

TRAPSMITH

(SCHURKE)

Trapsmith
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

TRAPSMITH

Schurken
Stufe

1 ☐ { Trapfinding
Sneak Attack

2 ☐ Entrinnen

4 ☐ Careful Disarm

8 ☐ Trapmaster

10 ☐ Verbesserte Tricks

20 ☐ Master Strike

FALLEN

Wahrnehmung Schurken
Stufe

Fallen finden = + (÷ 2)

Mechanism.
ausschalten Schurken
Stufe

Fallen entschärfen = + (÷ 2)

Stufe 4 Failing to disable a trap does not spring the trap unless you fail by 10 or more.

FALLENGESPÜR Schurken
Stufe **REFLEX BONUS** Stufe Sonstiges
3 + = (÷ 3) +

Stufe 4 Apply this bonus × 2 to avoid a trap you sprang while attempting to disable it.

TRAP MASTER

Stufe 8 On disabling a trap you can bypass it even if your result did not beat the trap's DC by 10.
If it's a magical trap that only lets certain people through, you can change who it will allow.

HINTERHÄLTIGER ANGRIFF

**SCHADEN
BONUS**

Schurken
Stufe

Sonstiges

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

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 gilte er im Umkreis von 9m.

Er wird nicht multipliziert bei Kritischen Treffern.

MEISTERHAFTER ANGRIFF

verursacht.

Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen:

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

MEISTERHAFTER ANGRIFF Schurken
ZÄHIGKEIT SG Stufe

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

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