ERLEBENSKÜNSTE ER	TRICKS		
(SCHURKE)	TALENTE Schurken- BEKANNT stufe		ann der Schurke
ÜBERLEBENSKÜNSTLER	= (÷ 2)	verbesserte T	ricks wählen
Schurken- stufe		(abrunden)	
1 Hardy Hinterhältiger Angriff			
2 Entrinnen			
3 □ Endure Elements	2		
4			
8	3		
10 Uerbesserte Tricks			
20 □ Meisterhafter Angriff	4		
HARDY			
Can go twice the normal number of days for your race without	5		
water before suffering dehydration, and triple the normal number of days without food before suffering starvation.			
HINTERHÄLTIGER ANGIFF	6		
SCHADEN Schurken- BONUS stufe Sonstiges			
W6 = (÷ 2) +	7		
(aufrunden)			
Zusätzlicher Schaden wird addiert, wenn der Schurke sein Ziel in die : oder es seinen GE-Bonus verliert.	Zange nimmt		
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.		
ELEMENTEN TROTZEN			
Cast Endure Elements as a spell-like ability, with a caster level equal to your Rogue level.	10		
3 Suffer no harm from being in hot or cold environments. Equipment is likewise protected.			
Endure Elements does not protect you from fire or cold damage.	11		
MEISTERHAFTER ANGRIFF			
Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursacher Stufe • Schlaf für 1W4 Stunden	1 . 12		
20 • Gelähmt für 2W6 Runden			
• Getötet MEISTERHAFTER ANGRIFEchurken-	13		
ZÄHIGKEITSWURF (SG) stufe	-)		
= 10 + (÷ 2) + IN	1/		
Meisterhafter Angriff kann nicht auf den Gleichen Gegner in 24h angewndet werden, egal ob dieser den Zähigkeitswurf schafft od	er nich		