

TRAPSMITH

Trapsmith  
Level

TRAPSMITH		
Livello da Ladro		
1	<input type="checkbox"/>	Individuare Trappole Attacco furtivo
2	<input type="checkbox"/>	Eludere
4	<input type="checkbox"/>	Careful Disarm
8	<input type="checkbox"/>	Trapmaster
10	<input type="checkbox"/>	Talenti avanzati
20	<input type="checkbox"/>	Colpo da Maestro

TRAPPOLE

PERCEPIRE TRAPPOLE	Livello da Ladro	Varie
BONUS RIFLESSI		
3	<input type="text"/>	$\div 3$

Livello 4 Apply this bonus  $\times 2$  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	Livello da Ladro	Varie
BONUS		
<input type="text"/> d6	$\div 2$	(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	Livello da Ladro
CD TEMPRA	
<input type="text"/>	$\div 2$

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	Dal decimo livello, un Ladro può scegliere Doti Avanzate
<input type="text"/>	$\div 2$		(per difetto)

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13
- 14