Schurkenstufe Ab Stufe 10 kann der Schurkenstufe (abrunden) 1 Accuracy Halves the normal range increment penalty when firing a bow or crossbow or crossbow or crossbow or crossbow or crossbow or stufe Schurkenstufe Schurkens	SNI	IIPER	Sniper	×		TRICKS	
Schurken- stufe 1	(SCH	CHURKE)	Level		S	Sonstiges	Ab Stufe 10 kann der Schurke
Siture stufe Cabrunden		SNIPER	*	DERANNI) +		verbesserte Tricks wählen
2	stufe Ziel	Zielgenauigkeit		1	 	(abrund	en)
3 Deadly Range 4 Reflexbewegung 8 Verbesserte Reflexbewegung 3 10 Verbesserte Tricks 20 Meisterhafter Angriff 4 ACCURACY Halves the normal range increment penalty when firing a bow or crossbow. HINTERHÄLTIGER ANGIFF SCHABEN Schurken- BONUS Schurken- BONUS Schurken- BONUS Schurken- Stufe Sonstiges 6 W6 = (÷ 2) + (aufrunden) Sneak stack damage can be applied when a target is flanked or is denied their DEX bonus to AC. On ranged attack, it only applies within range: 8 SNEAK ATTACK RANGE LIMIT m = 30 ft + 10 ft × (÷ 3) 9 (abrunden) It is not multiplied by critical hits. It cannot be non-lethal unless using a non-lethal weapon. MEISTERHAFTER ANGRIFF Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen: Stufe - Schlaf für IW4 Stunden - Gelähmt für 2W6 Runden - Gelähmt für 2W6 Runden	C HIII						
4 Reflexbewegung 3 8 Verbesserte Reflexbewegung 3 10 Verbesserte Tricks 4 ACCURACY 4 Halves the normal range increment penalty when firing a bow or crossbow. SCHADEN Schurken Sonstiges 5 WG = (
8 Verbesserte Reflexbewegung 10 Verbesserte Tricks 20 Meisterhafter Angriff ACCURACY Halves the normal range increment penalty when firing a bow or crossbow. HINTERHÄLTIGER ANGIFF SCHADEN Schurken-stufe Sonstiges W6 = (÷ 2) + (aufrunden) Sneak attack damage can be applied when a target is flanked or is denied their DEX bonus to AC. On ranged attacks, it only applies within range: SNEAK ATTACK Schurken-stufe m = 30 ft + 10 ft × (÷ 3) 9 (abrunden) It is not multiplied by critical hits. It cannot be non-lethal unless using a non-lethal weapon. 10 MEISTERHAFTER ANGRIFF Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen: Stufe Schlaf für 1W4 Stunden - Getötet							
10 Verbesserte Tricks 20 Meisterhafter Angriff 44 ACCURACY Halves the normal range increment penalty when firing a bow or crossbow. HINTERHÄLTIGER ANGIFF SCHADEN Schurken-stufe Sonstiges 6 W6 = (÷ 2) + (aufrunden) Sneak attack damage can be applied when a target is flanked or is denied their DEX bonus to AC. On ranged datacks, it only applies within range: 8 SNEAK ATTACK Schurken-stufe m = 30 ft + 10 ft × (÷ 3) 9 (abrunden) It is not multiplied by critical hits. It cannot be non-lethal unless using a non-lethal weapon. MEISTERHAFTER ANGRIFF Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen: Stufe - Schlaft für TW4 Stunden 20 - Gelähmt für ZW6 Runden - Getötet							
ACCURACY Halves the normal range increment penalty when firing a bow or crossbow. FINTERHÄLTIGER ANGIFF SCHADEN Schurken- BONUS Schurken- B	8 🗆 Verbo	rbesserte Reflexbewegung	g 				
Halves the normal range increment penalty when firing a bow or crossbow. HINTERHÄLTIGER ANGIFF SCHADEN Schurken-stufe BONUS Schurken-stufe W6 = (10 Uerbo	erbesserte Tricks					
Halves the normal range increment penalty when firing a bow or crossbow. HINTERHÄLTIGER ANGIFF SCHADEN Schurken- BONUS Schurken- BONUS Sneak attack damage can be applied when a target is flanked or is denied their DEX bonus to AC. On ranged attacks, it only applies within range: SNEAK ATTACK RANGE LIMIT m = 30 ft + 10 ft × (÷ 3) (abrunden) It is not multiplied by critical hits. It cannot be non-lethal unless using a non-lethal weapon. MEISTERHAFTER ANGRIFF Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen: Stufe · Schlaf für 1W4 Stunden 20 · Gelähmt für ZW6 Runden · Getötet	20	eisterhafter Angriff		4			
bow or crossbow. HINTERHÄLTIGER ANGIFF SCHADEN Schurken- BONUS Schurken- BONUS Sneak attack damage can be applied when a target is flanked or is denied their DEX bonus to AC. On ranged attacks, it only applies within range: SNEAK ATTACK RANGE LIMIT The stufe The stufe M = 30 ft + 10 ft × (÷ 3) (abrunden) It is not multiplied by critical hits. It cannot be non-lethal unless using a non-lethal weapon. MEISTERHAFTER ANGRIFF Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen: Stufe - Schlaf für TW4 Stunden 20 - Gelähmt für 2W6 Runden - Getötet			*				
