

BANDIT

(SCHURKE)

Bandit
Level

TRICKS

**TALENTE
BEKANNT**

Schurken-
stufe

Sonstiges

Ab Stufe 10 kann der Schurke
verbesserte Tricks wählen

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

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

BANDIT

Schurken-
stufe

1 ☐ { Fallen finden
Hinterhältiger Angriff

2 ☐ Entrinnen

4 ☐ Ambush

8 ☐ Fearsome Strike

10 ☐ Verbesserte Tricks

20 ☐ Meisterhafter Angriff

FALLENKUNDE

Wahrnehmung

Schurken-
stufe

Fallen aufspüren $\boxed{} = \boxed{} + \left(\boxed{} \div 2 \right)$

Mechanism.
ausschalten

Schurken-
stufe

Fallen entschärfen $\boxed{} = \boxed{} + \left(\boxed{} \div 2 \right)$

FALLENGESPÜR

Stufe

REFLEX BONUS

Schurken-
stufe

Sonstiges

3 $+$ $\boxed{} = \left(\boxed{} \div 3 \right) + \boxed{}$

HINTERHÄLTIGER ANGRIF

**SCHADEN
BONUS**

Schurken-
stufe

Sonstiges

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

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.

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 ANGRIF

Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen:

Stufe

20

- Schlaf für 1W4 Stunden
- Gelähmt für 2W6 Stunden
- Getötet

MEISTERHAFTER ANGRIF
ZÄHIGKEITSWURF (SG)

Schurken-
stufe

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

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