

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
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

Altro

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 Tempura 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