

INVESTIGATOR

Investigator
Level

(SCHURKE)

SCHURKEN TRICKS

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"/>	Verbessertes Entrinnen
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

Schurken Stufe

Sonstiges

3

+

= (

÷ 3) +

HINTERHÄLTIGER ANGRIFF

SCHADEN

BONUS

Schurken Stufe

Sonstiges

W6

= (

÷ 2) +

(aufrunden)

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:

Schurken Stufe

20

- Schlaf für 1W4 Stunden
- Gelähmt für 2W6 Runden
- Getötet

MEISTERHAFTER ANGRIFF

ZÄHIGKEIT SG

Schurken Stufe

= 10 + (

÷ 2) +

IN

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

TALENTE KNOWN

Schurken Stufe

Sonstiges

Ab der 10 Stufe kann der Schurke verbesserte Tricks wählen

= (

÷ 2) +

(abrunden)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14