

# POISONER

(SCHURKE)

Poisoner  
Level

## TRICKS

**TALENTE  
KNOWN**

Schurken-  
stufe

Sonst. Mod.

Ab der 10. Stufe kann der Schurke verbesserte Tricks wählen

$$\boxed{\phantom{000}} = \left( \phantom{000} \div 2 \right) + \phantom{000} \quad (\text{abrunden})$$

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

## POISONER

Schurken-  
stufe

1 ☐ { Poison Use  
Sneak Attack

2 ☐ Entrinnen

3 ☐ Master Poisoner

4 ☐ Entrinnen

8 ☐ Verbesserte Reflexbewegung

10 ☐ Verbesserte Tricks

20 ☐ Master Strike

## 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  $\boxed{\phantom{000}} = \phantom{000} + \left( \phantom{000} \div 2 \right)$

## HINTERHÄLTIGER ANGRIFF

**SCHADEN  
BONUS**

Schurken-  
stufe

Sonst. Mod.

$$\boxed{\phantom{000}}_{W6} = \left( \phantom{000} \div 2 \right) + \phantom{000} \quad (\text{aufrunden})$$

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:

- Stufe 20
- Schlaf für 1W4 Stunden
  - Gelähmt für 2W6 Runden
  - Getötet

**MEISTERHAFTER ANGRIFF**

**ZÄHIGKEIT SG**

Schurken-  
stufe

$$\boxed{\phantom{000}} = 10 + \left( \phantom{000} \div 2 \right) + \text{IN}$$

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

verursacht.