

# SCHURKE

(SCHURKE)

Schurken-  
stufe

## 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

=

+

(

÷ 2

)

+

)

Mechanism.  
ausschalten

Schurken-  
stufe

Fallen entschärfen

=

+

(

÷ 2

)

+

)

## FALLENGESPÜR REFLEX BONUS

Stufe

Schurken-  
stufe

Sonst.

3

+

=

(

÷ 3

)

+

)

## HINTERHÄLTIGER ANGRIFF

### SCHADEN BONUS

Schurken-  
stufe

Sonst.

W6

=

(

÷ 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

+

(

÷ 2

)

+

)

+

IN

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

## TRICKS

### TALENTE KNOWN

Schurken-  
stufe

Sonst.

=

(

÷ 2

)

+

)

+

(abrunden)

Ab der 10. Stufe kann der Schurke verbesserte Tricks wählen

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14