

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

Disatt. Trappole = + (÷ 2)

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

PERCEPIRE TRAPPOLE Livello
BONUS RIFLESSI da Ladro

Livello **3** + = (÷ 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 Varie

d6 = (÷ 2) +

(Arrotond. per eccesso)

Il danno da attacco furtivo si può applicare quando un bersaglio è fiancheggiato o se viene privato del proprio bonus di DES alla CA.

Per gli Attacchi a distanza, si applica solo entro 9 m.

Non viene moltiplicato dai Colpi critici.

Può essere Danno non letale solo con 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

Varie

Dal decimo livello, un Ladro può scegliere Doti avanzate

= (÷ 2) + (Arrotondato per difetto)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14