

TRAPSMITH

Trapsmith
Level

(LADRO)

TRAPSMITH

Livello
da Ladro

1 ☐ Individuare Trappole
Sneak Attack

2 ☐ Eludere

4 ☐ Careful Disarm

8 ☐ Trapmaster

10 ☐ Talenti avanzati

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) +
(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 anche causare:

Livello **20** • Sonno per 1d4 h
• 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) + (per difetto)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14