

KNIFE MASTER

(SCHURKE)

Knife
Master
Level

TRICKS

TALENTE
KNOWN

Schurken-
stufe

Sonst. Mod.

Ab der 10. Stufe kann der Schurke verbesserte Tricks wählen

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

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

KNIFE MASTER

Schurken-
stufe

1 ☐ { Fallen finden
Sneak Attack

2 ☐ Entrinnen

3 ☐ Blade Sense

4 ☐ Reflexbewegung

8 ☐ Verbesserte Reflexbewegung

10 ☐ Verbesserte Tricks

20 ☐ Master Strike

HIDDEN BLADE

Finger
fertigkeit

Schurken-
stufe

Conceal Knife $\boxed{} = \boxed{} + \left(\boxed{} \div 2 \right)$

HINTERHÄLTIGER ANGRIFF

When using a dagger, punching dagger, kerambit, kukri, starknife or swordbreak dagger, the Knife Master's sneak attack deals d8s.

With any other weapon, they deal d4s.

SCHADEN
BONUS

Schurken-
stufe

Sonst. Mod.

$$\boxed{}_{W8} = \left(\boxed{} \div 2 \right) + \boxed{} \quad (\text{aufrunden})$$

Zusätzlicher Schaden wird addiert, wenn der Schurke sein Ziel in die Zange nimmt oder es seinen GE-Bonus verliert.

Bei Fernkampfangriffen gilt er im Umkreis von 9m.

Er wird bei kritischen Treffern nicht multipliziert.

Nicht-tödlicher Schaden nur möglich, wenn die Waffe nicht-tödlichen Schaden verursacht.

BLADE SENSE

Stufe **RK BONUS**

Schurken-
stufe

Sonst. Mod.

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

Bonus applies when attacked with a light blade.

MEISTERHAFTER ANGRIFF

Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen:

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

MEISTERHAFTER ANGRIFF
ZÄHIGKEITSWURF (SG)

Schurken-
stufe

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

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