

INVESTIGATOR

Investigator
Level

(SCHURKE)

INVESTIGATOR		
Schurken- stufe		
1	<input type="checkbox"/>	Follow Up Sneak Attack
2	<input type="checkbox"/>	Entrinnen
4	<input type="checkbox"/>	Entrinnen
8	<input type="checkbox"/>	Verbesserte Reflexbewegung
10	<input type="checkbox"/>	Verbesserte Tricks
20	<input type="checkbox"/>	Master Strike

FOLLOW UP

Roll a Diplomacy check to gather information twice, and receive the information for both rolls in the time it would normally take for one. If those questioned knowingly give you false information for the lesser result, you are aware of it.

FALLEN

FALLENGESPÜR
REFLEX BONUS

Stufe

3

+

= (

÷ 3

) +

Sonst. Mod.

Schurken-
stufe

HINTERHÄLTIGER ANGRIFF

SCHADEN
BONUS

W6

= (

÷ 2

) +

(aufrunden)

Schurken-
stufe

Sonst. Mod.

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:

Stufe

20

• Schlaf für 1W4 Stunden

• Gelähmt für 2W6 Runden

• Getötet

verursacht.

MEISTERHAFTER ANGRIFF ZÄHIGKEIT SG

= 10 + (

÷ 2

) +

IN

Schurken-
stufe

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

TRICKS

TALENTE
KNOWN

= (

÷ 2

) +

(abrunden)

Schurken-
stufe

Sonst. Mod.

Ab der 10. Stufe kann der Schurke verbesserte Tricks wählen

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13
- 14