHURKE

Schurken-  
stufe

TRICKS

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

=

+

(

$\div 2$

)

+

)

5

Mechanism.  
ausschalten

Schurken-  
stufe

Fallen entschärfen

=

+

(

$\div 2$

)

+

)

6

FALLENGESPÜR  
REFLEX BONUS

Stufe

Schurken-  
stufe

Sonst. Mod.

3

+

=

(

$\div 3$

)

+

)

+

)

7

HINTERHÄLTIGER ANGRIFF

SCHADEN  
BONUS

Schurken-  
stufe

Sonst. Mod.

W6

=

(

$\div 2$

)

+

)

(aufrunden)

9

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 ANGRIFF  
ZÄHIGKEIT SG

Schurken-  
stufe

=

10

+

(

$\div 2$

)

+

IN

)

13

14

Meisterhafter Angriff kann nicht auf den Gleichen Gegne in

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