| INVESTIGATOR Ermittler Stufe | × | | TRICKS | ĭ |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|--------------------|-----------|------------------------------|
| (SCHURKE) | TALENTE BEKANNT | Schurken- stufe | Sonstiges | Ab Stufe 10 kann der Schurke |
| INVESTIGATOR Schurken- | | = (÷ 2) | + | verbesserte Tricks wählen |
| stufe | | ` | (ab | runden) |
| 1 Follow Up Hinterhältiger Angriff | | | | |
| 2 | | | | |
| 4 □ Reflexbewegung | 2 | | | |
| 8 | | | | |
| 10 Uerbesserte Tricks | 3 | | | |
| 20 Meisterhafter Angriff | | | | |
| FOLLOW UP | 4 | | | |
| 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. | 5 | | | |
| FALLENKUNDE * | | | | |
| FALLENGESPÜR Schurken- Stufe REFLEX BONUS stufe Sonstiges | 6 | | | |
| ³ + = (÷3) + | 7 | | | |
| HINTERHÄLTIGER ANGIFF | | | | |
| SCHADEN Schurken- BONUS stufe Sonstiges | 8 | | | |
| W6 = (÷ 2) + | | | | |
| (aufrunden) | 9 | | | |
| 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 | Schaden verursa | cht | | |
| MEISTERHAFTER ANGRIFF | | | | |
| Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursache | n: 11 | | | |
| Stufe • Schlaf für 1W4 Stunden 20 • Gelähmt für 2W6 Runden | | | | |
| • Getötet | 12 | | | |
| MEISTERHAFTER ANGRIF®churken- ZÄHIGKEITSWURF (SG) stufe | | | | |
| = 10 + (÷ 2) + IN | 13 | | | |
| Meisterhafter Angriff kann nicht auf den Gleichen Gegner in 24h angewndet werden, egal ob dieser den Zähigkeitswurf schafft od | er nich | | | |
| 2 in angentiact retach, egai ob aleser ach Lampkettswart schlatt (0 | 14 | | | |