

Schurke

DLDD

O.O.3c

Subklassen

1) Der Pfad des Einzelgängers (Kann nur Talente wählen, keine Auren)

Dieb

Meuchelmörder

2) Der Pfad des Bandenmitglieds (Kann nur Auren wählen, keine Talente)

Räuber

Auftragsmörder

Inhalt

1. Bewegungspunkte (Schurke & Subklassen)	S. 4
2. Werte: Primär- Sekundärattribute; Kampf & Fähigkeiten (zu Spielbeginn & Stufenaufstieg)	
2.1 Schurke	S. 5
2.2 Auftragsmörder	S. 8
2.3 Räuber	S. 11
2.4 Meuchelmörder	S. 14
2.5 Dieb	S. 17
3. Fähigkeiten Blocks	
3.1 Erster Schurke-Block	S. 21
3.2 Zweiter Schurke-Block	S. 28
3.3 Dieb-Block	S. 32
3.4 Meuchelmörder-Block	S. 36
3.5 Räuber-Block	S. 39
3.6 Auftragsmörder-Block	S. 42
4. Auren	S. 46
5. Talente	S. 49

Bewegungspunkte

Der **Schurke** bestimmt seine **Bp. zu Spielbeginn** durch 1W4. Die möglichen Werte sind: **A)** 3 (Bei 1 & 2) **B)** 4 **C)** 5

Der **Dieb** bestimmt seine **Bp. zu Spielbeginn** durch 1W4. Die möglichen Werte sind: **A)** 3 **B)** 4 (Bei 2 & 3) **C)** 5

Der **Meuchelmörder** bestimmt seine **Bp. zu Spielbeginn** durch 1W4. Die möglichen Werte sind: **A)** 3 (Bei 1 & 2) **B)** 4 **C)** 5

Der **Räuber** bestimmt seine **Bp. zu Spielbeginn** durch 1W4. Die möglichen Werte sind: **A)** 3 **B)** 4 (Bei 2 & 3) **C)** 5

Der **Auftragsmörder** bestimmt seine **Bp. zu Spielbeginn** durch 1W4. Die möglichen Werte sind: **A)** 3 (Bei 1 & 2) **B)** 4 **C)** 5

Siehe System: Alle 15 Punkte Geschicklichkeit erhöhen sich die Bewegungspunkte pro Runde um 1.

Primär- & Sekundärattribute (Spielbeginn & Stufenaufstieg)

Schurke

Spielbeginn:

- Startet das Abenteuer mit folgenden Werten auf den Primärattributen:

INT: 10;

WE: 6;

KON: 6;

GES: 10;

ST: 6

+ **1 W6** Bonus für jeweils ein Attribut *(Fünf Würfe; nach jedem einzelnen Wurf erfolgt die direkte Entscheidung, welches Attribut den Bonus erhält, noch bevor der nächste Wurf erfolgt).*

- Startet das Abenteuer mit folgenden Boni auf den Sekundärattributen:

Disziplin: 1 (+1 Versuch);

Reflex & Initiative: 1 (+1 R W20: +1 INI W20);

Konzentration & Effizienz: 1

Stufenaufstieg:

- +3 Attributpunkte je Stufenaufstieg.
- +1 INT & +1 GES je Stufenaufstieg.
- -1 KON alle 2 Stufen (Schwaches Attribut: Konstitution).

Kampf – Schurke (Spielbeginn & Stufenaufstieg)

Spielbeginn - Nahkampf:

- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Treffer (Nahkampf): 1/6
- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Fehlschlag (Nahkampf): 1/6
- Grundsätzliche Chance im Nahkampf normal zu treffen: 4/6
- Verrichtet mit Dolchen +1 Schaden.

Spielbeginn - Fernkampf:

- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Treffer (Fernkampf): 1/6
- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Fehlschlag (Fernkampf): 1/6
- Grundsätzliche Chance im Fernkampf normal zu treffen: 2/6
- Grundsätzliche Chance auf einen Fehlschuss, welcher nichts trifft: 2/6
- Verrichtet mit Blasrohren und Wurfmessern +1 Schaden.

! Ausnahmen: Steinschleuder, Wurfmesser & Blasrohr

- Chance auf einen kritischen Treffer (Fernkampf): 2/6
- Chance auf einen kritischen Fehlschlag (Fernkampf): 1/6
- Chance im Fernkampf normal zu treffen: 3/6

Spielbeginn - Arkanes:

- Hat keinerlei Begabung für „Arkane Wahrnehmung“.
- Hat keinerlei Begabung für Magie.
- Kann verzauberte Gegenstände nutzen, sofern sie keine Magie zur Nutzung erfordern.

Fähigkeiten – Schurke (Spielbeginn & Stufenaufstieg)

Spielbeginn - Fähigkeiten:

- Wählt 9 Fähigkeiten aus dem Ersten Schurke-Block & 5 aus dem Zweiten Schurke-Block bei Spielstart.
- Wählt 1 Talent aus dem Block „Talente– Schurke“ oder 1 Aura aus dem Block „Auren-Schurke“ zu Spielbeginn.

Stufenaufstieg - Fähigkeiten:

- +1 KF alle 2 Stufen (Erster Schurke-Block).
- +1 NF alle 5 Stufen (Zweiter Schurke-Block).
- Automatische Verbesserung des gewählten Talents/der gewählten Aura 10 Stufen nach Wahl des Talents/Aura
- Alle 10 Stufen kann ein neues Talent oder eine Aura der bisherigen Wahl hinzugefügt werden.

Auftragsmörder

Primär- & Sekundärattribute (Spielbeginn & Stufenaufstieg)

Spielbeginn:

- Startet das Abenteuer mit folgenden Werten auf den Primärattributen:

INT: 10;

WE: 6;

KON: 6;

GES: 10;

ST: 6

+ **1 W6** Bonus für jeweils ein Attribut *(Fünf Würfe; nach jedem einzelnen Wurf erfolgt die direkte Entscheidung, welches Attribut den Bonus erhält, noch bevor der nächste Wurf erfolgt).*

- Startet das Abenteuer mit folgenden Boni auf den Sekundärattributen:

Disziplin: 2 (+2 Versuche; +1 Resilienzstufe);

Konzentration: 2 (=> +1 Konzentrationsfaktor) &

Effizienz: 1

Stufenaufstieg:

- +3 Attributpunkte je Stufenaufstieg.
- +1 INT & +1 GES je Stufenaufstieg.
- -1 KON alle 2 Stufen (Schwaches Attribut: Konstitution).

Kampf – Auftragsmörder (Spielbeginn & Stufenaufstieg)

Spielbeginn - Nahkampf:

- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Treffer (Nahkampf): 1/6
- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Fehlschlag (Nahkampf): 1/6
- Grundsätzliche Chance im Nahkampf normal zu treffen: 4/6
- Verrichtet mit Dolchen +1 Schaden.

Spielbeginn - Fernkampf:

- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Treffer (Fernkampf): 1/6
- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Fehlschlag (Fernkampf): 1/6
- Grundsätzliche Chance im Fernkampf normal zu treffen: 2/6
- Grundsätzliche Chance auf einen Fehlschuss, welcher nichts trifft: 2/6
- Verrichtet mit Blasrohren und Wurfmessern +1 Schaden.

