

# 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  
da Ladro

Varie

Livello **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

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 Temptra oppure no