

POISONER

(SCHURKE)

Poisoner
Level

SCHURKEN TRICKS

**TALENTE
KNOWN**

Schurken
Stufe

Sonstiges

Ab der 10 Stufe 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

☐

Poison Use
Sneak Attack

2

☐

Entrinnen

3

☐

Master Poisoner

4

☐

Entrinnen

8

☐

Verbessertes Entrinnen

10

☐

Verbesserte Tricks

20

☐

Master Strike

POISONS

POISON USE

Trained in poisons, and cannot accidentally poison yourself.

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

Craft Poisons

=

+

$$\left(\div 2 \right)$$

HINTERHÄLTIGER ANGRIFF

**SCHADEN
BONUS**

Schurken
Stufe

Sonstiges

W6

=

$$\left(\div 2 \right) +$$

(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

=

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

Meisterhafter Angriff kann nicht auf den Gleichen Gegne in

24h angewendet werden, egal ob es den Zähigkeitswurf schafft oder nicht