

# SNIPER

(SCHURKE)

Sniper  
Level

## SNIPER

Schurken-  
stufe

1 ☐ Zielgenauigkeit  
Sneak Attack

2 ☐ Entrinnen

3 ☐ Deadly Range

4 ☐ Reflexbewegung

8 ☐ Verbesserte Reflexbewegung

10 ☐ Verbesserte Tricks

20 ☐ Master Strike

## ACCURACY

Halves the normal range increment penalty when firing a bow or crossbow.

## HINTERHÄLTIGER ANGIFF

SCHADEN  
BONUS

Schurken-  
stufe

Sonstiges

$$\boxed{\phantom{000}} W6 = \left( \phantom{000} \div 2 \right) + \phantom{000} \quad (\text{aufrunden})$$

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 range:

SNEAK ATTACK  
RANGE LIMIT

Schurken-  
stufe

$$\boxed{\phantom{000}} \text{ m} = 30 \text{ ft} + 10 \text{ ft} \times \left( \phantom{000} \div 3 \right) \quad (\text{abrunden})$$

It is not multiplied by critical hits.

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

## MEISTERHAFTER ANGRIFF

Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen:

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

MEISTERHAFTER ANGRIFF  
ZÄHIGKEITSWURF (SG)

Schurken-  
stufe

$$\boxed{\phantom{000}} = 10 + \left( \phantom{000} \div 2 \right) + \text{IN} \phantom{000}$$

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

## TRICKS

TALENTE  
BEKANNT

Schurken-  
stufe

Sonstiges

Ab der 10. Stufe kann der Schurke verbesserte Tricks wählen

$$\boxed{\phantom{000}} = \left( \phantom{000} \div 2 \right) + \phantom{000} \quad (\text{abrunden})$$

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14