

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 **BONUS RIFLESSI** da Ladro

Varie

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 se un bersaglio è fiancheggiato o se privato del proprio bonus di DES alla CA. Per gli attacchi a distanza, si applica solo entro 9m.

Non è moltiplicato dai colpi critici.

Può infliggere danno non letale solo con un'arma non letale.

COLPO DA MAESTRO

Un attacco furtivo riuscito può anche causare:

Livello • Sonno per 1d4 h

20 • 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

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