

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

☐

Entrinnen

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.

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

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

verursacht.

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
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