

TRAPSMITH

(LADINO)

Trapsmith
Level

TRAPSMITH

Nível de
Ladino

1

☐

Encontrar Armadilhas
Ataque furtivo

2

☐

Evasão

4

☐

Careful Disarm

8

☐

Trapmaster

10

☐

Talentos Avançados

20

☐

Ataque Mestre

ARMADILHAS

TRAP SENSE

REFLEX BONUS

Nível de
Ladino

Outros

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 BÔNUS

Nível de
Ladino

Outros

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.

ATAQUE MESTRE

Um ataque furtivo bem sucedido pode causar um efeito:

Nível

20

• Dormir por 1d4 horas

• Paralizado por 2d6 rodadas

• Assassinado

ATAQUE MESTRE Fortitude DC

Nível de
Ladino

=

10

+

(

÷ 2

)

+

INT

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

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