SCHURKE Schurken-	TRICKS	
(SCHURKE)	TALENTE Schurken- BEKANNT stufe	stiges Ab Stufe 10 kann der Schurke
SCHURKE	= (÷ 2)+	verbesserte Tricks wählen
Schurken- stufe		(abrunden)
1 □	1	
2		
4 □ Reflexbewegung	2	
8 Verbesserte Reflexbewegung		
10 Uerbesserte Tricks	3	
20		
FALLENKUNDE *	4	
Schurken- Wahrnehmung stufe		
Fallen aufspüren = +(÷2)	5	
Mechanism. Schurken-		
ausschalten stufe Fallen entschärfen = + (÷ 2)	6	
Tanton enconarion		
FALLENGESPÜR Stufe REFLEX BONUS Schurken- stufe Sonstiges	7	
3 + = (÷ 3) +	0	
HINTERHÄLTIGER ANGIFF	8	
SCHADEN Schurken- BONUS stufe Sonstiges		
W6 = (÷ 2) +	9	
(aufrunden)	10	
Zusätzlicher Schaden wird addiert, wenn der Schurke sein Ziel in die oder es seinen GE-Bonus verliert.	Zange nimmt	
Bei Fernkampfangriffen gilt er im Umkreis von 9m. Er wird bei kritischen Treffern nicht multipliziert.		
Nicht-tödlicher Schaden nur möglich, wenn die Waffe nicht-tödlicher	11 Schaden verursacht.	
MEISTERHAFTER ANGRIFF		
Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursache Stufe • Schlaf für 1W4 Stunden	^{n:} 12	
20 • Gelähmt für 2W6 Runden • Getötet		
MEISTERHAFTER ANGRIFSchurken-	13	
ZÄHIGKEITSWURF (SG) stufe $= 10 + (\div 2) + IN$		
	14	
Meisterhafter Angriff kann nicht auf den Gleichen Gegner in 24h angewndet werden, egal ob dieser den Zähigkeitswurf schafft od	ernich	