

# KNIFE MASTER

(SCHURKE)

Knife  
Master  
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

## KNIFE MASTER

Schurken-  
stufe

1

☐

Fallen finden  
Hinterhältiger Angriff

2

☐

Entrinnen

3

☐

Blade Sense

4

☐

Reflexbewegung

8

☐

Verbesserte Reflexbewegung

10

☐

Verbesserte Tricks

20

☐

Meisterhafter Angriff

## HIDDEN BLADE

Finger-  
fertigkeit

Schurken-  
stufe

Conceal Knife

=

+

$$\left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right)$$

## HINTERHÄLTIGER ANGIFF

When using a dagger, punching dagger, kerambit, kukri, starknife or swordbreak dagger, the Knife Master's sneak attack deals d8s.

With any other weapon, they deal d4s.

**SCHADEN  
BONUS**

Schurken-  
stufe

Sonstiges

 W8

=

$$\left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right)$$

+

(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.

## BLADE SENSE

Stufe

**RKBONUS**

Schurken-  
stufe

Sonstiges

3

 +

=

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

+

Bonus applies when attacked with a light blade.

## 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

=

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

+

IN

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