

# 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 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 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 Stufe 10 kann der Schurke verbesserte Tricks wählen

= (  ÷ 2 ) +  (abrunden)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14