

# BANDIT

(SCHURKE)

Bandit  
Level

## TRICKS

**TALENTE  
BEKANNT**

Schurken-  
stufe

Sonstiges

Ab Stufe 10 kann der Schurke  
verbesserte Tricks wählen

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

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

## BANDIT

Schurken-  
stufe

1 ☐ { Fallen finden  
Hinterhältiger Angriff

2 ☐ Entrinnen

4 ☐ Ambush

8 ☐ Fearsome Strike

10 ☐ Verbesserte Tricks

20 ☐ Meisterhafter Angriff

## FALLENKUNDE

Wahrnehmung

Schurken-  
stufe

Fallen aufspüren  $\boxed{\phantom{000}} = \boxed{\phantom{000}} + \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right)$

Mechanism.  
ausschalten

Schurken-  
stufe

Fallen entschärfen  $\boxed{\phantom{000}} = \boxed{\phantom{000}} + \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right)$

### FALLENGESPÜR

Stufe

REFLEX BONUS

Schurken-  
stufe

Sonstiges

3  $\boxed{\phantom{000}} + \boxed{\phantom{000}} = \left( \boxed{\phantom{000}} \div 3 \right) + \boxed{\phantom{000}}$

## HINTERHÄLTIGER ANGRIFF

**SCHADEN  
BONUS**

Schurken-  
stufe

Sonstiges

$\boxed{\phantom{000}}_{W6} = \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right) + \boxed{\phantom{000}}$   
(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.

## 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**  
**ZÄHIGKEITSWURF (SG)**

Schurken-  
stufe

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

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