

CHAMELEON

Chameleon
Level

(SCHURKE)

CHAMELEON

Schurken-
stufe

1

☐

Misdirection
Sneak Attack

2

☐

Entrinnen

3

☐

Effortless Sneak

4

☐

Entrinnen

8

☐

Verbesserte Reflexbewegung

10

☐

Verbesserte Tricks

20

☐

Master Strike

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

Sonst. Mod.

W6

=

(

÷ 2

) +

(aufrunden)

Der Schaden des Hinterhältigen Angriffs zum Normalen Schaden addiert,
wenn der Schurke sein Ziel in die Zange nimmt
oder es seinen GE -Bonus verliert.

Bei Fehrnkampfangriffen gelte er im Umkreis von 9m.

Er wird nicht multipliziert bei Kritischen Treffern.

MEISTERHAFTER ANGRIFF

Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen: 14

Stufe

20

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

MEISTERHAFTER ANGRIFFSCHURKEN-
ZÄHIGKEIT SGstufe

=

10

+

(

÷ 2

) +

IN

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

TRICKS

TALENTE
KNOWN

Schurken-
stufe

Sonst. Mod.

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

verursacht.