

TRAPSMITH

(LADINO)

Trapsmith
Level

TRAPSMITH

Nível de
Ladino

1



Trapfinding
Ataque furtivo

2



Evasão

4



Careful Disarm

8



Trapmaster

10



Talentos Avançados

20



Ataque Mestre

ARMADILHAS

Percepção

Nível de
Ladino

Localizar Armadilhas

=

+

(

÷ 2

)

Desabilitar Dispositivo

Nível de
Ladino

Desabilitar Armadilhas

=

+

(

÷ 2

)

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

3

+

=

(

÷ 3

)

+

Nível
4

Apply this bonus × 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
BÔNUS**

Nível de
Ladino

Outros

d6

=

(

÷ 2

)

+

(Arredonda para Cima)

O dano do ataque furtivo pode ser aplicado quando um inimigo está flanqueado 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

+

(

÷ 2

)

+

INT

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

TALENTOS DE LADINO

TALENTOS CONHECIDOS

Nível de
Ladino

Outros

No nível 10, um Ladino pode adquirir Talentos.

=

(

÷ 2

)

+

(Arredonda para Baixo)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

14