

SCHURKE



2

KRAFT

A

TP

SPEZIALE FÄHIGKEIT

Tödlichkeit: Du erhältst durch deine Fähigkeiten Todesmarker. Nutze vor Ausführen einer Fähigkeit max. 5 Todesmarker, um diese Fähigkeit zu verstärken.

1/2/3/4/5 = Verstärkung $\times 1/\times 2/\times 4/\times 7/\times 10$

1

3

Trage: Rüstungen aus Stoff oder Leder,
alle Einhand-Waffen außer Speere

6

REG

Animuslimit: 8



SCHURKE

Schwierigkeit



Das Leben ist ein Spiel. Die Meisten leben für das lange Spiel. Sie wollen in jedem Zug das Risiko minimieren. Es gibt jedoch auch solche, die es geradezu herausfordern. Sie verlassen die ausgetretenen Pfade. Denn sie wissen, dass das Leben ein Spiel ist, das man am Ende nie gewinnt.

Diese Individuen landen oft am unteren Rand der Gesellschaft. Sie leben in den gefährlichen, aber lukrativen Schatten der Stadt. Meuchelmörder, Halsabschneider, Hehler, Vollstrecker, Eintreiber und Wechsler findet man in jeder Stadt. Sie sind als Schurken bekannt. Sie stehen für hinterhältige Taktiken, tödliche Absichten und mangelnde Moral. Tatsächlich haben diese Männer und Frauen eine Vielzahl an Motiven, die so verschieden sind wie die Waffen und Gifte, mit denen sie arbeiten. Eines ist jedoch sicher: In den Augen des Gesetzes ist ihr Leben gleichermaßen verwirkt. Es gibt einen und nur einen Ausweg vor diesem Todesurteil – den Eid.

