

KNIFE MASTER

(SCHURKE)

Knife
Master
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

KNIFE MASTER

Schurken-
stufe

1

☐

Fallen finden
Hinterhältiger Angriff

2

☐

Entrinnen

3

☐

Blade Sense

4

☐

Reflexbewegung

8

☐

Verbesserte Reflexbewegung

10

☐

Verbesserte Tricks

20

☐

Meisterhafter Angriff

HIDDEN BLADE

Finger-
fertigkeit

Schurken-
stufe

Conceal Knife $\boxed{} = \boxed{} + \left(\boxed{} \div 2 \right)$

HINTERHÄLTIGER ANGIFF

When using a dagger, punching dagger, kerambit, kukri, starknife or swordbreak dagger, the Knife Master's sneak attack deals d8s.

With any other weapon, they deal d4s.

**SCHADEN
BONUS**

Schurken-
stufe

Sonstiges

$$\boxed{}_{W8} = \left(\boxed{} \div 2 \right) + \boxed{} \quad (\text{aufrunden})$$

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.

BLADE SENSE

Stufe

RKBONUS

Schurken-
stufe

Sonstiges

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

Bonus applies when attacked with a light blade.

MEISTERHAFTER ANGRIFF

Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen:

Stufe

20

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

MEISTERHAFTER ANGRIF
ZÄHIGKEITSWURF (SG)

Schurken-
stufe

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

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