Schulkenstore	CHAMELEON Chameleon Level	``	TRICKS					
CHAMELEON CHAMELEON				-	Sonst. Mod.		Ah der 10. Stufe kann der Sc	
stufe 1		{	_ /	÷2)	+	/	verbesserte Tricks wählen	
2 Entrinnen 3 Effortless Sneak 4 Reflexbewegung 3 Werbesserte Tricks 20 Master Strick 4 MISDIRECTION TEAK POINTS Ranks in Today Today Talente Today Today Talente Today Today Talente Today Today Today Today Talente Today Today Today Today Talente Today Toda	stufe		`	. ′		(abrunden)		
3 Effortless Sneak 4 Reflexbewegung 8 Verbesserte Reflexbewegung 3 10 Verbesserte Tricks 20 Master Strike MISDIRECTION		1						
Reflexbewegung 8 Verbesserte Reflexbewegung 3 Verbesserte Tricks 20 Master Strike MISDIRECTION BEAR POINTS Ranks in Talente Today Something to the property of the property o	2	l						
3 10 Verbesserte Tricks 20 Master Strike MISDIRECTION TEAK POINTS Ranks in Today =	3 Effortless Sneak	2						
MISDIRECTION EAKPOINTS Ranks in Sneak Points Today =	4	<u> </u>						
MISDIRECTION FEAK POINTS Ranks in Soneak Points Today = +	8 Uerbesserte Reflexbewegung	3						
MISDIRECTION FAK POINTS Ranks in Soneak Points Today = +	10 Uerbesserte Tricks							
FAR POINTS Ranks in Talente Today For emaking a stealth check, allocate sneak points. FEFORTLESS SNEAK	20	4						
FFORTLESS SNEAK fore making a stealth check, allocate sneak points. FFFORTLESS SNEAK fore making a stealth check, allocate sneak points. FFFORTLESS SNEAK 7 6 9 8 9 8 9 10 10 11 11 12 13 14 15 16 15 16 17 18 18 18 19 19 10 10 11 11 12 13 14 15 15 15 16 16 17 18 18 18 18 18 18 18 18 18	MISDIRECTION	Ì						
EFFORTLESS SNEAK Use Terrain 3 6 9 8 9 8 9 10 HINTERHÄLTIGER ANGIFF HADEN Schurkenstufe Stufe Sonat. Mod. 11 WG = († 2) + (aufrunden) Sätzlicher Schaden wird addiert, wenn der Schurke sein Ziel in die Zange nimmt er es seinen 6E-Bonus verliert. Fernkampfangriffen gilt er im Umkreis von 9m. wird bei kritischen Freffen nicht multipliziert. Hi-t-tödlicher Schaden nur möglich, wenn die Waffe nicht-tödlichen Schaden verursacht. MEISTERHAFTER ANGRIFF Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen: 14 die - Schlaf für IW4 Stunden 0 - Gelähmt für ZW6 Runden - Gelötet EISTERHAFTER ANGRIFFSchurken-		5						
EFFORTLESS SNEAK Ufe Terrain 3 6 9 8 9 8 y always take 10 on Stealth checks in these terrains. HINTERHÄLTIGER ANGIFF HADDEN Schurken- Stufe Sonst. Mod. W6 = (÷ 2) + (aufrunden) Seitzlicher Schaden wird addiert, wenn der Schurke sein Ziel in die Zange nimmt. er es seinen GE-Bonus verliert. Fernkampfangriffen gilt er im Umkreis von 9m. wird bei kritischen Treffern inicht multipliziert. htt-tödlicher Schaden nur möglich, wen nie Waffe nicht-tödlichen Schaden verursacht. MEISTERHAFTER ANGRIFF Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen: 14 Ife - Schlaf für 1W4 Stunden 0 - Gelöhmt für 2W6 Runden - Gelötet EISTERHAFTER ANGRIFFSchurken-		1						
The Terrain The T								
The Terrain The T								
8 2 8 7 8 8 10 8 10 HINTERHÄLTIGER ANGIFF HADEN Schurkenstufe Sonst. Mod. 11 W6 = (÷ 2) + (aufrunden) ätzlicher Schaden wird addiert, wenn der Schurke sein Ziel in die Zange nimmt r es seinen GE-Bonus verliert. Fernkampfangriffen gilt er im Umkreis von 9m. irird bei kritischen Treffern nicht multipliziert. ht-tödlicher Schaden nur möglich, wenn die Waffe nicht-tödlichen Schaden verursacht. MEISTERHAFTER ANGRIFF Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen: 6 e- Schlaf für 1W4 Stunden 0 - Gelähmt für 2W6 Runden - Gelähmt für 2W6 Runden - Gelähmt für 2W6 Runden - Gelöhmt für 2W6 Runden								
