

THUG

(SCHURKE)

Thug
Level

TRICKS

**TALENTE
KNOWN**

Schurken-
stufe

Sonst.

Ab der 10. Stufe kann der Schurke verbesserte Tricks wählen

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

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.

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

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.

BRUTAL BEATING

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

Stufe

3

**SICKENED
DAUER**

Schurken-
stufe

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

MEISTERHAFTER ANGRIFF

Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen:

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

MEISTERHAFTER ANGRIFF Schurken-
ZÄHIGKEITSWURF (SG) stufe

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

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

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14