

SNIPER

(SCHURKE)

Sniper
Level

SNIPER

Schurken-
stufe

1 ☐ Accuracy
Sneak Attack

2 ☐ Entrinnen

3 ☐ Deadly Range

4 ☐ Entrinnen

8 ☐ Verbesserte Reflexbewegung

10 ☐ Verbesserte Tricks

20 ☐ Master Strike

ACCURACY

Halves the normal range increment penalty when firing a bow or crossbow.

HINTERHÄLTIGER ANGIFF

SCHADEN
BONUS

Schurken-
stufe

Sonst. Mod.

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

Sneak attack damage can be applied when a target is flanked or is denied their DEX bonus to AC.

On ranged attacks, it only applies within range:

SNEAK ATTACK
RANGE LIMIT

Schurken-
stufe

$$\boxed{} \text{ m} = 30 \text{ ft} + 10 \text{ ft} \times \left(\div 3 \right) \quad (\text{abrunden})$$

It is not multiplied by critical hits.

It cannot be non-lethal unless using a non-lethal weapon.

MEISTERHAFTER ANGRIFF

Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen:

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

MEISTERHAFTER ANGRIFF
ZÄHIGKEIT SG

Schurken-
stufe

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

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

TRICKS

TALENTE
KNOWN

Schurken-
stufe

Sonst. Mod.

Ab der 10. Stufe kann der Schurke verbesserte Tricks wählen

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

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14