

# THUG

(SCHURKE)

Thug  
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

## THUG

Schurken-  
stufe

1 ☐ { Frightening  
Hinterhältiger Angriff

2 ☐ Entrinnen

3 ☐ Brutal Beating

4 ☐ Reflexbewegung

8 ☐ Verbesserte Reflexbewegung

10 ☐ Verbesserte Tricks

20 ☐ Meisterhafter Angriff

## 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 ANGIFF

### 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.

## BRUTAL BEATING

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

Stufe

3

**SICKENED**  
**DAUER**

Schurken-  
stufe

Runden

 = (  ÷ 2 )

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

## 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 angewndet werden, egal ob dieser den Zähigkeitswurf schafft oder nicht