

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)

Mechanism.
ausschalten

Schurken-
stufe

Fallen entschärfen = + (÷ 2)

FALLENGESPÜR
REFLEX BONUS

Stufe

Schurken-
stufe

Sonstiges

3 + = (÷ 3) +

HINTERHÄLTIGER ANGRIFF

SCHADEN
BONUS

Schurken-
stufe

Sonstiges

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

• Schlaf für 1W4 Stunden
- 20

• 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

TALENTE
BEKANNT

Schurken-
stufe

Sonstiges

Ab Stufe 10 kann der Schurke
verbesserte Tricks wählen

= (÷ 2) + (abrunden)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14