

# TRAPSMITH

Trapsmith  
Level

(LADRO)

## TRAPSMITH

Livello  
da Ladro

**1** ☐ Individuare Trappole  
Sneak Attack

**2** ☐ Eludere

**4** ☐ Careful Disarm

**8** ☐ Trapmaster

**10** ☐ Doti avanzate

**20** ☐ Master Strike

## TRAPPOLE

Percezione Livello  
da Ladro

Scoprire Trappole  =  + (  ÷ 2 )

Disattivare  
Congegni Livello  
da Ladro

Disattivare  
Trappole  =  + (  ÷ 2 )

Livello **4** Failing to disable a trap does not spring the trap unless  
you fail by 10 or more.

**PERCEPIRE TRAPPOLE** Livello  
da Ladro

Livello **3** **BONUS RIFLESSI** +  = (  ÷ 3 ) +

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

## 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 Altro

d6 = (  ÷ 2 ) +

(Arrotond. per eccesso)

Il danno da attacco furtivo può essere applicato quando un bersaglio viene fiancheggiato  
o se viene privato del proprio bonus di Destrezza alla CA

Per gli Attacchi a distanza, si applica oslo entro 10 m.

Non viene moltiplicato dai Colpi critici.

Non può essere Danno non letale a meno che non si usi una arma non letale.

## COLPO DA MAESTRO

Un attacco furtivo riuscito può causare uno fra:

Livello • Sonno per 1d4 h

**20** • 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 Tempa oppure no

## DOTI DA LADRO

**TALENTI**  
**KNOWN**

Livello  
da Ladro

Altro

Dal decimo livello, un Ladro può scegliere Doti

= (  ÷ 2 ) +  (Arrotondato per difetto)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14