

CHAMELEON

Chameleon
Level

(SCHURKE)

CHAMELEON

Schurken-
stufe

1

☐

Misdirection
Hinterhältiger Angriff

2

☐

Entrinnen

3

☐

Effortless Sneak

4

☐

Reflexbewegung

8

☐

Verbesserte Reflexbewegung

10

☐

Verbesserte Tricks

20

☐

Meisterhafter Angriff

MISDIRECTION

SNEAK POINTS

PRO TAG

Ranks in

Bluff

Talente

Sneak Points

Today

=

+

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Before making a stealth check, allocate sneak points.

EFFORTLESS SNEAK

Stufe Terrain

3

6

9

12

15

18

May always take 10 on Stealth checks in these terrains.

HINTERHÄLTIGER ANGRIFF

SCHADEN
BONUS

Schurken-
stufe

Sonstiges

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.

MEISTERHAFTER ANGRIFF

Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen:

Stufe

20

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

MEISTERHAFTER ANGRIFFSCHURKEN-
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
BEKANNT

Schurken-
stufe

Sonstiges

Ab Stufe 10 kann der Schurke
verbesserte Tricks wählen

=

(

÷ 2

)

+

(abrunden)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14