

SCOUT

(SCHURKE)

Scout
Level

SCOUT

Schurken-
stufe

1

☐

Fallen finden
Sneak Attack

2

☐

Entrinnen

4

☐

Scout's Charge

8

☐

Skirmisher

10

☐

Verbesserte Tricks

20

☐

Master Strike

FALLEN

Wahrnehmung

Schurken-
stufe

Fallen finden

=

+

($\div 2$)

Mechanism.
ausschalten

Schurken-
stufe

Fallen entschärfen

=

+

($\div 2$)

FALLENGESPÜR REFLEX BONUS

Stufe

3

+

=

(

$\div 3$) +

Sonst. Mod.

HINTERHÄLTIGER ANGRIFF

SCHADEN BONUS

Schurken-
stufe

Sonst. Mod.

 W6

=

(

$\div 2$)

+

(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 30 ft.

It is not multiplied by critical hits.

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

SCOUT'S CHARGE

Stufe

4

Deal sneak attack damage when you charge.

Enemies with Uncanny Dodge are immune to this.

SKIRMISHER

Stufe

8

Deal sneak attack damage whenever you move 10 ft.

Enemies with Uncanny Dodge are immune to this.

MEISTERHAFTER ANGRIFF

Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen: 14

Stufe

20

• Schlaf für 1W4 Stunden

• Gelähmt für 2W6 Runden

• Getötet

MEISTERHAFTER ANGRIFF ZÄHIGKEIT SG

Schurken-
stufe

=

10 +

(

$\div 2$)

+

IN

Meisterhafter Angriff kann nicht auf den Gleichen Gegner 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

=

(

$\div 2$)

+

(abrunden)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14