

POISONER

(SCHURKE)

Poisoner
Level

TRICKS

**TALENTE
BEKANNT**

Schurken-
stufe

Sonstiges

Ab Stufe 10 kann der Schurke
verbesserte Tricks wählen

$$\boxed{} = \left(\div 2 \right) + \quad (\text{abrunden})$$

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

POISONER

Schurken-
stufe

1 ☐ { Gift einsetzen
Hinterhältiger Angriff

2 ☐ Entrinnen

3 ☐ Master Poisoner

4 ☐ Reflexbewegung

8 ☐ Verbesserte Reflexbewegung

10 ☐ Verbesserte Tricks

20 ☐ Meisterhafter Angriff

GIFTE

POISON USE

Geübt im Umgang mit Giften; du kannst dich nicht versehentlich selbst vergiften

MASTER POISONER

Stufe 3 Change a poison's type between contact, ingested, inhaled or injury. This requires one hour and a Craft: Alchemy check equal to the poison's DC.

Craft:
Alchemy

Poisoner
Level

Stelle Gifte her $\boxed{} = + \left(\div 2 \right)$

HINTERHÄLTIGER ANGRIFF

**SCHADEN
BONUS**

Schurken-
stufe

Sonstiges

$$\boxed{}_{W6} = \left(\div 2 \right) + \quad (\text{aufrunden})$$

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

$$\boxed{} = 10 + \left(\div 2 \right) + \text{IN}$$

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