

TRAPSMITH

(SCHURKE)

Trapsmith
Level

TRAPSMITH

Schurken-
stufe

1 ☐ { Fallen finden
Hinterhältiger Angriff

2 ☐ Entrinnen

4 ☐ Careful Disarm

8 ☐ Trapmaster

10 ☐ Verbesserte Tricks

20 ☐ Meisterhafter Angriff

FALLENKUNDE

FALLENGESPÜR

Stufe **3** **REFLEX BONUS** Schurken-
stufe Sonstiges

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

Stufe **4** Apply this bonus $\times 2$ to avoid a trap you sprang while attempting to disable it.

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

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

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

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 Schurken-
ZÄHIGKEITSWURF (SG) 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

TRICKS

**TALENTE
BEKANNT**

Schurken-
stufe

Sonstiges

Ab Stufe 10 kann der Schurke verbesserte Tricks wählen

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

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14