

# 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** Livello da 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 da Ladro Altro

d6 = (  ÷ 2 ) +   
(per eccesso)

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

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

Non è moltiplicato dai colpi critici.

Può infliggere danno non letale solo con un'arma non letale.

## COLPO DA MAESTRO

Un attacco furtivo riuscito può anche causare:

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  
CONOSCIUTI

Livello  
da Ladro

Altro

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