ERLEBENSKÜNSTEER!	TRICKS				
(SCHURKE)	TALENTE BEKANNT	Schurken- stufe	Sonstiges	Ab Stufe 10 kann dei	Schurk
ÜBERLEBENSKÜNSTLER	PHILIPIAN	= ( ÷ 2	) +	verbesserte Tricks w	ählen
Schurken- stufe		- (	, . 	(abrunden)	
Hardy  1 Hinterhältiger Angriff	1				
2					
3 □ Endure Elements	2				
<b>4</b> □ Reflexbewegung					
8	3				
10 Uerbesserte Tricks					
20	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 2 oder es seinen GE-Bonus verliert.	ange 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 verursa	cht			
ELEMENTEN TROTZEN	- Consumer vertical	ont.			
Cast Endure Elements as a spell-like ability, with a caster					
Stufe Stufe Suffer no harm from being in hot or cold environments.	10				
3 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	12				
20 • Gelähmt für 2W6 Runden • Getötet					
MEISTERHAFTER ANGRIFESchurken-	13				
ZÄHIGKEITSWURF (SG) stufe = 10 + ( ÷ 2 ) + IN					
= 10 + ( ÷ 2 ) + IN	14				
Meisterhafter Angriff kann nicht auf den Gleichen Gegner in 24h angewndet werden, egal ob dieser den Zähigkeitswurf schafft od					