

PIRATE

(SCHURKE)

Pirate
Level

SCHURKEN TRICKS

TALENTE
KNOWN

Schurken
Stufe

Sonstiges

Ab der 10 Stufe kann der Schurke verbesserte Tricks wählen

$$\boxed{} = \left(\div 2 \right) - 1 + \text{ (abrunden)}$$

PIRATE		
Schurken Stufe		
1	<input type="checkbox"/>	{ Sea Legs Sneak Attack
2	<input type="checkbox"/>	{ Entrinnen Swinging Reposition
3	<input type="checkbox"/>	Unflinching
4	<input type="checkbox"/>	Entrinnen
8	<input type="checkbox"/>	Verbessertes Entrinnen
10	<input type="checkbox"/>	Verbesserte Tricks
20	<input type="checkbox"/>	Master Strike

SEA LEGS

+2 to Acrobatics, Climb and Swim checks.

HINTERHÄLTIGER ANGRIFF

SCHADEN
BONUS

Schurken
Stufe

Sonstiges

$$\boxed{} W6 = \left(\div 2 \right) + \text{ (aufrunden)}$$

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.

SWINGING REPOSITION

Stufe 2 Using a ship's masts and rigging to your advantage, make an Acrobatics check to charge or bull rush, after which you can move 5ft without provoking an attack of opportunity.

UNFLINCHING

UNFLINCHING
WILL BONUS

Schurken
Stufe

Sonstiges

$$\text{Stufe } 3 \quad \boxed{+ } = \left(\div 3 \right) + $$

Bonus applies to saves against mind-affecting effects.

MEISTERHAFTER ANGRIFF

Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen:

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

MEISTERHAFTER ANGRIFF
ZÄHIGKEIT SG

Schurken
Stufe

$$\boxed{} = 10 + \left(\div 2 \right) + \text{IN}$$

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

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14