

THUG

(SCHURKE)

Thug
Level

TRICKS

TALENTE KNOWN

Schurken-
stufe

Sonst. Mod.

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

THUG

Schurken-
stufe

1 ☐ { Frightening
Sneak Attack

2 ☐ Entrinnen

3 ☐ Brutal Beating

4 ☐ Reflexbewegung

8 ☐ Verbesserte Reflexbewegung

10 ☐ Verbesserte Tricks

20 ☐ Master Strike

FRIGHTENING

On successfully intimidating a target, they are shaken for 1 round longer than normal.

If a target would be shaken for at least 4 rounds, you can choose instead to make them frightened for 1 round.

HINTERHÄLTIGER ANGRIFF

SCHADEN BONUS

Schurken-
stufe

Sonst. Mod.

W6

 = (÷ 2) + (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.

8

9

10

11

12

13

14

BRUTAL BEATING

On successfully dealing sneak attack damage, forgo 1d6 of the damage to make the target sickened.

Stufe

3

SICKENED
DAUER

Schurken-
stufe

Runden

 = (÷ 2)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

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

= 10 + (÷ 2) + IN

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