! Ausnahmen: Steinschleuder, Wurfmesser & Blasrohr

- Chance auf einen kritischen Treffer (Fernkampf): 2/6
- Chance auf einen kritischen Fehlschlag (Fernkampf): 1/6
- Chance im Fernkampf normal zu treffen: 3/6

Spielbeginn - Arkanes:

- Hat keinerlei Begabung für „Arkane Wahrnehmung“.
- Hat keinerlei Begabung für Magie.
- Kann verzauberte Gegenstände nutzen, sofern sie keine Magie zur Nutzung erfordern.

Fähigkeiten – Auftragsmörder

(Spielbeginn & Stufenaufstieg)

Spielbeginn - Fähigkeiten:

- Wählt 4 Fähigkeiten aus dem Ersten Schurke-Block, 5 Fähigkeiten aus dem Auftragsmörder-Block & 5 aus dem Zweiten Schurke-Block bei Spielstart.
- Wählt 1 Aura aus dem Block „Auren - Schurke“ zu Spielbeginn.

Stufenaufstieg - Fähigkeiten:

- +1 KF alle 2 Stufen (Erster Schurke-Block o. Auftragsmörder-Block).
- +1 NF alle 5 Stufen (Zweiter Schurke-Block).
- Automatische Verbesserung der gewählten Aura 10 Stufen nach Wahl der Aura
- Alle 10 Stufen kann eine neue Aura der bisherigen Wahl hinzugefügt werden.

Primär- & Sekundärattribute (Spielbeginn & Stufenaufstieg)

Räuber

Spielbeginn:

- Startet das Abenteuer mit folgenden Werten auf den Primärattributen:

INT: 10;

WE: 6;

KON: 6;

GES: 10;

ST: 6

+ **1 W6** Bonus für jeweils ein Attribut *(Fünf Würfe; nach jedem einzelnen Wurf erfolgt die direkte Entscheidung, welches Attribut den Bonus erhält, noch bevor der nächste Wurf erfolgt).*

- Startet das Abenteuer mit folgenden Boni auf den Sekundärattributen:

Disziplin: 1 (+1 Versuch);

Initiative: 1 (+1 INI W20);

Konzentration: 1 &

Effizienz: 2 (=> +1 Effizienzfaktor)

Stufenaufstieg:

- +3 Attributpunkte je Stufe.
- +1 INT & +1 GES je Stufe.
- -1 KON alle 2 Stufen (Schwaches Attribut: Konstitution).

Kampf – Räuber (Spielbeginn & Stufenaufstieg)

Spielbeginn - Nahkampf:

- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Treffer (Nahkampf): 1/6
- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Fehlschlag (Nahkampf): 1/6
- Grundsätzliche Chance im Nahkampf normal zu treffen: 4/6
- Verrichtet mit Dolchen +1 Schaden.

Spielbeginn - Fernkampf:

- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Treffer (Fernkampf): 1/6
- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Fehlschlag (Fernkampf): 1/6
- Grundsätzliche Chance im Fernkampf normal zu treffen: 2/6
- Grundsätzliche Chance auf einen Fehlschuss, welcher nichts trifft: 2/6
- Verrichtet mit Blasrohren und Wurfmessern +1 Schaden.

! Ausnahmen: Steinschleuder, Wurfmesser & Blasrohr

- Chance auf einen kritischen Treffer (Fernkampf): 2/6
- Chance auf einen kritischen Fehlschlag (Fernkampf): 1/6
- Chance im Fernkampf normal zu treffen: 3/6

Spielbeginn - Arkanes:

- Hat keinerlei Begabung für „Arkane Wahrnehmung“.
- Hat keinerlei Begabung für Magie.
- Kann verzauberte Gegenstände nutzen, sofern sie keine Magie zur Nutzung erfordern.

Fähigkeiten – Räuber (Spielbeginn & Stufenaufstieg)

Spielbeginn - Fähigkeiten:

- Wählt 4 Fähigkeiten aus dem Ersten Schurke-Block, 5 Fähigkeiten aus dem Räuber-Block & 5 aus dem Zweiten Schurke-Block bei Spielstart.
- Wählt 1 Aura aus dem Block „Auren - Schurke“ zu Spielbeginn.

Stufenaufstieg - Fähigkeiten:

- +1 KF alle 2 Stufen (Erster Schurke-Block o. Räuber-Block).
- +1 NF alle 5 Stufen (Zweiter Schurke-Block).
- Automatische Verbesserung der gewählten Aura 10 Stufen nach Wahl der Aura
- Alle 10 Stufen kann eine neue Aura der bisherigen Wahl hinzugefügt werden.

Primär- & Sekundärattribute (Spielbeginn & Stufenaufstieg)

Meuchelmörder

Spielbeginn:

- Startet das Abenteuer mit folgenden Werten auf den Primärattributen:

INT: 10;

WE: 6;

KON: 6;

GES: 10;

ST: 6

+ **1 W6** Bonus für jeweils ein Attribut *(Fünf Würfe; nach jedem einzelnen Wurf erfolgt die direkte Entscheidung, welches Attribut den Bonus erhält, noch bevor der nächste Wurf erfolgt).*

- Startet das Abenteuer mit folgenden Boni auf den Sekundärattributen:

Reflex: 2 (+2 R W20);

Initiative: 2 (+2 INI W20) &

Konzentration: 1

Stufenaufstieg:

- +3 Attributpunkte je Stufe.
- +1 INT & +1 GES je Stufe.
- -1 KON alle 2 Stufen (Schwachtes Attribut: Konstitution).

Kampf – Meuchelmörder (Spielbeginn & Stufenaufstieg)

Spielbeginn - Nahkampf:

- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Treffer (Nahkampf): 1/6
- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Fehlschlag (Nahkampf): 1/6
- Grundsätzliche Chance im Nahkampf normal zu treffen: 4/6
- Verrichtet mit Dolchen +1 Schaden.

Spielbeginn - Fernkampf:

- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Treffer (Fernkampf): 1/6
- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Fehlschlag (Fernkampf): 1/6
- Grundsätzliche Chance im Fernkampf normal zu treffen: 2/6
- Grundsätzliche Chance auf einen Fehlschuss, welcher nichts trifft: 2/6
- Verrichtet mit Blasrohren und Wurfmessern +1 Schaden.

! Ausnahmen: Steinschleuder, Wurfmesser & Blasrohr

- Chance auf einen kritischen Treffer (Fernkampf): 2/6
- Chance auf einen kritischen Fehlschlag (Fernkampf): 1/6
- Chance im Fernkampf normal zu treffen: 3/6

Spielbeginn - Arkanes:

- Hat keinerlei Begabung für „Arkane Wahrnehmung“.
- Hat keinerlei Begabung für Magie.
- Kann verzauberte Gegenstände nutzen, sofern sie keine Magie zur Nutzung erfordern.

Fähigkeiten – Meuchelmörder

(Spielbeginn & Stufenaufstieg)

Spielbeginn - Fähigkeiten:

- Wählt 4 Fähigkeiten aus dem Ersten Schurke-Block, 5 Fähigkeiten aus dem Meuchelmörder-Block & 5 aus dem Zweiten Schurke-Block bei Spielstart.
- Wählt 1 Talent aus dem Block „Talente - Schurke“ zu Spielbeginn.

