

INVESTIGATOR

Investigator  
Level

(SCHURKE)

INVESTIGATOR		
Schurken- stufe		
1	<input type="checkbox"/>	Follow Up Sneak Attack
2	<input type="checkbox"/>	Entrinnen
4	<input type="checkbox"/>	Reflexbewegung
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.

FALLENKUNDE

FALLENGESPÜR  
REFLEX BONUS

Schurken-  
stufe

Sonstiges

Stufe

3

+

= (

÷ 3 ) +

HINTERHÄLTIGER ANGRIFF

SCHADEN  
BONUS

Schurken-  
stufe

Sonstiges

W6

= (

÷ 2 ) +

(aufrunden)

Zusätzlicher Schaden wird addiert, wenn der Schurke sein Ziel in die Zange nimmt oder es seinen GE-Bonus verliert.  
Bei Fernkampfangriffen gilt er im Umkreis von 9m.  
Er wird bei kritischen Treffern nicht multipliziert.  
Nicht-tödlicher Schaden nur möglich, wenn die Waffe nicht-tödlichen Schaden verursacht.

MEISTERHAFTER ANGRIFF

Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen:

Stufe

20

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

MEISTERHAFTER ANGRIFF  
ZÄHIGKEITSWURF (SG)

Schurken-  
stufe

= 10 + (

÷ 2 ) +

IN

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

TRICKS

TALENTE  
BEKANNT

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
- 
-