

# BANDIT

(SCHURKE)

Bandit  
Level

## SCHURKEN TRICKS

TALENTE  
KNOWN

Schurken  
Stufe

Sonstiges

Ab der 10 Stufe 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 ☐ { Trapfinding  
Sneak Attack

2 ☐ Entrinnen

4 ☐ Ambush

8 ☐ Fearsome Strike

10 ☐ Verbesserte Tricks

20 ☐ Master Strike

## FALLEN

Wahrnehmung

Schurken  
Stufe

Fallen finden  $\boxed{\phantom{000}} = \boxed{\phantom{000}} + \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right)$

Mechanism.  
ausschalten

Schurken  
Stufe

Fallen entschärfen  $\boxed{\phantom{000}} = \boxed{\phantom{000}} + \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right)$

## FALLENGESPÜR

Stufe

REFLEX BONUS

Schurken  
Stufe

Sonstiges

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

## HINTERHÄLTIGER ANGRIFF

SCHADEN  
BONUS

Schurken  
Stufe

Sonstiges

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

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 Fehrkampfangriffen gelte er im Umkreis von 9m.

Er wird nicht multipliziert bei Kritischen Treffern.

## 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  
PER DAY

FRIGHTENED  
DURATION

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 Schurken  
ZÄHIGKEIT SG Stufe

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

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