(SCHURKE) TALENTE Schurken- Sonst. KNOWN stufe Ab der 10. Stufe kann de	ACROBAT Acrobat Level	X	TRICKS			
Schukenstufe 1	(SCHURKE)		20081		Ah der 10. Stufe kann der Schu	
stufe 1			= (÷2)+	/ 1	verbesserte Tricks wählen	
Sreak Atlack Comparison of the Comparison of	stufe		·	(abrunden)		
3 Second Chance 4 Reflexbewegung 8 Verbesserte Reflexbewegung 3 10 Verbesserte Tricks 20 Master Strike 4 ACROBATICS XYPERT ACROBAT ACROBATICS XYPERT ACROBAT (AUTunden) Thile wearing light armour, no Armour Check Penalty to Acrobatics, ly, Climb, Slight of Hand or Statulich checks. Thile wearing no armour, gain +2 to Acrobatics and Fly checks. SECOND CHANCE Recoll an Acrobatics, Climb or Fly check at -5. You must take the new result. Second CHANCE RECOND CHANCES Schurken- Sonst. Sonst. Sonst. TO TAG Schurken- Sonst. Sonst. 9 W6 = (÷ 2) + (aufunden) W6 = (÷ 2) + (aufunden) W6 = († 2) + (aufunden) W6 = († 2) + (aufunden) W6 = († 3) + (aufunden) W6 = († 4) + (aufunden) W6 = († 5) + (aufunden) W7 = († 5) + (aufunden) W8 = († 6) + (aufunden) W8 = († 7) + (aufunden) W8 = (_1				
8 Perflexbewegung 3 10 Verbesserte Reflexbewegung 3 20 Master Strike 4 ACROBATICS XPERT ACROBAT Sible wearing light armour, no Armour Check Penalty to Acrobatics, y, Climb, Sleight of Hand or Stealth checks. SECOND CHANCE Reroll an Acrobatics, Climb or Fly check at -5. You must take the new result. ECOND CHANCE Schurken- RO TAG = (÷ 3) + (aufrunden) HINTERHÄLTIGER ANGIFF CHADEN Schurken- ONUS Sch	2 Entrinnen					
8	3 Second Chance	2				
ACROBATICS XYERT ACOBAT hile wearing night armour, no Armour Check Penalty to Acrobatics, y, Climb, Sleight of Hand or Stealth checks. SECOND CHANCE SECOND CHANCE SECOND CHANCE SCOND CHANCE Sonst. TO Auffunden) HINTERHÄLTIGER ANGIFF CHADEN Schurken- SONST. SCHURKEN- SONST. SONST. 9 WG SCHURKEN- SONST. 10 JUSTICIA CHANCEN SCHURKEN- SONST. 11 JUSTICIA CHANCEN SCHURKEN- SONST. 12 LIGHTUNGEN LIGHTUNGEN SCHURKEN- SONST. 11 LIGHTUNGEN LIGHTU	4 Reflexbewegung					
ACROBATICS XPERT ACROBAT hile wearing light armour, no Armour Check Penalty to Acrobatics, y, Climb, Sleight of Hand or Steatht checks. hile wearing no armour, gain *2 to Acrobatics and Fly checks. SECOND CHANCE SECOND CHANCE SECOND CHANCES SCOND CHANCES SCOND CHANCES SCOND CHANCES SONST. TO TAG	8 Uerbesserte Reflexbewegung	3				
ACROBATICS XPERT ACROBAT fhile wearing light amour, no Armour Check Penalty to Acrobatics, y, Climb, Sleight of Hand or Steath checks. It will be wearing a mornour, gain +2 to Acrobatics and Fly checks. SECOND CHANCE Beroll an Acrobatics, Climb or Fly check at -5. You must take the new result. ECOND CHANCES Schurken- Stufe Sonst. FO TAG HINTERHÄLTIGER ANGIFF CHADEN Schurken- Sonst. 9 (aufrunden) W6 (aufrunden) W6 (aufrunden) W6 (aufrunden) Ussätzlicher Schaden wird addiert, wenn der Schurke sein Ziel in die Zange nimmt der es seinen GE-Bonus verliert. eir Fernkampfangriffen gilt er im Umkreis von 9m. wird bei kritischen Treffern nicht multipliziert. icht-tödlicher Schaden nur möglich, wenn die Waffe nicht-tödlichen Schaden verursacht. MEISTERHAFTER ANGRIFF Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen: Loschlaf für IW4 Stunden Gelötet 13	10 Uerbesserte Tricks					
