

TRAPSMITH

(SCHURKE)

Trapsmith
Level

TRICKS

**TALENTE
KNOWN**

Schurken-
stufe

Sonst. Mod.

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 ☐ { Fallen finden
Sneak Attack

2 ☐ Entrinnen

4 ☐ Careful Disarm

8 ☐ Trapmaster

10 ☐ Verbesserte Tricks

20 ☐ Master Strike

FALLEN

Wahrnehmung Schurken-
stufe

Fallen finden $\boxed{} = + \left(\div 2 \right)$

Mechanism.
ausschalten Schurken-
stufe

Fallen entschärfen $\boxed{} = + \left(\div 2 \right)$

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

FALLENGESPÜR

REFLEX BONUS

Schurken-
stufe

Sonst. Mod.

Stufe 3 $\boxed{} + = \left(\div 3 \right) + $

Stufe 4 Apply this bonus $\times 2$ 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

Sonst. Mod.

$\boxed{}_{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

verursacht.

Ein erfolgreicher Hinterhältiger Angriff kann auch verursachen:

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

MEISTERHAFTER ANGRIFF
ZÄHIGKEIT SG

Schurken-
stufe

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

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