

# ÜBERLEBENSKÜNSTLER

(SCHURKE)

Schurke-Wallet  
Level

## ÜBERLEBENSKÜNSTLER

Schurken-  
stufe

1 ☐ { Hardy  
Sneak Attack

2 ☐ Entrinnen

3 ☐ Endure Elements

4 ☐ Reflexbewegung

8 ☐ Verbesserte Reflexbewegung

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

Sonst.

W6

= (

÷ 2

) +

(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.

## ELEMENTEN TROTZEN

Cast Endure Elements as a spell-like ability, with a caster level equal to your Rogue level.

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

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

MEISTERHAFTER ANGRIFF  
ZÄHIGKEITSWURF (SG)

Schurken-  
stufe

= 10 + (

÷ 2

) +

IN

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

## TRICKS

TALENTE  
KNOWN

Schurken-  
stufe

Sonst.

Ab der 10. Stufe kann der Schurke verbesserte Tricks wählen

= (

÷ 2

) +

(abrunden)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14