

# BURGLAR

(SCHURKE)

Burglar  
Level

## TRICKS

### TALENTE BEKANNT

Schurken-  
stufe

Sonstiges

Ab Stufe 10 kann der Schurke  
verbesserte Tricks wählen

= (  ÷ 2 ) +  (abrunden)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

### BURLGAR

Schurken-  
stufe

1 ☐ { Fallen finden  
Hinterhältiger Angriff

2 ☐ Entrinnen

4 ☐ Careful Disarm

8 ☐ Distraction

10 ☐ Verbesserte Tricks

20 ☐ Meisterhafter Angriff

### FALLENKUNDE

Wahrnehmung

Schurken-  
stufe

Fallen aufspüren  =  + (  ÷ 2 )

Mechanism.  
ausschalten

Schurken-  
stufe

Fallen entschärfen  =  + (  ÷ 2 )

Stufe 4 Failing to disable a trap does not spring the trap unless  
you fail by 10 or more.

### FALLENGESPÜR

#### REFLEX BONUS

Schurken-  
stufe

Sonstiges

Stufe 3  +  = (  ÷ 3 ) +

Stufe 4 Apply this bonus × 2 to avoid a trap you sprang while  
attempting to disable it.

### 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.

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

### ABLENKUNG

Stufe 8 When detected while using Stealth (but not visible),  
make a Bluff check to convince the target that the noise  
was something innocent.

This does not work twice on the same target.

### 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