

BANDIT

(SCHURKE)

Bandit
Level

BANDIT

Schurken-
stufe

1 ☐ { Fallen finden
Sneak Attack

2 ☐ Entrinnen

4 ☐ Ambush

8 ☐ Fearsome Strike

10 ☐ Verbesserte Tricks

20 ☐ Master Strike

FALLEN

Wahrnehmung

Schurken-
stufe

Fallen finden

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

Mechanism.
ausschalten

Schurken-
stufe

Fallen entschärfen

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

FALLENGESPÜR

Stufe

REFLEX BONUS

Schurken-
stufe

Sonst. Mod.

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

HINTERHÄLTIGER ANGRIFF

SCHADEN
BONUS

Schurken-
stufe

Sonst. Mod.

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

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
PRO TAG

FRIGHTENED
DAUER

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
ZÄHIGKEIT SG

Schurken-
stufe

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

Meisterhafter Angriff kann nicht auf den Gleichen Gegne in 24h angewndet 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