SPY Sp		TRICKS				
(SCHURKE)	1	TALENTE BEKANNT	Schurken- stufe	Sonst	tiges	Ab Stufe 10 kann der Schurke
SPY Schurken-	#		= (÷ 2) +	(1 - 1 - 1	verbesserte Tricks wählen
stufe Skilled Liar			`		(abrunden)	
1 Hinterhältiger Angriff		1				
2						
4 □ Reflexbewegung		2				
8 Uerbesserte Reflexbewegung						
10 Uerbesserte Tricks		3				
20						
SKILLED LIAR	*	4				
	Spy _evel					
Deceive = +(÷ 2)	5				
POISON USE	-					
Stufe Du bist geübt im Umgang mit Giften und kann	st dich nicht ver	sehentlich selbst v	rergiften			
3 HINTERHÄLTIGER ANGIF	F					
SCHADEN Schurken-	stiges	7				
BUNUS	Stiges					
W6 = (÷ 2) +	/fd\	8				
Zusätzlicher Schaden wird addiert, wenn der Schurke	(aufrunden) sein Ziel in die Z	Zange nimmt				
oder es seinen GE-Bonus verliert. Bei Fernkampfangriffen gilt er im Umkreis von 9m.		9				
Er wird bei kritischen Treffern nicht multipliziert.	utaba avaltabaa	0-1-1	L			
Nicht-tödlicher Schaden nur möglich, wenn die Waffe MEISTERHAFTER ANGRIE		10	пт.			
Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann a Stufe • Schlaf für 1W4 Stunden	uch verursachen	:				
20 • Gelähmt für 2W6 Runden		11				
• Getötet MEISTERHAFTER ANGRIFEchurken-						
ZÄHIGKEITSWURF (SG) stufe		12				
= 10 + (÷ 2)	+ IN					
Meisterhafter Angriff kann nicht auf den Gleichen Ge 24h angewndet werden, egal ob dieser den Zähigkeits		13 er nich				
		14				