

# SURVIVALIST

Survivalist  
Level

(SCHURKE)

## SURVIVALIST

Schurken  
Stufe

1 ☐ Hardy  
Sneak Attack

2 ☐ Entrinnen

3 ☐ Endure Elements

4 ☐ Entrinnen

8 ☐ Verbessertes Entrinnen

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

Sonstiges

$$\boxed{\phantom{000}}_{W6} = \left( \phantom{000} \div 2 \right) + \phantom{000} \quad (\text{aufrunden})$$

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.

## ENDURE ELEMENTS

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 • Schlaf für 1W4 Stunden

20 • Gelähmt für 2W6 Runden

• Getötet

MEISTERHAFTER ANGRIFFSCHADEN  
ZÄHIGKEIT SG

Schurken  
Stufe

$$\boxed{\phantom{000}} = 10 + \left( \phantom{000} \div 2 \right) + \text{IN}$$

Meisterhafter Angriff kann nicht auf den Gleichen Gegne in

24h angewendet werden, egal ob es den Zähigkeitswurf schafft oder nicht

## SCHURKEN TRICKS

TALENTE  
KNOWN

Schurken  
Stufe

Sonstiges

Ab der 10 Stufe kann der Schurke verbesserte Tricks wählen

$$\boxed{\phantom{000}} = \left( \phantom{000} \div 2 \right) + \phantom{000} \quad (\text{abrunden})$$

1

2

3

4

5

6

7

8

9

verursacht.

10

11

12

13

14