

# THUG

(SCHURKE)

Thug  
Level

## TRICKS

### TALENTE KNOWN

Schurken-  
stufe

Sonst. Mod.

Ab der 10. Stufe kann der Schurke  
verbesserte Tricks wählen

= (  ÷ 2 ) +  (abrunden)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

## THUG

Schurken-  
stufe

1 ☐ { Frightening  
Sneak Attack

2 ☐ Entrinnen

3 ☐ Brutal Beating

4 ☐ Entrinnen

8 ☐ Verbesserte Reflexbewegung

10 ☐ Verbesserte Tricks

20 ☐ Master Strike

## FRIGHTENING

On successfully intimidating a target, they are shaken for 1 round longer than normal.

If a target would be shaken for at least 4 rounds, you can choose instead to make them frightened for 1 round.

## HINTERHÄLTIGER ANGRIFF

### SCHADEN BONUS

Schurken-  
stufe

Sonst. Mod.

W6

 = (  ÷ 2 ) +  (aufrunden)

8

9

10

11

12

13

14

Der Schaden des Hinterhältigen Angriffs zum Normalen Schaden addiert,

wenn der Schurke sein Ziel in die Zange nimmt

oder es seinen GE -Bonus verliert.

Bei Fehrnkampfangriffen gilte er im Umkreis von 9m.

Er wird nicht multipliziert bei Kritischen Treffern.

## BRUTAL BEATING

On successfully dealing sneak attack damage, forgo 1d6 of the damage to make the target sickened.

Stufe

3 **SICKENED**

Schurken-  
stufe

Runden

 = (  ÷ 2 )

10

11

12

13

14

## MEISTERHAFTER ANGRIFF

Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen:

Stufe

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

### MEISTERHAFTER ANGRIFFE ZÄHIGKEIT SG

Schurken-  
stufe

= 10 + (  ÷ 2 ) + IN

Meisterhafter Angriff kann nicht auf den Gleichen Gegne in 24h angewndet werden, egal ob es den Zähigkeitswurf schafft oder nicht