Stufenaufstieg - Fähigkeiten:

- +1 KF alle 2 Stufen (Erster Schurke-Block o. Meuchelmörder-Block).
- +1 NF alle 5 Stufen (Zweiter Schurke-Block).
- Automatische Verbesserung des gewählten Talents 10 Stufen nach Wahl des Talents.
- Alle 10 Stufen kann eine neues Talent der bisherigen Auswahl hinzugefügt werden.

Primär- & Sekundärattribute (Spielbeginn & Stufenaufstieg)

Dieb

Spielbeginn:

- Startet das Abenteuer mit folgenden Werten auf den Primärattributen:

INT: 10;

WE: 6;

KON: 6;

GES: 10;

ST: 6

+ **1 W6** Bonus für jeweils ein Attribut *(Fünf Würfe; nach jedem einzelnen Wurf erfolgt die direkte Entscheidung, welches Attribut den Bonus erhält, noch bevor der nächste Wurf erfolgt).*

- Startet das Abenteuer mit folgenden Boni auf den Sekundärattributen:

Reflex: 2;

Effizienz: 2 (=> +1 Effizienzfaktor) &

Konzentration: : 1

Stufenaufstieg:

- +3 Attributpunkte je Stufe.
- +1 INT & +1 GES je Stufe.
- -1 KON alle 2 Stufen (Schwaches Attribut: Konstitution).

Kampf – Dieb (Spielbeginn & Stufenaufstieg)

Spielbeginn - Nahkampf:

- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Treffer (Nahkampf): 1/6
- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Fehlschlag (Nahkampf): 1/6
- Grundsätzliche Chance im Nahkampf normal zu treffen: 4/6
- Verrichtet mit Dolchen +1 Schaden.

Spielbeginn - Fernkampf:

- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Treffer (Fernkampf): 1/6
- Grundsätzliche Chance auf einen kritischen Fehlschlag (Fernkampf): 1/6
- Grundsätzliche Chance im Fernkampf normal zu treffen: 2/6
- Grundsätzliche Chance auf einen Fehlschuss, welcher nichts trifft: 2/6
- Verrichtet mit Blasrohren und Wurfmessern +1 Schaden.

! Ausnahmen: Steinschleuder, Wurfmesser & Blasrohr

- Chance auf einen kritischen Treffer (Fernkampf): 2/6
- Chance auf einen kritischen Fehlschlag (Fernkampf): 1/6
- Chance im Fernkampf normal zu treffen: 3/6

Spielbeginn - Arkanes:

- Hat keinerlei Begabung für „Arkane Wahrnehmung“.
- Hat keinerlei Begabung für Magie.
- Kann verzauberte Gegenstände nutzen, sofern sie keine Magie zur Nutzung erfordern.

Fähigkeiten – Dieb (Spielbeginn & Stufenaufstieg)

Spielbeginn - Fähigkeiten:

- Wählt 4 Fähigkeiten aus dem Ersten Schurke-Block, 5 Fähigkeiten aus dem Dieb-Block & 5 aus dem Zweiten Schurke-Block bei Spielstart.
- Wählt 1 Talent aus dem Block „Talente - Schurke“ zu Spielbeginn.

Stufenaufstieg - Fähigkeiten:

- +1 KF alle 2 Stufen (Erster Schurke-Block o. Dieb-Block).
- +1 NF alle 5 Stufen (Zweiter Schurke-Block).
- Automatische Verbesserung des gewählten Talents 10 Stufen nach Wahl des Talents.
- Alle 10 Stufen kann eine neues Talent der bisherigen Auswahl hinzugefügt werden.

Fähigkeiten~

Blocks

Fähigkeiten - Erster Schurke-Block

Dolchstich der langen Wunde

Der Charakter verrichtet bei einer gegnerischen Zieleinheit **in eigener**

Nahkampfreichweite 1W4 DPR für 1 W4+1 Runden.

(Kosten: 60 Energie).

Je Effizienzfaktor: -5 Energiekosten (Zuerst Effizienzfaktor, dann Weisheitsboni).

Klaffende Wunde

Der Charakter verrichtet bei einer gegnerischen Zieleinheit **in eigener**

Nahkampfreichweite 1W6-1 DPR für 1W4 Runden. Greift der Charakter von hinten an, verschwindet der Malus.

(Kosten: 65 Energie).

Je Konzentrationsfaktor: +1 DPR

Angegriffener Nervenstrang

Der Charakter verrichtet 1W6 Schaden, was pro verrichtetem Schadenspunkt den Reflex W20 des Gegners für **diese und zwei weitere** Runden reduziert.

Je Stufe Konzentrations-Faktor: +1 Schaden + zugehörigem Reflex W20 Entzug.

(Mali durch diese Fähigkeit häufen sich bei vermehrter Anwendung von „Angegriffener Nervenstrang“ nicht auf; **Kosten: 50 Energie**).

Giftgeschoss

Der Charakter verrichtet an einer gegnerischen Zieleinheit in Reichweite der Steinschleuder; des Blasrohrs oder der ausgerüsteten Wurfmesser 3x (W6-1) Giftschaden.

(Benötigt eine der genannten Fernkampfwaffen; Kosten: 55 Energie).

Je Stufe Effizienz-Faktor: - 5 Energie

Kurz nicht aufgepasst

Eine gegnerische Zieleinheit wirft einen Verteidigungswurf auf Reflex W20.

Wirft der Gegner Reflex W20 > 12, so besteht er den Verteidigungswurf und der Schurke trifft den Gegner an einer nicht körpersensiblen Stelle, weshalb der Charakter nur 1W4 Schaden absolviert.

Versagt der Gegner, dann verrichtet der Charakter 4xW4 Reinen Schaden (Kosten: 65 Energie).

Je Effizienzfaktor: -5 Energiekosten (Zuerst Effizienzfaktor, dann Weisheitsboni).

Reflexentzug

Greift der Charakter von hinten an (Direkte Angriffshandlung; Klaffende Wunde; Dolchstich der langen Wunde), so hat er eine 50%ige Chance, die Zieleinheit nach seinem Angriff für 2 Runden in ihren Reflexmöglichkeiten einzuschränken und bestimmt damit einen um 3 erschwerten Reflexwurf bei allen getriggerten Reflex W20 Würfeln (Reflex W20 – 3) (bis zu dreimal stapelbar, Passiv).

Je Stufe Effizienzfaktor: +1 Runde

Tiefgehende Verwundbarkeit

Der Charakter verrichtet **1W8** Schaden in Reichweite seiner Nahkampfwaffe an einer gegnerischen Zieleinheit. Der Charakter hat eine 25%ige Chance, dem Gegner den Statuseffekt „Doppeltes Leid“ **für die kommenden zwei Runden** hinzuzufügen (Kosten: 60 Energie).

Der Gegner erhält einen Verteidigungswurf, der bei Ph. WK W20 > **12** den Statuseffekt: „Doppeltes Leid“ um eine Runde reduziert und bei Ph. WK W20 > 16 den Statuseffekt blockt.

