

SCHURKE

(SCHURKE)

Schurken-
stufe

TRICKS

**TALENTE
BEKANNT**

Schurken-
stufe

Sonstiges

Ab der 10. Stufe kann der Schurke verbesserte Tricks wählen

$$\boxed{} = \left(\div 2 \right) + \quad (\text{abrunden})$$

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

☐

Reflexbewegung

8

☐

Verbesserte Reflexbewegung

10

☐

Verbesserte Tricks

20

☐

Master Strike

FALLENKUNDE

Wahrnehmung

Schurken-
stufe

Fallen aufspüren $\boxed{} = + \left(\div 2 \right)$

Mechanism.
ausschalten

Schurken-
stufe

Fallen entschärfen $\boxed{} = + \left(\div 2 \right)$

**FALLENGESPÜR
REFLEX BONUS**

Stufe

Schurken-
stufe

Sonstiges

3

+

=

(

$\div 3$

)

+

$$

HINTERHÄLTIGER ANGRIFF

**SCHADEN
BONUS**

Schurken-
stufe

Sonstiges

$\boxed{}_{W6} = \left(\div 2 \right) + $
(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

• Schlaf für 1W4 Stunden

20

• Gelähmt für 2W6 Runden

• Getötet

**MEISTERHAFTER ANGRIFF
ZÄHIGKEITSWURF (SG)**

Schurken-
stufe

$\boxed{} = 10 + \left(\div 2 \right) + \text{IN}$

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