

BANDIT

(SCHURKE)

Bandit
Level

TRICKS

TALENTE
BEKANNT

Schurken-
stufe

Sonstiges

Ab Stufe 10 kann der Schurke
verbesserte Tricks wählen

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

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

BANDIT

Schurken-
stufe

1

☐

Fallen finden
Hinterhältiger Angriff

2

☐

Entrinnen

4

☐

Ambush

8

☐

Fearsome Strike

10

☐

Verbesserte Tricks

20

☐

Meisterhafter Angriff

FALLENKUNDE

FALLENGESPÜR
REFLEX BONUS

Schurken-
stufe

Sonstiges

Stufe
3

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

HINTERHÄLTIGER ANGRIFF

SCHADEN
BONUS

Schurken-
stufe

Sonstiges

$$\boxed{} W6 = \left(\boxed{} \div 2 \right) + \boxed{} \quad (\text{aufrunden})$$

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

4

On surprise rounds where you are able to act, you can
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

8

FRIGHTENED
PRO TAG

FRIGHTENED
DAUER

CH

CH

Runden

MEISTERHAFTER ANGRIFF

Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen:

Stufe

20

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

MEISTERHAFTER ANGRIFF
ZÄHIGKEITSWURF (SG)

Schurken-
stufe

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

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