Ab Konzentrationsfaktor 3: 50% Chance

Bei Konzentrationsfaktor 6: 90% Chance

Enttarnte Schwachstelle

Der Charakter greift eine gegnerische Einheit **in eigener Nahkampfreichweite** an. Der Gegner würfelt auf Reflex W20, ob er den Angriff auf sich früh genug kommen sieht. Bei Reflex W20 < 8, kann seine Rüstungsklasse den Angriff nicht aufhalten.

Der Charakter verrichtet bei nicht geglücktem Reflexwurf **seinen Waffenschaden +1W4 als Reinen Schaden. Bei erfolgreichem Reflexwurf des Gegners, verrichtet der Charakter Waffenschaden** (Kosten: 40 Energie).

Bei gescheitertem Reflexwurf des Gegners:

+3 Reinen Schaden je Stufe Konzentrationsfaktor.

Ehrenloser Kämpfer

Greift der Charakter in einer direkten Angriffshandlung seine Zieleinheit von hinten **in eigener Nahkampfreichweite** an, dann steigt seine Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen, um 1/6 (Passiv). Durch Einberechnung dieses Effekts kann die Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen, maximal auf 5/6 ansteigen.

Drang

Der Charakter gewinnt in der nächsten Runde +1,5 Bp, wenn er in dieser Runde einen kritischen Treffer verrichtet hat (bis zu zweimal stapelbar, Passiv).

Zwielichtiger Richter

Der Charakter fügt einer Zieleinheit in 3 FE Reichweite mit einer 75%igen Wahrscheinlichkeit den Statuseffekt „Unschuldig“ hinzu, weshalb sie für diese und zwei weitere Runden den doppelten Schaden durch Giftschaden nimmt.

Der Fokus von Paladinen, Klerikern und Kriegsherren gegenüber dieser Einheit wird automatisch abgebrochen und das Ziel kann von ihnen während der Dauer des Statuseffekts nicht angegriffen werden.

Dieser Statuseffekt kann zusammen mit „Doppeltes Leid“ oder „Offene Wunden“ kombiniert werden.

(Kosten: 30 Energie).

Effizienter Fehlschlag

~~Greift der Charakter mit einer Fähigkeit an, welche potenziell Schaden oder DPR verrichtet und verrichtet bei dem Angriff 0 Schadenspunkte (bzw. 0 DPR), dann bekommt er die Hälfte der Energiekosten zurück, welcher der Charakter für den Einsatz der Fähigkeit leisten musste, sofern die Fähigkeit beim Einsatz 10 oder mehr Energie gekostet hat (Passiv).~~

Schwache Verletzung, langsame Heilung

Der Charakter holt seine Schleuder, sein Blasrohr oder seine Wurfmesser aus dem Inventar, spannt sie und verrichtet 1W4 DPR Giftschaden für 1 (+ 1 pro

Effizienzfaktor) Runden an einer gegnerischen Zieleinheit in eigener

Fernkampfreichweite +2 (Erfordert eine der genannten Fernkampfwaffen; Kosten: 55 Energie).

Nervenangriff

Der Charakter greift eine gegnerische Zieleinheit in eigener Nahkampfreichweite an. Der Charakter verrichtet dabei 1W4+1 Schaden und zieht die Nervenstränge des Gegners in Mitleidenschaft, welcher daraufhin für 2 (+ Effizienzfaktor) Runden den Statusseffekt: „Geschockt“ erhält (Kosten: 50 Energie).

Erfolgt ein weiterer Nervenangriff auf eine Einheit, welche bereits unter dem Statusseffekt „Geschockt“ leidet, dann verdoppelt sich der Energieabzug des Ziels für die Dauer des Statusseffekts (nicht weiter kumulativ).

Der Gegner erhält einen Verteidigungswurf auf Ph. WK W20, welcher bei Ph. WK W20 > 12 den Effizienzfaktor und bei Ph. WK W20 > 16 den gesamten Statusseffekt blockt.

Statusseffekt „Geschockt“ (Exkurs):

Geändert in 0.0.3c

-4 auf Reflex W20 Verteidigungswürfe; -50 Energie und maximale Energie pro Runde und -40 % Elektrizitätsresistenz.

Schlag auf den Plexus Lumbalis

Der Charakter reduziert den kommenden Reflex W20 Wurf einer gegnerischen Zieleinheit in der eigenen Nahkampfreichweite um 2 und setzt einen gezielten, schnellen Schlag auf den Plexus Lumbalis des Gegners, sodass dieser 1W4 Elektrizitätsschaden erleidet (kumulativ, Kosten: Energie: 35).

Stirb doch dran

Der Charakter hat bei einem kritischen Treffer, eine 33% Chance, sämtlichen DPR, unter welchem die Zieleinheit leidet, um eine (+ Effizienzfaktor) Runden, zu verlängern (Passiv).

Herausragender Dolchtanz (Mit 0.0.3b hinzugefügt)

Geändert in 0.0.3c

Der Charakter würfelt auf GES W20.

Würfelt der Charakter GES W20 > 5, dann kann der Dolchtanz ausgeführt werden, ansonsten schlägt er fehl.

Würfelt der Charakter GES W20 > 27, dann verrichtet er +1W8 Schockschaden zusätzlich pro Angriff.

Der Charakter greift bis zu vier Ziele an in seiner Nahkampfreichweite +1 und zwingt alle Einheiten zum Reflexwurf.

Alle gegnerischen Einheiten, welche den Grenzwert von 12 nicht erreichen (Reflex W20 < 12), erleiden **eine direkte Angriffshandlung** des Charakters, in welcher er jeweils +2W8 Schockschaden zusätzlich verrichtet.

Alle anderen, die den Reflexwurf meistern, erleiden Waffenschaden – 1.

(Einmal pro Kampf möglich, Kosten: 130 Energie).

Angriff des Schurken

Der Charakter würfelt auf GES W20.

Würfelt der Charakter GES W20 > 13, dann verschwindet der Schadensmalus des kommenden Angriffs.

Der Charakter verrichtet an einer Zieleinheit **in eigener Nahkampfreichweite** 1W8-3 DPR für 2 Runden

(Der Charakter muss hinter der Zieleinheit stehen; Kosten: 40 Energie).

Schädigung des Nervensystems

Der Charakter greift einen Gegner von hinten an. Der Gegner würfelt auf Reflex W20.

Ist der Reflex W20 Wurf > 12, dann ist der Verteidigungswurf auf Reflex erfolgreich und der Gegner kann den Angriff des Charakters blocken. Ist der Reflexwurf nicht erfolgreich, so erleidet die Zieleinheit 1W6+1 Schockschaden und erleidet mit einer

90%igen Wahrscheinlichkeit den Statuseffekt „betäubt“ für diese und nächste Runde (Kosten: 65 Energie).

Leichtes Ziel

Falls eine Einheit keine Reflexwürfe mehr absolvieren kann oder unter dem Statuseffekt: „Geschockt“ leidet, dann hat der Charakter ihr gegenüber eine um 2/6 erhöhte Chance, in einer direkten Angriffshandlung einen kritischen Treffer zu absolvieren. Die Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen, kann durch diese Fähigkeit nicht über 5/6 steigen (Passiv).

Statuseffekt „Geschockt“ (Exkurs):

Geändert in 0.0.3c

-4 auf Reflex W20 Verteidigungswürfe; -50 Energie und maximale Energie pro Runde und -40 % Elektrizitätsresistenz.

