

# 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

## FALLENKUNDE

Wahrnehmung

Schurken-  
stufe

Fallen aufspüren  =  + (  ÷ 2 )

Mechanism.  
ausschalten

Schurken-  
stufe

Fallen entschärfen  =  + (  ÷ 2 )

## FALLENGESPÜR

Stufe

REFLEX BONUS

Schurken-  
stufe

Sonstiges

**3** +  = (  ÷ 3 ) +

## HINTERHÄLTIGER ANGRIFF

SCHADEN  
BONUS

Schurken-  
stufe

Sonstiges

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.

## 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

= 10 + (  ÷ 2 ) + IN

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

= (  ÷ 2 ) +  (abrunden)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14