

ÜBERLEBENSKÜNSTLER

(SCHURKE)

Schurke Level

ÜBERLEBENSKÜNSTLER

Schurken- stufe		
1	<input type="checkbox"/>	<div><div></div>Hardy</div> Hinterhältiger Angriff
2	<input type="checkbox"/>	Entrinnen
3	<input type="checkbox"/>	Endure Elements
4	<input type="checkbox"/>	Reflexbewegung
8	<input type="checkbox"/>	Verbesserte Reflexbewegung
10	<input type="checkbox"/>	Verbesserte Tricks
20	<input type="checkbox"/>	Meisterhafter Angriff

HARDY

Can go twice the normal number of days for your race without water before suffering dehydration, and triple the normal number of days without food before suffering starvation.

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.

ELEMENTEN TROTZEN

Stufe
3

Cast Endure Elements as a spell-like ability, with a caster level equal to your Rogue level.

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.

MEISTERHAFTER ANGRIFF

Stufe
20

Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen:

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

MEISTERHAFTER ANGRIFFSCHURKEN-
ZÄHIGKEITSWURF (SG)

Schurken-
stufe

= 10 + (

÷ 2

) +

IN

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

= (

÷ 2

) +

(abrunden)

1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		