Fähigkeiten - Zweiter Schurke-Block

Schlösser knacken

Der Charakter kann mit einem Wurf auf INT W20 > 7 das Schloss (und damit den Schloss-Schwierigkeitsgrad) identifizieren.

Der Charakter kann **mit geeignetem Werkzeug** (Dietriche) Schlösser knacken.

Schlösser sind unterschiedlich schwierig zu öffnen. Der Schwierigkeitsgrad des Schlosses und der Wert, den der Spieler erreichen muss, entscheiden darüber, ob und wie es dem Spieler möglich ist, das Schloss zu öffnen (**GES W20**).

Schloss-Schwierigkeitsgrad (SG) I = Spieler erhält +10 auf den Wurf GES W20 im Gegensatz zu Spielern, die nicht über die Fähigkeit verfügen.

Schloss-Schwierigkeitsgrad (SG) II => Grenzw. muss erreicht werden mit GES W20. (Spieler ohne diese Fähigkeit können SG II nicht öffnen).

Schloss-Schwierigkeitsgrad (SG) III = Kritischer Wurf notwendig.

(Spieler ohne diese Fähigkeit können SG III nicht öffnen).

Je Stufe Konzentrationsfaktor +2 auf den Wurf (SG I & SG II).

Ab Konzentrationsfaktor: 3 => SG III = Grenzwert kann erreicht werden mit GES W20

Lippen Lesen

Der Charakter kann aus einer bestimmten Entfernung, ohne die sich im Gespräch befindlichen Personen hören zu müssen, durch die Lippenbewegungen herausfinden, was die Gesprächspartner für Inhalte besprechen.

Dabei muss der Charakter sich konzentrieren.

Umso weiter der Charakter von den Gesprächspersonen weg ist, desto höher ist der Mindestwert, den es zu würfen gilt. Der Erfolg wird durch einen Wurf auf **INT W20** bestimmt.

Je Stufe Konzentrationsfaktor +2 auf den Wurf INT W20.

Entdecken

Der Charakter kann mit seinen geübten Augen und einem erfolgreichen Wurf auf Wahrnehmung (Wa) W20 Dinge, Personen und andere bestimmte Auffälligkeiten entdecken, welche der Spielleiter in seiner Beschreibung des Umfelds bisher nicht genannt hat.

Lügen

Der Charakter kann auf gekonnte Art und Weise einer anderen Person eine Unwahrheit aufschwätzen. Wie glaubhaft der Charakter lügt, wird bestimmt durch einen Wurf auf **INT W20**.

(Würfe auf Lügen sind im Durchschnitt um 7 erleichtert im Gegensatz zu Spielern, die nicht über „Lügen“ verfügen).

Kritische Fehlschläge führen nicht selten zur totalen Missgunst.

Je Stufe Konzentrationsfaktor +3 auf den Wurf INT W20 Lügen.

Verführen

Der Charakter kann mit einem Wurf auf **CHA W20** eine Person dazu verführen, unwürdige und moralisch fragliche Dinge zu tun.

Der Spieler würfelt 2 CHA W20 Würfe und kann sich das bessere Ergebnis aussuchen, es sei denn, ein Wurf ist ein kritischer Fehlschlag.

Der kritische Fehlschlag gilt dann automatisch.

Es werden immer beide Würfe absolviert.

Kritische Fehlschläge führen nicht selten zur totalen Missgunst.

Mimikspiel

Der Charakter kann die Aussagen einer anderen Person auf deren Wahrheitsgehalt überprüfen. Dafür ist ein **INT W20** Wurf notwendig, der den Wurf **Resilienz (RI) W20** des Gegenübers übersteigen muss.

Erfahrene Lügner bekommen einen Bonus von +3 auf ihren RI W20 Wurf.

Sehr niedrige Würfe auf INT W20 können zur Folge haben, dass der Gegenüber

bemerkt, wie skeptisch der Charakter ihm gegenüber ist und zu Sympathieverlust führen.

Kritische Fehlschläge führen nicht selten zur totalen Missgunst.

Je Stufe Konzentrationsfaktor +2 auf den Wurf INT W20.

Dokumentfälschung

Der Charakter verfügt über ausreichend Kenntnisse in der Kalligrafie, um alle möglichen Schriften nachahmen zu können, auch wenn er das geschriebene Wort nicht zwingend versteht.

Er kann mit einem Wurf auf GES W20 versuchen ein Dokument bzw. eine Handschrift oder eine Unterschrift zu fälschen.

Der Charakter benötigt dafür nicht die Fähigkeit „Lesen“ oder „Sprachkunde“.

- 1) GES W20 > 9 = befriedigende Fälschung
- 2) GES W20 > 15 = gute Fälschung
- 3) GES W20 > 19 = hervorragende Fälschung

Giftkunde

Der Spieler kennt sich mit diversen Giften aus und kann mit einem erfolgreichen Wurf auf INT W20 bestimmen, welches Gift ihm vorliegt (es sei denn das Gift ist verarbeitet in Tränken oder Nahrung).

Der Spieler kann mit erfolgreichem Wurf auf INT W20 Symptome einer Vergiftung dem entsprechenden Gift zuordnen.

Je Stufe Konzentrationsfaktor +2 auf die Würfe INT W20.

Fallen aufspüren (Wa)

Der Charakter kann Fallen, die von ihm ausgehend in einem Radius von 4 Feldern liegen, aufspüren. Dafür wirft der Spieler **Wa W20**. Diese Fähigkeit kann für Fallen jeder Art angewendet werden.

Je Stufe Effizienzfaktor +2 FE Radius.

Fallen entschärfen (NF & KF)

Der Charakter kann Fallen, die von ihm ausgehend in einem Radius von 2 FE liegen und bereits aufgespürt wurden oder von Anfang an sichtbar waren, entschärfen.

Dafür wirft der Spieler **GES W20**.

Diese Fähigkeit kann nur für Fallen mechanischer Art angewendet werden, nicht aber auf arkane Fallen, welche auch nur auf arkanen Wegen entschärft werden könnten.

(Im Kampf: Kosten: 10 Energie).

Je Stufe Konzentrationsfaktor +2 auf den Wurf **GES W20**.

Leise Treter

Der Charakter erleichtert sich Würfe auf Schleichen GES W20 mit +8.

Dieb-Fähigkeiten-Block

Taschendiebstahl (NF)

Der Charakter kann mit einem erfolgreichen Wurf auf GES W20 in die Taschen bzw. das Inventar anderer Gestalten greifen und sich dessen mitgeführten Besitz aneignen.

Dabei gilt es je nach Wurf, Prioritäten zu setzen.

Mit einem ausgeführten Taschendiebstahl kann nämlich nur selten der ganze Tascheninhalt abgeräumt werden.

(Diese Fähigkeit ist eine NF und im Kampf nicht anwendbar. Dennoch wird bei Aneignung von „Taschendiebstahl“ eine Fähigkeit aus dem ersten Schurken-Block ersetzt).

Je Stufe Konzentrationsfaktor: +2 auf den Wurf GES W20.