SCHADEN Schurken- stufe Sonstiges W6 = (÷ 2) + (aufrunden) Sneak attack damage can be applied when a target is flanked or is denied their DEX bonus to AC. On ranged attacks, it only applies within range: SNEAK ATTACK Schurken- stufe m = 30 ft + 10 ft × (÷ 3) 9 (abrunden) It is not multiplied by critical hits. It cannot be non-lethal unless using a non-lethal weapon. Stufe · Schlaf für 1W4 Stunden 20 · Gelähmt für 2W6 Runden · Getötet		nge increment penalty whe	n firing a	5			
BONUS stufe (aufrunden) 7 Sneak attack damage can be applied when a target is flanked or is denied their DEX bonus to AC. On ranged attacks, it only applies within range: SNEAK ATTACK RANGE LIMIT m = 30 ft + 10 ft × (÷ 3) 9 (abrunden) It is not multiplied by critical hits. It cannot be non-lethal unless using a non-lethal weapon. MEISTERHAFTER ANGRIFF Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen: Stufe · Schlaf für 1W4 Stunden 20 · Gelähmt für 2W6 Runden · Getötet	HINTER	ERHÄLTIGER AN	GIFF				
Sneak attack damage can be applied when a target is flanked or is denied their DEX bonus to AC. On ranged attacks, it only applies within range: SNEAK ATTACK Schurken-stufe m = 30 ft + 10 ft × (÷ 3) 9 (abrunden) It is not multiplied by critical hits. It cannot be non-lethal unless using a non-lethal weapon. MEISTERHAFTER ANGRIFF Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen: Stufe · Schlaf für 1W4 Stunden 20 · Gelähmt für 2W6 Runden · Getötet			Sonstiges	6			
(aufrunden) Sneak attack damage can be applied when a target is flanked or is denied their DEX bonus to AC. On ranged attacks, it only applies within range: SNEAK ATTACK RANGE LIMIT m = 30 ft + 10 ft × (÷ 3) (abrunden) It is not multiplied by critical hits. It cannot be non-lethal unless using a non-lethal weapon. MEISTERHAFTER ANGRIFF Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen: Stufe · Schlaf für 1W4 Stunden O · Gelähmt für 2W6 Runden · Getötet	we = ((÷2)	+				
is denied their DEX bonus to AC. On ranged attacks, it only applies within range: SNEAK ATTACK RANGE LIMIT m = 30 ft + 10 ft × (÷ 3) (abrunden) It is not multiplied by critical hits. It cannot be non-lethal unless using a non-lethal weapon. MEISTERHAFTER ANGRIFF Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen: Stufe · Schlaf für 1W4 Stunden 20 · Gelähmt für 2W6 Runden · Getötet	VVO \	`	(aufrunden)	7			
SNEAK ATTACK RANGE LIMIT m = 30 ft + 10 ft × (÷ 3) 9 (abrunden) It is not multiplied by critical hits. It cannot be non-lethal unless using a non-lethal weapon. It is not multiplied by critical hits. It cannot be non-lethal unless using a non-lethal weapon. MEISTERHAFTER ANGRIFF Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen: Stufe · Schlaf für 1W4 Stunden • Gelähmt für 2W6 Runden • Getötet			get is flanked or				
m = 30 ft + 10 ft × (÷ 3) 9 (abrunden) It is not multiplied by critical hits. It cannot be non-lethal unless using a non-lethal weapon. MEISTERHAFTER ANGRIFF Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen: Stufe · Schlaf für 1W4 Stunden • Getötet	_	only applies within range:		8			
(abrunden) It is not multiplied by critical hits. It cannot be non-lethal unless using a non-lethal weapon. MEISTERHAFTER ANGRIFF Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen: Stufe • Schlaf für 1W4 Stunden • Gelähmt für 2W6 Runden • Getötet		S					
It is not multiplied by critical hits. It cannot be non-lethal unless using a non-lethal weapon. MEISTERHAFTER ANGRIFF Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen: Stufe • Schlaf für 1W4 Stunden • Gelähmt für 2W6 Runden • Getötet	m = 30	30 ft + 10 ft × (÷ 3)	9			
It cannot be non-lethal unless using a non-lethal weapon. MEISTERHAFTER ANGRIFF Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen: Stufe Schlaf für 1W4 Stunden Gelähmt für 2W6 Runden Getötet	not multiplied by ari	ovitical bita	(abrunden)				
Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen: Stufe Schlaf für 1W4 Stunden Gelähmt für 2W6 Runden Getötet			al weapon.	10			
Stufe • Schlaf für 1W4 Stunden 20 • Gelähmt für 2W6 Runden • Getötet	MEISTE	TERHAFTER ANG	RIFF				
• Gelähmt für 2W6 Runden • Getötet			ann auch verursachei	n: 11			
MEISTERHAFTER ANGRIFBchurken- 12	• Gelähmt für 2V						
ZÄHIGKEITSWURF (SG) stufe				12			
$= 10 + (\div 2) + IN$			2) + IN				
Meisterhafter Angriff kann nicht auf den Gleichen Gegner in			/	13			
24h angewndet werden, egal ob dieser den Zähigkeitswurf schafft oder nich				er nich			
14				14			