

TRAPSMITH

(LADINO)

Trapsmith
Level

TALENTOS DE LADINO

TALENTOS
CONHECIDOS

Nível de
Ladino

Outros

No nível 10, um Ladino
pode adquirir Talentos Avançados

$$\boxed{} = \left(\boxed{} \div 2 \right) + \boxed{} \quad (\text{Arredonda para Baixo})$$

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

TRAPSMITH

Nível de
Ladino

1 ☐ { Trapfinding
Sneak Attack

2 ☐ Evasão

4 ☐ Careful Disarm

8 ☐ Trapmaster

10 ☐ Talentos Avançados

20 ☐ Master Strike

TRAPS

Percepção Nível de
Ladino

Locate Traps $\boxed{} = \boxed{} + \left(\boxed{} \div 2 \right)$

Disable Device Nível de
Ladino

Disable Traps $\boxed{} = \boxed{} + \left(\boxed{} \div 2 \right)$

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

TRAP SENSE REFLEX BONUS Nível de Ladino Outros

$$\boxed{} + \boxed{} = \left(\boxed{} \div 3 \right) + \boxed{}$$

Nível 4 Apply this bonus $\times 2$ to avoid a trap you sprang while attempting to disable it.

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
BONUS

Nível de
Ladino

Outros

$$\boxed{}_{d6} = \left(\boxed{} \div 2 \right) + \boxed{}$$

(Arredonda para Cima)

O dano do ataque furtivo pode ser aplicado quando um inimigos esta flangueado 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

$$\boxed{} = 10 + \left(\boxed{} \div 2 \right) + INT$$

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