

(SCHURKE)

SWASHBUCKLER		
Schurken- stufe		
1	<input type="checkbox"/>	<div>Martial Training</div> <div>Sneak Attack</div>
2	<input type="checkbox"/>	Entrinnen
3	<input type="checkbox"/>	Daring
4	<input type="checkbox"/>	Entrinnen
8	<input type="checkbox"/>	Verbesserte Reflexbewegung
10	<input type="checkbox"/>	Verbesserte Tricks
20	<input type="checkbox"/>	Master Strike

MARTIAL TRAINING	
Weapon Proficiency	

KAMPFTALENTE	
1	
2	

HINTERHÄLTIGER ANGRIFF		
SCHADEN BONUS	Schurken- stufe	Sonst. Mod.
<div>W6</div>	<div>= (</div>	<div>÷ 2</div>) +

Der Schaden des Hinterhältigen Angriffs zum Normalen Schaden addiert, wenn der Schurke sein Ziel in die Zange nimmt oder es seinen GE -Bonus verliert.
Bei Fehrnkampfangriffen gelte er im Umkreis von 9m.
Er wird nicht multipliziert bei Kritischen Treffern.

DARING		
DARING BONUS	Schurken- stufe	Sonst. Mod.
Stufe 3	<div>+ <div></div></div>	<div>= (</div>
Morale bonus applies to Acrobatics checks and saving throws against fear.		

MEISTERHAFTER ANGRIFF	
Stufe	Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen:
20	<div>• Schlaf für 1W4 Stunden</div> <div>• Gelähmt für 2W6 Runden</div> <div>• Getötet</div>

MEISTERHAFTER ANGRIFF	Schurken- stufe
ZÄHIGKEIT SG	
<div></div>	<div>= 10 + (</div>
Meisterhafter Angriff kann nicht auf den Gleichen Gegne in 24h angewndet werden, egal ob es den Zähigkeitswurf schafft oder nicht	

TRICKS	
TALENTE KNOWN	Schurken- stufe
<div></div>	<div>= (</div>
Sonst. Mod.	
Ab der 10. Stufe kann der Schurke verbesserte Tricks wählen	
(abrunden)	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	