

TRAPSMITH

(LADRO)

Trapsmith
Level

DOTI DA LADRO

TALENTI
CONOSCIUTI

Livello
da Ladro

Varie

Dal decimo livello, un Ladro
può scegliere Doti Avanzate

= (÷ 2) + (per difetto)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

TRAPSMITH

Livello
da Ladro

1 ☐ Individuare Trappole
Attacco furtivo

2 ☐ Eludere

4 ☐ Careful Disarm

8 ☐ Trapmaster

10 ☐ Talenti avanzati

20 ☐ Colpo da Maestro

TRAPPOLE

PERCEPIRE TRAPPOLE

Livello

Varie

Livello **BONUS RIFLESSI** da Ladro

3

 + = (÷ 3) +

Livello **4** Apply this bonus × 2 to avoid a trap you sprang while attempting to disable it.

Livello **4** Failing to disarm a trap does not spring the trap unless you fail by 10 or more.

TRAP MASTER

Livello **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.

ATTACCO FURTIVO

DANNO FURTIVO
BONUS

Livello
da Ladro

Varie

d6

 = (÷ 2) + (per eccesso)

Il danno da attacco furtivo si può applicare quando un bersaglio è fiancheggiato o se viene privato del proprio bonus di DES alla CA. Per gli Attacchi a distanza, si applica solo entro 9 m. Non viene moltiplicato dai Colpi critici. Può essere Danno non letale solo con una arma non letale.

COLPO DA MAESTRO

Un attacco furtivo riuscito può anche causare:

- Livello **20**
- Sonno per 1d4 h
 - Paralisi per 2d6 rounds
 - Morte

COLPO DA MAESTRO
CD TEMPRA

Livello
da Ladro

= 10 + (÷ 2) + INT

Il Colpo da maestro non può essere usato nuovamente sullo stesso bersaglio entro 24 ore, che superi il TS su Tempra oppure no