| TRAPSMITH Trapsmith | TALENTOS DE LADINO | | | |
|---|------------------------|-----------------|---------------|--|
| (LADINO) | TALENTOS CONHECIDOS | Nível do Ladino | Outros | No nível 10, um Ladino pode adquirir Talentos Avançados |
| TRAPSMITH Ivel do Ladino | = | ÷ 2) | + (Arredon | da para Baixo) |
| 1 Encontrar Armadilhas Ataque furtivo | 1 | | | |
| 2 □ Evasão | | | | |
| 4 Careful Disarm | 2 | | | |
| 8 🗆 Trapmaster | | | | |
| 10 🗆 Talentos Avançados | 3 | | | |
| 20 Ataque Mestre | | | | |
| ARMADILHAS , | 4 | | | |
| TRAP SENSE Nível do Ladino Outros | | | | |
| Nível REFLEX BONUS | 5 | | | |
| 3 + = (÷ 3) + | | | | |
| Nível Apply this bonus × 2 to avoid a trap you sprang while attempting to disable it. | 6 | | | |
| Nível Failing to disarm a trap does not spring the trap unless | | | | |
| 4 you fail by 10 or more. | 7 | | | |
| TRAP MASTER Nivel On disabling a trap you can bypass it even if your result did | | | | |
| not beat the trap's DC by 10. | 8 | | | |
| If it's a magical trap that only lets certain people through, you can change who it will allow. | | | | |
| ATAQUE FURTIVO | 9 | | | |
| DANO FURTIVO Nível do Ladino BÔNUS Outros | 9 | | | |
| d6 = (÷ 2) + | | | | |
| (Arredonda p | 10 ara Cima) | | | |
| O dano do ataque furtivo pode ser aplicado quando um inimigos esta | * | | | |
| não possui seu bônus de DES na CA. Em ataques a distância, só é aplicado com 10m. | 11 | | | |
| Não é multiplicado em hits críticos. | | | | |
| Não pode ser não-letal, a não ser que utilize uma arma não-letal. | -10 | | | |
| ATAQUE MESTRE | 12 | | | |
| Um ataque furtivo bem sucedido pode causar um efeito: Nível • Dormir por 1d4 horas | | | | |
| 20 • Paralizado por 2d6 rodadas | 13 | | | |
| Assassinado ATAQUE MESTRE | | | | |
| Fortitude CD | 14 | | | |
| = 10 + (÷ 2) + INT | | | | |
| Ataque mestre não pode ser usado novamente no mesmo alvo em 24h, passando ou não no teste de Fortitude. | | | | |