Kampfesdieberei

Der Charakter kann mit einem erfolgreichen Wurf auf GES W20 während dem Kampf einer Zieleinheit in 1,5 FE Reichweite, wenn er denn hinter ihr steht, Tränke, Schlüssel, Silber und andere Gegenstände stehlen und mit einem kritischen Erfolg sogar die Waffe. Bei einem Misserfolg erhält die gegnerische Einheit einen unmittelbaren Gelegenheitsangriff gegenüber dem Charakter (ausgenommen Einheiten, die unter dem Statuseffekt „betäubt“ oder „bewusstlos“ stehen (betäubt & bewusstlos ungleich „eingewurzelt“; „missioniert“ etc.) (Kosten: 20 Energie).

Elster-Auge

Der Charakter erhält +4 auf alle Würfe auf Wahrnehmung W20 (Passiv).

Diebesbonus

Greift der Charakter eine Einheit von hinten an (in eigener Nahkampfreichweite), dann verrichtet er in direkten Angriffshandlungen +1 Giftschaden an der Zieleinheit, welcher bei kritischen Treffern miteinberechnet wird, bei kritischen Fehlschlägen an sich selbst allerdings nicht (Passiv).

Je Stufe Konzentrationsfaktor: weitere +1 Giftschaden.

Betäubungsschlag des Diebs

Der Charakter verrichtet 2xW4 Schaden an einer gegnerischen Zieleinheit in eigener Nahkampfreichweite und hat mit einem Wurf auf GES W20 (GES W20 >12) die Möglichkeit, den Gegner für dessen kommende 2 Züge zu betäuben.

Dem Gegner steht ein Wurf auf Ph. WK W20 zu, welcher bei Ph. WK W20 > 15 den Statuseffekt „Betäubt“ blockt. (50 Energie).

Geschicklichkeitsabhängiger Trefferwürfel

Der Charakter würfelt auf GES W20.

Würfelt der Charakter GES W20 > 10, dann ist der Wurf erfolgreich.

Der Charakter hat daraufhin eine um 1/6 erhöhte Chance, in einer direkten Angriffshandlung einen kritischen Treffer zu erzielen.

(Durch diese Fähigkeit kann die Wahrscheinlichkeit, einen kritischen Treffer zu erzielen, nicht über 4/6 steigen; Kosten: 15 Energie).

Motivierter Dieb

Ist der Charakter mit der Fähigkeit „Kampfesdieberei“ erfolgreich oder teils erfolgreich, so erhält er für seine nächste direkte Angriffshandlung einen Schadensbonus, der bestimmt wird durch 1W4+1, welcher bei einem kritischen Treffer kritisch verrechnet wird, bei einem kritischen Fehlschlag allerdings nicht miteinberechnet werden muss (bis zu dreimal stapelbar, Passiv).

Verschwommene Sicht hinzufügen

Kritische Treffer haben eine 75%ige Chance, die Zieleinheit unter den Statuseffekt: „Verschwommene Sicht“ für 2 Runden zu setzen, weshalb

- 1) die Chance der Zieleinheit, einen kritischen Treffer zu erzielen, um 1/6 sinkt;
 - 2) die Sichtweite um 5 reduziert wird
 - 3) und auf alle Angriffe, die von größerer Entfernung aus getätigt werden, als die eigene Sichtweite beträgt, kein Reflexwurf gewürfelt werden kann (gilt auch für Nahkampfangriffe von Einheiten, welche in derselben Runde noch außerhalb der Sichtweite der Zieleinheit waren und sich zur Zieleinheit hinbewegt haben; Passiv).
- Dem Gegner steht ab Stufe 2 Reflex ein Wurf auf Reflex W20 zu, welcher bei Reflex W20 > 15 den Statuseffekt „Verschwommene Sicht“ ausweicht/blockt.

Auf meine Weise

Der Dieb kann sich an seinen ersten Gegner in einem Kampfszenario mit einem W20 auf GES > 6 pro Bewegungsaktion erfolgreich anschleichen und ihn von hinten angreifen (direkte Angriffshandlung). Dabei hat der Charakter eine um 2/6 erhöhte Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen und verrichtet +100% des ermittelten Schadens (Passiv).

(Funktioniert nur, wenn der Charakter vorher noch keine Handlungen vollzogen hat, die Schadenspunkte verteilen. Funktioniert nicht, wenn die Zieleinheit über Wahrnehmung > 5 verfügt).

Kleines Geschoss mit Nebenwirkungen

Der Charakter holt seine Schleuder raus und legt ein Giftgeschoss in die Ausbuchtung, welches u.a. die motorischen Fähigkeiten der Zieleinheit einschränkt. Der Charakter schleudert das Geschoss auf ein Ziel **in eigener Fernkampfreichweite**, verrichtet 4-6 Giftscha den an der Zieleinheit und reduziert das Bewegungstempo der Zieleinheit um 1 für diese und 2 weitere Runden (**bis zu zweimal stapelbar; Benötigt Schleuder; Kosten: 40 Energie**).

Je Stufe Konzentrationsfaktor: +2 Giftscha den

Meuchelmörder – Fähigkeiten-Block

Sprinten

Der Charakter erhält +50% seiner verfügbaren Bewegungspunkte für seine kommende Bewegungsaktion in dieser Runde. Führt der Charakter nun eine Bewegungsaktion aus, können Gegner keine Gelegenheitsangriffe gegen den Charakter ausführen. (Kosten: 25 Energie).

Meucheln

Der Charakter hat 1/100 Chance, eine gegnerische Einheit in 1,5 FE zu meucheln. Bei erfolgreichem Wurf auf 1W100, stirbt die gegnerische Einheit. Ein Rettungswurf KON W20 ist für gemeuchelte Einheiten nicht möglich. Durch den Fehlschlag dieser Fähigkeit kann der Charakter nicht den Statuseffekt „Frustriert“ erleiden. Fähigkeits-Klasse: V (Kann durch Zauberschutzklasse V geblockt werden). (Kosten: 5 Energie).

Meuchelmörderbonus

Greift der Charakter eine Einheit mit einer direkten Angriffshandlung von hinten an (**eigene Nahkampfreichweite**), dann erhält der Meuchelmörder eine um 1/6 erhöhte Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen (Die Kritische-Treffer-Chance kann durch diese Fähigkeit nicht über 5/6 steigen; Passiv).

Je nach Mordwaffe

Der Charakter verrichtet Schaden an einer gegnerischen Zieleinheit in eigener Nahkampfreichweite. Um den Schadenswert zu bestimmen, nimmt der Spieler 1W4.

Die Fähigkeit verlangt bei der ersten Wiederholung in derselben Runde keine Wiederholungskosten. Erst bei der zweiten Wiederholung werden Wiederholungskosten fällig.

(Kosten: 25 Energie).

Folgende Werte sind möglich:

1) 0 2) 1 3) 1 4) 8

Je Stufe Konzentrationsfaktor steigen die Optionen 2); 3) um 1 Schadenspunkt & 4) um 2 Schadenspunkte.

Angriff des Meuchelmörders

Der Charakter verrichtet 1W8-1 Schaden in eigener Nahkampfreichweite.

Greift der Charakter von hinten an, verschwindet der Malus von 1.

Bei einer 8 (höchster gewürfelter Wert), fügt der Charakter der Zieleinheit zusätzlich 3 DPR für 2 Runden hinzu (Kosten: 60 Energie).

Je Stufe des Effizienzfaktors: - 5 Energie.

