

# BURGLAR

(SCHURKE)

Burglar  
Level

## SCHURKEN TRICKS

TALENTE  
KNOWN

Schurken  
Stufe

Sonstiges

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

## BURLGAR

Schurken  
Stufe

1 ☐ { Trapfinding  
Sneak Attack

2 ☐ Entrinnen

4 ☐ Careful Disarm

8 ☐ Distraction

10 ☐ Verbesserte Tricks

20 ☐ Master Strike

## FALLEN

Wahrnehmung

Schurken  
Stufe

Fallen finden  =  + (  ÷ 2 )

Mechanism.  
ausschalten

Schurken  
Stufe

Fallen entschärfen  =  + (  ÷ 2 )

Stufe 4 Failing to disable a trap does not spring the trap unless you fail by 10 or more.

**FALLENGESPÜR**  
**REFLEX BONUS**

Schurken  
Stufe

Sonstiges

3 +  = (  ÷ 3 ) +

Stufe 4 Apply this bonus × 2 to avoid a trap you sprang while attempting to disable it.

## HINTERHÄLTIGER ANGRIFF

**SCHADEN**  
**BONUS**

Schurken  
Stufe

Sonstiges

W6

 = (  ÷ 2 ) +  (aufrunden)

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 gelte er im Umkreis von 9m.

Er wird nicht multipliziert bei Kritischen Treffern.

ist nur nicht-tödlicher Schaden. Nicht-tödlichen Schaden verursacht.

## ABLENKUNG

Stufe 8 When detected while using Stealth (but not visible), make a Bluff check to convince the target that the noise was something innocent.

This does not work twice on the same target.

## MEISTERHAFTER ANGRIFF

Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen:

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

**MEISTERHAFTER ANGRIFF**  
**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