

SCHURKE

Schurken-
stufe

TRICKS

SCHURKE

Schurken-
stufe

1

Fallen finden
Hinterhältiger Angriff

2

Entrinnen

4

Reflexbewegung

8

Verbesserte Reflexbewegung

10

Verbesserte Tricks

20

Meisterhafter Angriff

FALLENKUNDE

Wahrnehmung

Schurken-
stufe

Fallen aufspüren

=

+

(

÷ 2

)

5

Mechanism.
ausschalten

Schurken-
stufe

Fallen entschärfen

=

+

(

÷ 2

)

6

FALLENGESPÜR
REFLEX BONUS

Stufe

Schurken-
stufe

Sonstiges

3

+

=

(

÷ 3

)

+

7

HINTERHÄLTIGER ANGRIFF

SCHADEN
BONUS

Schurken-
stufe

Sonstiges

W6

=

(

÷ 2

)

+

(aufrunden)

9

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

12

MEISTERHAFTER ANGRIFF
ZÄHIGKEITSWURF (SG)

Schurken-
stufe

=

10

+

(

÷ 2

)

+

IN

13

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

14