		PIRATE	TRICKS						
		(SCHURKE)	Level	TALENTE BEKANNT	Schurken- stufe		Sonstiges		Ab Stufe 10 kann der Schurke
	ırken-	PIRATE	<u> </u>		] = (	÷ 2 ) -	1+	(abrunden)	verbesserte Tricks wählen
	ufe <b>1</b>	Sea Legs Hinterhältiger Angriff		1					
<u> </u>	2	☐ <b>[</b> Entrinnen							
$\vdash$		Swinging Reposition		2					
	3	□ Unflinching							
$\vdash$	4	Reflexbewegung		3					
	8	□ Verbesserte Reflexbeweg	lung						
$\vdash$	.0	□ Verbesserte Tricks		4					
2	0	☐ Meisterhafter Angriff							
+2 to 4	Acroba	SEA LEGS atics, Climb and Swim checks.	*	5					
12.07		HINTERHÄLTIGER A	ANGIFF						
SCHA BONU		J Schurken- stufe	Sonstiges	6					
		W6 = ( ÷ 2)	+						
		<u> </u>	(aufrunden)	7					
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.				8					
		her Schaden nur möglich, wenn o	die Waffe nicht-tödlicher	Schaden verursa	cht.				
*	Hein	SWINGING REPOSI  g a ship's masts and rigging to y		9					
Stufe 2	make	e an Acrobatics check to charge r which you can move 5ft withou	or bull rush,						
_		pportunity.		10					
*	UNI	UNFLINCHING FLINCHING Schurken-							
Stufe	WII	LL BONUS stufe	Sonstiges	11					
3	+	= (	÷ 3 ) +						
7		us applies to saves against mind MEISTERHAFTER AN		12					
		erfolgreicher Hinterhältiger Angri		n:					
Stufe 20	• Sch	hlaf für 1W4 Stunden elähmt für 2W6 Runden		13					
		etötet							
MEISTERHAFTER ANGRIFESchurken- ZÄHIGKEITSWURF (SG) stufe			14						

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

IN

= 10 + (