Je nach Winkel

Der Charakter verrichtet Schaden an einer beliebigen Zieleinheit in eigener Nahkampfreichweite. Dabei bestimmt er erst einmal, wie effizient der Winkel ist, von welchem er aus angreift. Der Charakter hat eine 66%ige Chance, einen effizienten Winkel getroffen zu haben. Danach würfelt der Charakter einen W4, um den Schaden zu bestimmen.

Kein effizienter Winkel: 1) 0 2) 1 3) 2 4) 7

Effizienter Winkel: 1) 0 2) 2 3) 4 4) 14

(Kosten: 40 Energie).

Enormes Dolchtalent

Der Charakter würfelt auf GES W20.

Würfelt der Charakter GES W20 > 15, dann ist der Wurf erfolgreich.

Bei erfolgreichem Wurf verschwindet der Schadensmalus in diesem Angriff.

Der Charakter greift eine gegnerische Einheit von hinten an und verrichtet bei einer Einheit in 1,5 FE-Reichweite **1W20-6** Schaden

(Benötigt als mitgeführte Waffe: Dolche; Kosten: 70 Energie).

Wiederholungsbedarf

Der Charakter kriegt für jede Einheit, bei der er den letzten Treffer landet, sodass das Ziel stirbt oder besiegt wurde, +2/6 Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen für die nächsten 2 Runden (kann die kritische-Treffer-Chance bis zu 6/6 aufsummieren, auch mit anderen Boni, mit welchen man – ohne „Wiederholungsbedarf“ - maximal zu einer Chance von 4/6 oder 5/6 gelangen würde ; Passiv).

Jetzt erst recht

Der Charakter verrichtet gegenüber Einheiten, welche unter den Statuseffekten „Betäubt“ oder „Geschockt“ leiden mit direkten Angriffshandlungen **+1 W4 Schockschaden** (Passiv).

Statuseffekt „Geschockt“ (Exkurs):

Geändert in 0.0.3c

-4 auf Reflex W20 Verteidigungswürfe; -50 Energie und maximale Energie pro Runde und -40 % Elektrizitätsresistenz.

Sturm des Meuchelmörders

„Sprintet“ der Charakter zu einer Einheit hin und geht dabei mehr als 4 FE voran, ist die Wahrscheinlichkeit für „Meucheln“ bei der Zieleinheit für diese Runde doppelt so hoch, als auch die eigene Wahrscheinlichkeit, einen kritischen Treffer zu erzielen gegenüber der Zieleinheit in dieser Runde um $\frac{1}{6}$ erhöht (Kritische-Treffer-Chance kann durch diese Fähigkeit nicht über $\frac{5}{6}$ steigen; Passiv).

Räuber-Fähigkeiten-Block

Versteckte Elemente finden (NF)

Der Charakter kann mit einem Wurf auf Wahrnehmung (Wa) W20 Hebel, Geheimgänge, bewegbare Bodenplatten und andere versteckte Elemente finden, die einen Mechanismus offenbaren, welche bspw. zu einem Geheimversteck führen; den Zugang zu unbetretenen Arealen freigeben; Abkürzungen sichtbar machen oder Fallen auslösen könnten.

(Diese Fähigkeit ist eine NF und im Kampf nicht anwendbar. Dennoch wird bei Aneignung von „Versteckte Elemente finden“ eine Fähigkeit aus dem ersten Schurken-Block ersetzt).

Je Stufe Konzentrationsfaktor +2 auf den Wurf Wa W20.

Elster-Auge

Der Charakter erhält +4 auf alle Würfe auf Wahrnehmung W20 (Passiv).

Räuberbonus

Greift der Charakter eine Einheit von hinten an (1,5 FE-Reichweite), dann reduziert er die Rüstungsklasse der Zieleinheit um 0,5 für diese und mit einer 50% Wahrscheinlichkeit auch für nächste Runde (Passiv).

Je Stufe Konzentrationsfaktor: weitere -0,5 Rüstungsklasse der Zieleinheit.

Ab Effizienzfaktor 2: Wahrscheinlichkeit für nächste Runde ebenfalls 100%.

Clan-Effizienz

Der Charakter unterstützt einen verbündeten Schurken in 5 FE-Reichweite, sodass dieser für alle seine Aktionen in dieser Runde 10 Energie weniger aufbringen muss, mindestens aber 10 Energie aufbringen muss (gilt nicht für Aktionen < 10 Energie; Kosten: 5 Energie).

2 Dolche, 2 Ziele

Der Charakter greift zwei gegnerische Einheiten an, hinter denen er sich platziert hat – in 1 FE bis 1,5 FE-Reichweite – und verrichtet an beiden jeweils 1 W4 (+5 Schaden je Stufe Konzentrationsfaktor) Schaden. Der Charakter kann nicht beide Angriffe auf nur ein Ziel ausführen (Kosten: 60 Energie).

Schwachstellen ausmachen

Der Charakter reduziert die Rüstungsklasse von Zielen in 2 FE-Reichweite, welche mit dem Rücken zu ihm stehen, um 1. Und das für diese (+ Effizienzfaktor) Runde(n) (Kosten: 15 Energie).

Freund der Finsternis

Kämpft der Charakter bei völliger bis fast völliger Dunkelheit (auch Dunkelheit der Nacht, falls kein Vollmond), so sind die Reflexgrenzwerte für einen erfolgreichen Wurf der gegnerischen Zieleinheit bei den Fähigkeiten: „Enttarnte Schwachstelle“ und „Kurz nicht aufgepasst“ um 7 erschwert (Passiv).

Des Tötens Belohnung - Gruppe

Jeder aus der Abenteurergruppe erhält +30 Silber, insofern er sie akzeptiert, beim Durchwühlen einer organischen Figur, die der Charakter selbst getötet hat, ausgenommen wilde Tiere (Passiv).

Je Stufe Effizienzfaktor: weitere +1 Gold.

Räubersache

Die Grenzwerte für das Knacken von Schlössern bei Truhen und Türen sind um 4 reduziert. Sind Schlösser nur mit einem kritischen Erfolg zu knacken, so hat die Fähigkeit darauf keinen Einfluss.

Der Charakter erhält auf die Würfe „Fallen aufspüren und „Fallen entschärfen“ einen zusätzlichen Bonus von +4 auf den W20-Wurf (Passiv).

Profi im Dunklen

Kämpft der Charakter bei völliger bis fast völliger Dunkelheit (auch Dunkelheit der Nacht, falls kein Vollmond), so verrichten seine direkten Angriffshandlungen +2 Schaden (Passiv).

Je Stufe Konzentrationsfaktor: weitere +2 Schaden

Auftragsmörder-Fähigkeiten-Block

Auftragskunde (NF)

Der Charakter kann mit einem erfolgreichen Wurf auf INT W20 den Auftragsmord als Todesgrund einer Leiche identifizieren oder eben ausschließen.

Der Charakter kann bei Einsatz der Fähigkeit „Entdecken“ Personen identifizieren, *welche die Umgebung typisch für einen Auftragsmörder oder einen Assassinen checken und sich dementsprechend verhalten* (Diese Fähigkeit ist eine NF und im Kampf nicht anwendbar. Dennoch wird bei Aneignung von „Auftragskunde“ eine Fähigkeit aus dem ersten Schurken-Block ersetzt).

