

TRAPSMITH

(SCHURKE)

Trapsmith
Level

TRAPSMITH

Schurken-
stufe

1 ☐ { Fallen finden
Sneak Attack

2 ☐ Entrinnen

4 ☐ Careful Disarm

8 ☐ Trapmaster

10 ☐ Verbesserte Tricks

20 ☐ Master Strike

FALLENKUNDE

Wahrnehmung Schurken-
stufe

Fallen aufspüren = + (÷ 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.

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

W6 = (÷ 2) +
(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 ZÄHIGKEITSWURF (SG) Schurken-
stufe

= 10 + (÷ 2) + 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 der 10. Stufe kann der Schurke verbesserte Tricks wählen

= (÷ 2) + (abrunden)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14