

SPÄHER

(SCHURKE)

Späher
Stufe

SPÄHER

Schurken-
stufe

1

☐

Fallen finden
Hinterhältiger Angriff

2

☐

Entrinnen

4

☐

Scout's Charge

8

☐

Skirmisher

10

☐

Verbesserte Tricks

20

☐

Meisterhafter Angriff

FALLENKUNDE

Wahrnehmung

Schurken-
stufe

Fallen aufspüren

=

+

(

$\div 2$

)

+

)

(abrunden)

Mechanism.
ausschalten

Schurken-
stufe

Fallen entschärfen

=

+

(

$\div 2$

)

+

)

(abrunden)

FALLENGESPÜR REFLEX BONUS

Stufe

Schurken-
stufe

Sonstiges

3

+

=

(

$\div 3$

)

+

)

(abrunden)

HINTERHÄLTIGER ANGRIFF

SCHADEN BONUS

Schurken-
stufe

Sonstiges

 W6

=

(

$\div 2$

)

+

)

(aufrunden)

Sneak attack damage can be applied when a target is flanked or is denied their DEX bonus to AC.

On ranged attacks, it only applies within 30 ft.

It is not multiplied by critical hits.

It cannot be non-lethal unless using a non-lethal weapon.

SCOUT'S CHARGE

Stufe

4

Deal sneak attack damage when you charge.

Enemies with Uncanny Dodge are immune to this.

SKIRMISHER

Stufe

8

Deal sneak attack damage whenever you move 10 ft.

Enemies with Uncanny Dodge are immune to this.

MEISTERHAFTER ANGRIFF

Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen: 14

Stufe

20

• Schlaf für 1W4 Stunden

• Gelähmt für 2W6 Runden

• Getötet

MEISTERHAFTER ANGRIFF ZÄHIGKEITSWURF (SG)

Schurken-
stufe

=

10

+

(

$\div 2$

)

+

IN

)

(abrunden)

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

TRICKS

TALENTE BEKANNT

Schurken-
stufe

Sonstiges

Ab Stufe 10 kann der Schurke verbesserte Tricks wählen

=

(

$\div 2$

)

+

)

(abrunden)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14