

BANDIT

(SCHURKE)

Bandit
Level

TRICKS

**TALENTE
BEKANNT**

Schurken-
stufe

Sonstiges

Ab Stufe 10 kann der Schurke
verbesserte Tricks wählen

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

BANDIT		
Schurken- stufe		
1	<input type="checkbox"/>	Fallen finden Hinterhältiger Angriff
2	<input type="checkbox"/>	Entrinnen
4	<input type="checkbox"/>	Ambush
8	<input type="checkbox"/>	Fearsome Strike
10	<input type="checkbox"/>	Verbesserte Tricks
20	<input type="checkbox"/>	Meisterhafter Angriff

FALLENKUNDE

Stufe **FALLENGESPÜR** Schurken-
REFLEX BONUS stufe Sonstiges

3 $+ \boxed{} = \left(\boxed{} \div 3 \right) + \boxed{}$

HINTERHÄLTIGER ANGRIFF

SCHADEN Schurken-
BONUS stufe Sonstiges

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

AMBUSH

Stufe On surprise rounds where you are able to act, you can
4 take a move action, a standard action and a swift action.

FEARSOME STRIKE

On confirming a critical hit and dealing sneak attack
damage, you can make a foe frightened.

Stufe **FRIGHTENED** **FRIGHTENED**
8 **PRO TAG** **DAUER**

$\boxed{} CH \quad \boxed{} CH$
Runden

MEISTERHAFTER ANGRIFF

Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen:

- Stufe
- Schlaf für 1W4 Stunden
 - Gelähmt für 2W6 Runden
 - Getötet
- 20

MEISTERHAFTER ANGRIFF Schurken-
ZÄHIGKEITSWURF (SG) stufe

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

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

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14