8 2 5 8 7 always take 10 on Stealth checks in these terrains. HINTERHÄLTIGER ANGIFF HADEN Schurken- NUS Schurken- Sonst. Mod. 11 W6 = (÷ 2) + (aufrunden) ätzlicher Schaden wird addiert, wenn der Schurke sein Ziel in die Zange nimmt re s seinen GE-8onus verliert. Fernkampfangriffen gilt er im Umkreis von 9m. irid bei kritischen Treffern nicht multipliziert. MEISTERHAFTER ANGRIFF Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen: MEISTERHAFTER ANGRIFF Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen: Ge Gelähmt für 2W6 Runden		7						
8 2 3 ways take 10 on Stealth checks in these terrains. HINTERHÄLTIGER ANGIFF HADEN Schurken- Suus Suufe Sonst. Mod. 11 12 atzlicher Schaden wird addiert, wenn der Schurke sein Ziel in die Zange nimmt re se seinen GE-Bonus verliert. Fernkampfangriffen gilt er im Umkreis von 9m. Jirid bei kritischen Treffern nicht multipliziert. Hit Göllicher Schaden nur möglich, wenn die Waffe nicht-tödlichen Schaden verursacht. MEISTERHAFTER ANGRIFF Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen: 14 6 - Schlaf für 1W4 Stunden Gelöhet Gelähmt für 2W6 Runden Gelötet EISTERHAFTER ANGRIFFSchurken-								
9 8 8 y always take 10 on Stealth checks in these terrains. HINTERHÄLTIGER ANGIFF HADEN Schurken- NUS Schurken- NUS Schurken- NUS Stufe Sonst. Mod. 11 italicher Schaden wird addiert, wenn der Schurke sein Ziel in die Zange-nimmt re se seinen SE-Bonus verliert. Fernkampfangriffen gilt er im Umkreis von 9m. wird bei kritischen Treffern nicht multipliziert. ht-tödlicher Schaden nur möglich, wenn die Waffe nicht-tödlichen Schaden verursacht. MEISTERHAFTER ANGRIFF Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen: 0 Gelähmt für 2W6 Runden Gelähmt für 2W6 Runden Gelähtt für 2W6 Runden Gelätet EISTERHAFTER ANGRIFESchurken-		8						
HINTERHÄLTIGER ANGIFF HADEN Schurkenstufe Sonst. Mod. W6 = (÷ 2) + (aufrunden) ätzlicher Schaden wird addiert, wenn der Schurke sein Ziel in die Zange-nimmt r es seinen GE-Bonus verliert. Fernkampfangriffen gilt er im Umkreis von 9m. irird bei kritischen Treffern nicht multipliziert. nt-tödlicher Schaden nur möglich, wenn die Waffe nicht-tödlichen Schaden verursacht. MEISTERHAFTER ANGRIFF Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen: 14 fe - Schlaf für 1W4 Stunden O - Gelähmt für 2W6 Runden - Getötet ISTERHAFTER ANGRIFESchurken-	2							
HINTERHÄLTIGER ANGIFF HADEN NUS Schurken- stufe Sonst. Mod. W6 Schurken- stufe Sonst. Mod. 11 W6 (aufrunden) ätzlicher Schaden wird addiert, wenn der Schurke sein Ziel in die Zange-nimmt r es seinen GE-Bonus verliert. Fernkampfangriffen gilt er im Umkreis von 9m. vird bei kritischen Treffern nicht multipliziert. ht-tödlicher Schaden nur möglich, wenn die Waffe nicht-tödlichen Schaden verursacht. MEISTERHAFTER ANGRIFF Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen: 6 - Schlaf für 1W4 Stunden O - Gelähmt für 2W6 Runden - Getötet EISTERHAFTER ANGRIFF EISTERHAFT	5	9						
HINTERHÄLTIGER ANGIFF HADEN Schurkenstufe Sonst. Mod. W6 (aufrunden) Autrinden Aut	8							
HADEN NUS Schurken-stufe Sonst. Mod. W6 = (÷ 2) + (aufrunden) ätzlicher Schaden wird addiert, wenn der Schurke sein Ziel in die Zange nimmt res seinen GE-Bonus verliert. Fernkampfangriffen gilt er im Umkreis von 9m. vird bei kritischen Treffern nicht multipliziert. ht-tödlicher Schaden nur möglich, wenn die Waffe nicht-tödlichen Schaden verursacht. MEISTERHAFTER ANGRIFF Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen: 6 · Schlaf für 1W4 Stunden • Gelähmt für 2W6 Runden • Getötet EISTERHAFTER ANGRIFBschurken-	always take 10 on Stealth checks in these terrains.	10						
