

TRAPSMITH

(LADINO)

Trapsmith
Level

TRAPSMITH		
Nível de Ladino		
1	<input type="checkbox"/>	Encontrar Armadilhas Ataque furtivo
2	<input type="checkbox"/>	Evasão
4	<input type="checkbox"/>	Careful Disarm
8	<input type="checkbox"/>	Trapmaster
10	<input type="checkbox"/>	Talentos Avançados
20	<input type="checkbox"/>	Ataque Mestre

ARMADILHAS

Nível	TRAP SENSE REFLEX BONUS	Nível de Ladino	Outros
3	<div><div>+</div><div></div></div>	<div><div></div><div>÷ 3</div></div>	<div></div>

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 BÔNUS	Nível de Ladino	Outros
<div><div></div><div>d6</div></div>	<div><div></div><div>÷ 2</div></div>	<div></div>

(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.

ATAQUE MESTRE

Nível 20 Um ataque furtivo bem sucedido pode causar um efeito:
• Dormir por 1d4 horas
• Paralizado por 2d6 rodadas
• Assassinado

ATAQUE MESTRE Fortitude DC	Nível de Ladino
<div><div></div></div>	<div><div></div><div>÷ 2</div></div>

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

TALENTOS DE LADINO

TALENTOS CONHECIDOS	Nível de Ladino	Outros
<div><div></div></div>	<div><div></div><div>÷ 2</div></div>	<div></div>

(Arredonda para Baixo)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14