

# BANDIT

(SCHURKE)

Bandit  
Level

## TRICKS

TALENTE  
BEKANNT

Schurken-  
stufe

Sonstiges

Ab Stufe 10 kann der Schurke  
verbesserte Tricks wählen

$$\boxed{\phantom{000}} = \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right) + \boxed{\phantom{000}} \quad (\text{abrunden})$$

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

$$+ \boxed{\phantom{00}} = \left( \boxed{\phantom{000}} \div 3 \right) + \boxed{\phantom{000}}$$

## HINTERHÄLTIGER ANGRIFF

SCHADEN  
BONUS

Schurken-  
stufe

Sonstiges

$$\boxed{\phantom{000}} W6 = \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right) + \boxed{\phantom{000}} \quad (\text{aufrunden})$$

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 ANGRIFFSCHURKEN-  
ZÄHIGKEITSWURF (SG) stufe

$$\boxed{\phantom{000}} = 10 + \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right) + \text{IN}$$

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