

# 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

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