NUS stufe Sonst. Mod. W6 (aufrunden) itzlicher Schaden wird addiert, wenn der Schurke sein Ziel in die Zange-nimmt r es seinen GE-Bonus verliert. Fernkampfangriffen gilt er im Umkreis von 9m. vird bei kritischen Treffern nicht multipliziert. I3 ht-tödlicher Schaden nur möglich, wenn die Waffe nicht-tödlichen Schaden verursacht. MEISTERHAFTER ANGRIFF Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen: 14 fe • Schlaf für 1W4 Stunden • Gelähmt für 2W6 Runden • Getötet EISTERHAFTER ANGRIFEschurken-	HINTERHÄLTIGER ANGIFF							
(aufrunden) itatzlicher Schaden wird addiert, wenn der Schurke sein Ziel in die Zange nimmt er es seinen GE-Bonus verliert. Fernkampfangriffen gilt er im Umkreis von 9m. wird bei kritischen Treffern nicht multipliziert. ht-tödlicher Schaden nur möglich, wenn die Waffe nicht-tödlichen Schaden verursacht. MEISTERHAFTER ANGRIFF Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen: 14 iffe • Schlaf für 1W4 Stunden • Gelähmt für 2W6 Runden • Getötet EISTERHAFTER ANGRIFEschurken-	Sonet Mod							
(aufrunden) Gatzlicher Schaden wird addiert, wenn der Schurke sein Ziel in die Zange nimmt er es seinen GE-Bonus verliert. Fernkampfangriffen gilt er im Umkreis von 9m. wird bei kritischen Treffern nicht multipliziert. ht-tödlicher Schaden nur möglich, wenn die Waffe nicht-tödlichen Schaden verursacht. MEISTERHAFTER ANGRIFF Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen: 14 • Schlaf für 1W4 Stunden • Gelähmt für 2W6 Runden • Getötet EISTERHAFTER ANGRIFEschurken-	-(:2)+							
ätzlicher Schaden wird addiert, wenn der Schurke sein Ziel in die Zange nimmt r es seinen GE-Bonus verliert. Fernkampfangriffen gilt er im Umkreis von 9m. vird bei kritischen Treffern nicht multipliziert. ht-tödlicher Schaden nur möglich, wenn die Waffe nicht-tödlichen Schaden verursacht. MEISTERHAFTER ANGRIFF Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen: 14 fe • Schlaf für 1W4 Stunden • Gelähmt für 2W6 Runden • Getötet EISTERHAFTER ANGRIFEschurken-	W6 = (+ 2) +							
re seinen GE-Bonus verliert. Fernkampfangriffen gilt er im Umkreis von 9m. vird bei kritischen Treffern nicht multipliziert. ht-tödlicher Schaden nur möglich, wenn die Waffe nicht-tödlichen Schaden verursacht. MEISTERHAFTER ANGRIFF Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen: 14 fe • Schlaf für 1W4 Stunden • Gelähmt für 2W6 Runden • Getötet EISTERHAFTER ANGRIFEschurken-		1 1 2						
trid bei kritischen Treffern nicht multipliziert. Int-tödlicher Schaden nur möglich, wenn die Waffe nicht-tödlichen Schaden verursacht. MEISTERHAFTER ANGRIFF Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen: 14 fe • Schlaf für 1W4 Stunden • Gelähmt für 2W6 Runden • Getötet EISTERHAFTER ANGRIFEschurken-		e Zange nimmt						
tit-tödlicher Schaden nur möglich, wenn die Waffe nicht-tödlichen Schaden verursacht. MEISTERHAFTER ANGRIFF Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen: 14 e • Schlaf für 1W4 Stunden • Gelähmt für 2W6 Runden • Getötet EISTERHAFTER ANGRIFEschurken-	Fernkampfangriffen gilt er im Umkreis von 9m.							
MEISTERHAFTER ANGRIFF Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen: 14 fe · Schlaf für 1W4 Stunden · Gelähmt für 2W6 Runden · Getötet ISTERHAFTER ANGRIFEschurken-								
Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen: 14 • Schlaf für 1W4 Stunden • Gelähmt für 2W6 Runden • Getötet ISTERHAFTER ANGRIFEschurken-		en Schaden verurs ¶	sacht.					
fe • Schlaf für 1W4 Stunden O • Gelähmt für 2W6 Runden • Getötet SISTERHAFTER ANGRIFEschurken-		non: 1 /						
• Gelähmt für 2W6 Runden • Getötet EISTERHAFTER ANGRIFEschurken-								
SISTERHAFTER ANGRIF®churken-								
	• Getötet							
= 10 + (; 2) + IN	HIGKEITSWURF (SG) stufe							

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