

TRAPSMITH

(LADRO)

Trapsmith
Level

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 da Ladro

Varie

BONUS RIFLESSI

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

Livello

20

Un attacco furtivo riuscito può anche causare:
• 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 Temptra oppure no

DOTI DA LADRO

TALENTI CONOSCIUTI

Livello da Ladro

Varie

= (

÷ 2

) +

(per difetto)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14