Thile wearing light armour, no Armour Check Penalty to Acrobatics, ly, Climb, Sleight of Hand or Stealth checks. Thile wearing no armour, gain +2 to Acrobatics and Fly checks. SECOND CHANCE Reroll an Acrobatics, Climb or Fly check at -5. You must take the new result. FOOT AG BEROND CHANCES Schurkenstufe Sonst. FOOT AG SCHADEN Schurkenstufe Sonst. Gulfrunden) HINTERHÄLTIGER ANGIFF CHADEN Schurkenstufe Sonst. Gulfrunden) W6 = (÷ 2) +	20	4				
thile wearing light armour, no Armour Check Penalty to Acrobatics, yellow, Sleight of Hand or Stealth checks. In this wearing no armour, gain +2 to Acrobatics and Fly checks. SECOND CHANCE Reroll an Acrobatics, Climb or Fly check at -5. You must take the new result. ECOND CHANCES Schurkenstufen	ACROBATICS	- 7				
y, Climb, Sleight of Hand or Stealth cheeks. hile wearing no armour, gain +2 to Acrobatics and Fly checks. SECOND CHANCE Reroll an Acrobatics, Climb or Fly check at -5. You must take the new result. ECOND CHANCES Schurken- Stufe Sonst. = (
SECOND CHANCE Reroll an Acrobatics, Climb or Fly check at -5. You must take the new result. ECOND CHANCES Schurkenstufe ROTAG HINTERHÄLTIGER ANGIFF CHADEN Schurkenstufe CHADEN Schurkenstufe Sonst. 9 W6 E(obatics,				
SECOND CHANCE Reroll an Acrobatics, Climb or Fly check at -5. You must take the new result. ECOND CHANCES Schurken- Stufe Sonst.		ks. 6				
Reroll an Arobatics, Climb of Fly check at -5. You must take the new result. ECOND CHANCES Schurken- stufe Sonst. = (SECOND CHANCE					
ECOND CHANCES Schurken- stufe = (Reroll an Acrobatics, Climb or Fly check at -5.					
CHADEN Schurken-stufe Sonst. Sonst.	ECOND CHANCES Schurken- Sonst.	7				
(aufrunden) HINTERHÄLTIGER ANGIFF CHADEN Schurken- Stufe Sonst. 9 (aufrunden) W6 = (÷ 2) + (aufrunden) Io isätzlicher Schaden wird addiert, wenn der Schurke sein Ziel in die Zange nimmt ler es seinen GE-Bonus verliert. eir Fernkampfangriffen gilt er im Umkreis von 9m. wird bei kritischen Treffern nicht multipliziert. cht-tödlicher Schaden nur möglich, wenn die Waffe nicht-tödlichen Schaden verursacht. MEISTERHAFTER ANGRIFF Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen: urfe Schlaf für 1W4 Stunden Gelähmt für 2W6 Runden Gelähmt für 2W6 Runden	NO TAG					
HINTERHÄLTIGER ANGIFF CHADEN Schurken- stufe Sonst. 9 W6 = (÷ 2) + (aufrunden) Lisätzlicher Schaden wird addiert, wenn der Schurke sein Ziel in die Zange nimmt der es seinen GE-Bonus verliert. Lie ie Fernkampfangriffen gilt er im Umkreis von 9m. wird bei kritischen Treffern nicht multipliziert. Licht-tödlicher Schaden nur möglich, wenn die Waffe nicht-tödlichen Schaden verursacht. MEISTERHAFTER ANGRIFF Lie in erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen: Lufe · Schlaf für 1W4 Stunden · Gelähmt für 2W6 Runden · Getötet	=(÷3)+	8				
CHADEN Schurken-stufe Sonst. W6 = (÷ 2) + (aufrunden) 10 usätzlicher Schaden wird addiert, wenn der Schurke sein Ziel in die Zange nimmt der es seinen GE-Bonus verliert. eir Fernkampfangriffen gilt er im Umkreis von 9m. wird bei kritischen Treffern nicht multipliziert. icht-tödlicher Schaden nur möglich, wenn die Waffe nicht-tödlichen Schaden verursacht. MEISTERHAFTER ANGRIFF 12 Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen: • Schlaf für 1W4 Stunden • Gelähmt für 2W6 Runden • Getötet	·	runden)				
