

# 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

#### REFLEX BONUS

Stufe

Schurken-  
stufe

Sonstiges

3

+

= (  ÷ 3 ) +

Stufe

4

Apply this bonus × 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

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 ANGRIFFSCHURKEN-  
ZÄHIGKEITSWURF (SG) 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 Stufe 10 kann der Schurke verbesserte Tricks wählen

= (

÷ 2 ) +

(abrunden)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14