

# TRAPSMITH

(SCHURKE)

Trapsmith  
Level

## TRICKS

**TALENTE  
BEKANNT**

Schurken-  
stufe

Sonstiges

Ab Stufe 10 kann der Schurke  
verbesserte Tricks wählen

$$\boxed{\phantom{000}} = \left( \phantom{000} \div 2 \right) + \phantom{000} \quad (\text{abrunden})$$

## 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**

Schurken-  
stufe

Sonstiges

Stufe **3**

$$+ \boxed{\phantom{000}} = \left( \phantom{000} \div 3 \right) + \phantom{000}$$

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

$$\boxed{\phantom{000}} \text{ W6} = \left( \phantom{000} \div 2 \right) + \phantom{000} \quad (\text{aufrunden})$$

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 • Schlaf für 1W4 Stunden

**20** • Gelähmt für 2W6 Runden

• Getötet

**MEISTERHAFTER ANGRIFF** Schurken-  
**ZÄHIGKEITSWURF (SG)** stufe

$$\boxed{\phantom{000}} = 10 + \left( \phantom{000} \div 2 \right) + \text{IN}$$

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

**1**

**2**

**3**

**4**

**5**

**6**

**7**

**8**

**9**

**10**

**11**

**12**

**13**

**14**