

# CHARLATAN

Charlatan  
Level

(SCHURKE)

## CHARLATAN

Schurken-  
stufe

1 ☐ { Natural Born Liar  
Sneak Attack

2 ☐ Entrinnen

3 ☐ Grand Hoax

4 ☐ Reflexbewegung

8 ☐ Verbesserte Reflexbewegung

10 ☐ Verbesserte Tricks

20 ☐ Master Strike

## NATURAL BORN LIAR

When you successfully Bluff someone, they take -2 to oppose your Bluff checks for 24 hours. This does not stack with itself.

## HINTERHÄLTIGER ANGIFF

SCHADEN  
BONUS

Schurken-  
stufe

Sonst.

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

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.

## GRAND HOAX

Use a Bluff check to spread rumours. The rumours normally take a week to propagate.

Stufe  
3 RUMOURS  
PER WEEK

$$\boxed{\phantom{000}} = CH \phantom{000}$$

(As the Rumourmonger feat)

## MEISTERHAFTER ANGRIFF

Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen:

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

MEISTERHAFTER ANGRIFFSCHURKEN-  
ZÄHIGKEITSWURF (SG) stufe

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

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

## TRICKS

TALENTE  
KNOWN

Schurken-  
stufe

Sonst.

Ab der 10. Stufe kann der Schurke verbesserte Tricks wählen

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

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14