

PIRATE

(SCHURKE)

Pirate
Level

TRICKS

TALENTE
KNOWN

Schurken-
stufe

Sonst. Mod.

Ab der 10. Stufe kann der Schurke verbesserte Tricks wählen

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

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

PIRATE

Schurken-
stufe

1

☐ { Sea Legs
Sneak Attack

2

☐ { Entrinnen
Swinging Reposition

3

☐ Unflinching

4

☐ Reflexbewegung

8

☐ Verbesserte Reflexbewegung

10

☐ Verbesserte Tricks

20

☐ Master Strike

SEA LEGS

+2 to Acrobatics, Climb and Swim checks.

HINTERHÄLTIGER ANGRIFF

SCHADEN
BONUS

Schurken-
stufe

Sonst. Mod.

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

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.

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

Sonst. Mod.

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

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
ZÄHIGKEITSWURF (SG)

Schurken-
stufe

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

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