

TRAPSMITH

(LADINO)

Trapsmith
Level

TALENTOS DE LADINO

TALENTOS CONHECIDOS
CONHECIDOS

Outros

No nível 10, um Ladino
pode adquirir Talentos Avançados

= (÷ 2) + (Arredonda para Baixo)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

TRAPSMITH

Nível do Ladino

1 ☐ { Trapfinding
Ataque furtivo

2 ☐ Evasão

4 ☐ Careful Disarm

8 ☐ Trapmaster

10 ☐ Talentos Avançados

20 ☐ Ataque Mestre

ARMADILHAS

TRAP SENSE

Nível do Ladino

Outros

REFLEX BONUS

Nível

3

+

 = (÷ 3) +

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

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

TRAP MASTER

Nível 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.

ATAQUE FURTIVO

DANO FURTIVO

Nível do Ladino

Outros

BÔNUS

d6 = (÷ 2) + (Arredonda para Cima)

O dano do ataque furtivo pode ser aplicado quando um inimigos esta flanqueado ou não possui seu bônus de DES na CA.
Em ataques a distância, só é aplicado com 10m.
Não é multiplicado em hits críticos.
Não pode ser não-letal, a não ser que utilize uma arma não-letal.

11

12

13

14

ATAQUE MESTRE

Um ataque furtivo bem sucedido pode causar um efeito:

- Nível
- 20
- Dormir por 1d4 horas
 - Paralizado por 2d6 rodadas
 - Assassinado

ATAQUE MESTRE

Nível do Ladino

Fortitude CD

= 10 + (÷ 2) + INT

Ataque mestre não pode ser usado novamente em mesmo alvo em 24h, passando ou não no teste de Fortitude.