

(SCHURKE)

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

MARTIAL TRAINING		
Weapon Proficiency		

COMBAT FEATS		
1		
2		

HINTERHÄLTIGER ANGRIFF		
SCHADEN BONUS	Schurken Stufe	Sonstiges
<div>W6</div>	<div>= (</div>	<div>÷ 2) +</div>
(aufrunden)		

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	Sonstiges
Stufe 3	<div>+ <div></div></div>	<div>= (</div>
Morale bonus applies to Acrobatics checks and saving throws against fear.		

MEISTERHAFTER ANGRIFF		
Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen:		
Stufe 20	<ul style="list-style-type: none">Schlaf für 1W4 StundenGelähmt für 2W6 RundenGetötet	

MEISTERHAFTER ANGRIFF	Schurken Stufe
ZÄHIGKEIT SG	
<div></div>	<div>= 10 + (</div>
IN	

Meisterhafter Angriff kann nicht auf den Gleichen Gegne in 24h angewndet werden, egal ob es den Zähigkeitswurf schafft oder nicht

TALENTE KNOWN	Schurken Stufe	Sonstiges	Ab der 10 Stufe kann der Schurke verbesserte Tricks wählen
<div></div>	<div>= (</div>	<div>÷ 2) +</div>	<div>(abrunden)</div>

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