

ÜBERLEBENSKÜNSTLER

(SCHURKE)

Schurke-Wafer
Level

ÜBERLEBENSKÜNSTLER

Schurken-
stufe

1 ☐ Hardy
Sneak Attack

2 ☐ Entrinnen

3 ☐ Endure Elements

4 ☐ Reflexbewegung

8 ☐ Verbesserte Reflexbewegung

10 ☐ Verbesserte Tricks

20 ☐ Master Strike

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

Sonst. Mod.

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

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

Stufe

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.

MEISTERHAFTER ANGRIFF

Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen:

Stufe

- 20
- Schlaf für 1W4 Stunden
 - Gelähmt für 2W6 Runden
 - Getötet

MEISTERHAFTER ANGRIFF
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
KNOWN

Schurken-
stufe

Sonst. Mod.

Ab der 10. Stufe kann der Schurke verbesserte Tricks wählen

= (

÷ 2

) +

(abrunden)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14