

CHAMELEON

Chameleon
Level

(SCHURKE)

CHAMELEON

Schurken-
stufe

1 ☐ { Misdirection
Sneak Attack

2 ☐ Entrinnen

3 ☐ Effortless Sneak

4 ☐ Reflexbewegung

8 ☐ Verbesserte Reflexbewegung

10 ☐ Verbesserte Tricks

20 ☐ Master Strike

MISDIRECTION

SNEAK POINTS

PRO TAG

Ranks in
Bluff

Talente

Sneak Points
Today

$$\boxed{} = + \begin{array}{|c|c|c|c|c|c|} \hline \square & \square & \square & \square & \square & \square \\ \hline \square & \square & \square & \square & \square & \square \\ \hline \square & \square & \square & \square & \square & \square \\ \hline \end{array}$$

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.

$$\boxed{W6} = \left(\div 2 \right) + \quad (\text{aufrunden})$$

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: 14

Stufe

20 • Schlaf für 1W4 Stunden

• Gelähmt für 2W6 Runden

• Getötet

MEISTERHAFTER ANGRIFF
ZÄHIGKEITSWURF (SG)

Schurken-
stufe

$$\boxed{} = 10 + \left(\div 2 \right) + \text{IN}$$

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

TRICKS

TALENTE
KNOWN

Schurken-
stufe

Sonst.

Ab der 10. Stufe kann der Schurke verbesserte Tricks wählen

$$\boxed{} = \left(\div 2 \right) + \quad (\text{abrunden})$$

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14