

TRAPSMITH

Trapsmith
Level

(LADRO)

TRAPSMITH

Livello
del Ladro

1 ☐ Individuare Trappole
Sneak Attack

2 ☐ Eludere

4 ☐ Careful Disarm

8 ☐ Trapmaster

10 ☐ Doti avanzate

20 ☐ Master Strike

TRAPPOLE

Percezione Livello
del Ladro

Scoprire Trappole = + (÷ 2)

Disattivare
Congegni Livello
del 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** Livello del Ladro Altro

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 del Ladro Altro

d6 = (÷ 2) +
(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
del 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
del Ladro

Altro

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