W6 = (÷ 2) + (aufrunden) Isätzlicher Schaden wird addiert, wenn der Schurke sein Ziel in die Zange nimmt Ider es seinen GE-Bonus verliert. Isi Fernkampfangriffen gilt er im Umkreis von 9m. wird bei kritischen Treffern nicht multipliziert. cht-tödlicher Schaden nur möglich, wenn die Waffe nicht-tödlichen Schaden verursacht. MEISTERHAFTER ANGRIFF Iz Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen: tufe • Schlaf für 1W4 Stunden • Gelähmt für 2W6 Runden • Getötet						
(aufrunden) Isätzlicher Schaden wird addiert, wenn der Schurke sein Ziel in die Zange nimmt ler es seinen GE-Bonus verliert. Is ie Fernkampfangriffen gilt er im Umkreis von 9m. Is wird bei kritischen Treffern nicht multipliziert. Icht-tödlicher Schaden nur möglich, wenn die Waffe nicht-tödlichen Schaden verursacht. MEISTERHAFTER ANGRIFF Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen: tufe Schlaf für 1W4 Stunden Gelähmt für 2W6 Runden Getötet	Sonet	9				
(aufrunden) sätzlicher Schaden wird addiert, wenn der Schurke sein Ziel in die Zange nimmt ler es seinen GE-Bonus verliert. si Fernkampfangriffen gilt er im Umkreis von 9m. wird bei kritischen Treffern nicht multipliziert. cht-tödlicher Schaden nur möglich, wenn die Waffe nicht-tödlichen Schaden verursacht. MEISTERHAFTER ANGRIFF Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen: ufe Schlaf für 1W4 Stunden Gelähmt für 2W6 Runden Gelötet	W6 = (÷ 2) +					
der es seinen GE-Bonus verliert. ei Fernkampfangriffen gilt er im Umkreis von 9m. wird bei kritischen Treffern nicht multipliziert. icht-tödlicher Schaden nur möglich, wenn die Waffe nicht-tödlichen Schaden verursacht. MEISTERHAFTER ANGRIFF Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen: tufe • Schlaf für 1W4 Stunden • Gelähmt für 2W6 Runden • Getötet		runden) <u>10</u>				
Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen: Schlaf für 1W4 Stunden Getötet Getötet Getötet Geternkampfangriffen gilt er im Umkreis von 9m. Interpretation in Schaden verursacht. MEISTERHAFTER ANGRIFF Interpretation in Schaden verursacht. Line erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen: Getähmt für 2W6 Runden Getötet Getähmt für 2W6 Runden Getötet		el in die Zange nimmt				
Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen: Schalf für 1W4 Stunden Gelähmt für 2W6 Runden Getötet	ei Fernkampfangriffen gilt er im Umkreis von 9m.	11				
MEISTERHAFTER ANGRIFF Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen: • Schlaf für 1W4 Stunden • Gelähmt für 2W6 Runden • Getötet			cht.			
Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen: • Schlaf für 1W4 Stunden • Gelähmt für 2W6 Runden • Getötet • Getötet						
• Schlaf für 1W4 Stunden • Gelähmt für 2W6 Runden • Getötet 13						
• Getötet 13	5 5					
IEISTERHAFTER ANGRIF®churken-	ocidiniit idi 2110 ildilacii	13				
ÄHIGKEITSWURF (SG) stufe	as a second of the second of t					
= 10 + (÷ 2) + IN 14		131 14				

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