

# TRAPSMITH

(SCHURKE)

Trapsmith  
Level

## TRICKS

**TALENTE  
BEKANNT**

Schurken-  
stufe

Sonstiges

Ab Stufe 10 kann der Schurke verbesserte Tricks wählen

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

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

## 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  $\boxed{\phantom{000}} = \phantom{000} + \left( \phantom{000} \div 2 \right)$

Mechanism.  
ausschalten Schurken-  
stufe

Fallen entschärfen  $\boxed{\phantom{000}} = \phantom{000} + \left( \phantom{000} \div 2 \right)$

Stufe 4 Failing to disable a trap does not spring the trap unless you fail by 10 or more.

### FALLENGESPÜR

Stufe REFLEX BONUS

Schurken-  
stufe

Sonstiges

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

Stufe 4 Apply this bonus  $\times 2$  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

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

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

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