Betäubungsschlag des Auftragsmörders

Der Charakter verrichtet *2xW8* Schaden an einer gegnerischen Zieleinheit *in eigener Nahkampfreichweite* und hat mit einem Wurf auf GES W20 (GES W20 >12) die Möglichkeit, den Gegner für *dessen kommenden Zug* zu betäuben.

Dem Gegner steht ein Wurf auf Ph. WK W20 zu, welcher bei Ph. WK W20 > 15 den Statusseffekt „Betäubt“ blockt. (50 Energie).

Auftragsmörderbonus

Greift der Charakter eine Einheit von hinten an (1,5 FE-Reichweite) und verrichtet er einen kritischen Treffer, dann verrichtet er mindestens +150% des ermittelten Schadens, auch wenn die Waffe nur +100% bei einem kritischen Treffer vorsieht.(Passiv).

Je nach Mordwaffe

Der Charakter verrichtet Schaden an einer gegnerischen Zieleinheit in eigener Nahkampfreichweite. Um den Schadenswert zu bestimmen, nimmt der Spieler 1W4.

Die Fähigkeit verlangt bei der ersten Wiederholung in derselben Runde keine Wiederholungskosten. Erst bei der zweiten Wiederholung werden Wiederholungskosten fällig.

(Kosten: 25 Energie).

Folgende Werte sind möglich:

1) 0 **2)** 1 **3)** 1 **4)** 8

Je Stufe Konzentrationsfaktor steigen die Optionen **2)**; **3)** um 1 Schadenspunkt & 4) um 2 Schadenspunkte.

Auf meine Weise

Der Auftragsmörder kann sich an seinen ersten Gegner in einem Kampfszenario mit einem W20 auf GES > 6 pro Bewegungsaktion erfolgreich anschleichen, sodass er von hinten angreifen kann.

(funktioniert nur, wenn der Charakter vorher noch keine direkten Angriffshandlungen vollzogen hat und keine Fähigkeiten eingesetzt hat, die Schadenspunkte verteilen. Funktioniert nicht, wenn die Zieleinheit über Wahrnehmung > 5 verfügt)

Dabei hat der Charakter eine um 2/6 erhöhte Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen und verrichtet +100% des ermittelten Schadens, welcher bei einem kritischen Treffer miteinberechnet wird (Passiv).

Des Tötens Belohnung - Charakter

Der Charakter erhält für jede **organische Figur**, die der Charakter selbst getötet hat, in der Loot-Phase **+70 Silber**, die nur er selbst aufsammeln kann, ausgenommen wilde Tiere (Passiv).

Je Stufe Effizienzfaktor: **weitere +70 Silber**.

Giftige Leidenschaft

Verrichtet der Charakter Giftschaten, verrichtet er **250% (+150%)** des ursprünglich ermittelten Werts (Passiv).

Überraschungsangriff

Bedingung: Der Charakter hat sich in diesem Zug zur Zieleinheit **mindestens 3 FE** hinbewegt. Der Charakter leistet eventuell einen Überraschungsangriff.

Der Gegner würfelt auf Reflex W20.

Würfelt die Zieleinheit Reflex W20 < 11, dann gelingt der Überraschungsangriff und der Charakter vollzieht **3W8+1** Schaden am Gegner.

Misslingt der Überraschungsangriff, vollzieht der Charakter 1W4-2 Schaden (Kosten: 40 Energie).

Je Stufe Konzentrationsfaktor: +2 Schaden

Curare

Der Charakter holt seine Wurfmesser, sein Blasrohr oder seine Steinschleuder aus seinem Inventar (ohne 10 Energie zu zahlen für den Waffenwechsel) und schießt ein mit Curare versehenen Pfeil auf eine Zieleinheit in 3 FE Reichweite, welche daraufhin **3W4** Giftschaten erleidet und **1W4 Gift DPR** für 1W4 Runden (Benötigt Wurfmesser, Blasrohr oder Schleuder, Kosten: **65 Energie**).

Der Gegner erhält einen Wurf auf Ph. WK, bei welchem er mit Ph. WK > 16 den DPR um 50% reduziert.

Je nach Gift

Der Charakter verrichtet Giftschaden an einer gegnerischen Zieleinheit in Nahkampfreichweite. Um den Schadenswert zu bestimmen, nimmt der Spieler 1W4. Folgende Werte sind möglich:

1) 0 **2)** 1 **3)** 3 **4)** 7

Je Konzentrationsfaktor: +3 Schaden bei **4)**

Die Fähigkeit verlangt bei der ersten Wiederholung in derselben Runde keine Wiederholungskosten. Erst bei der zweiten Wiederholung werden Wiederholungskosten fällig.

Der Gegner erhält einen Wurf auf Ph. WK, bei welchem er mit Ph. WK > 16 normalen Schaden, statt Giftschaden erleidet, reduziert um 2.

(Kosten: 20 Energie).

Auren

Auren – Schurke

Aura des Schatzfonds

Der Charakter und alle Begleiter des Charakters haben beim Öffnen einer Truhe etwas besser gewürfelt, als die Augenzahl des jeweiligen Würfels anzeigt.

W6 Truhe +1

W12 Truhe +2

W8 Truhe +1

W20 Truhe +2

W10 Truhe +1

W100 Truhe –

Aura der Hinterlist

Begleiter verursachen, wenn sie von hinten angreifen (1 FE; 1,5 FE), bei einem kritischen Treffer +150 % des Schadens, statt 100% (falls Begleiter sowieso schon 150% oder höher, kein Effekt).

Aura der Dunkelsicht (Nur Räuber)

Alle Begleiter des Räubers erhalten Dunkelsicht.

Aura der Tarnkunst (Nur Räuber)

Der Charakter sorgt dafür, dass alle seine Begleiter in -2 FE Reichweite gesehen werden.

Aura der Dolchkunst

Begleiter verrichten mit Dolchen +2 Schaden.

Aura des makabren Reichtums

Der Charakter und seine Begleiter haben eine 50%ige Chance beim Durchsuchen von Leichen, sollten sie auf Silber oder Gold stoßen, die doppelte Menge der vorgesehenen Summe zu finden.

Talente

Talente – Schurke

Glücksfall - Schatzfund

Der Schurke hat eine 25%ige Chance, dass sich der Wert eines Schatzfonds um +100% erhöht. Der Wurf dafür muss direkt beim Schatzfund erfolgen (Ein Schatzfund ist nicht Geld, das man durch Tausch erhält. Ein Schatzfund kann aber ein Wertgegenstand oder Geld sein, welches durch Taschendiebstahl gewonnen wird).

Kundschafter

Bei jedem erfolgreichen Wurf auf Entdecken (Wa) W20, wird zusätzlich 1W6 x 10 Silber entdeckt.

Talent der tiefen Wunde

Alle kritischen Treffer des Charakters fügen der Zieleinheit 2 DPR für 2 Runden hinzu.

DPR-Trefferwürfel

Der Charakter erhält eine 1/12 Chance, bei DPR, welcher gewöhnlichen oder durchdringenden Schaden verrichtet, kritisch zu treffen und den Schadenswert somit um +100% zu erhöhen.

Tarnkunst

Der Charakter wird von anderen Figuren in -4 FE-Sichtweite gesehen.

0.0.3c