

INVESTIGATORE

Livello
da Investigatore

(LADRO)

INVESTIGATORE		
Livello da Ladro		
1	<input type="checkbox"/>	Follow Up Attacco furtivo
2	<input type="checkbox"/>	Eludere
4	<input type="checkbox"/>	Schivare prodigioso
8	<input type="checkbox"/>	Schivare prodigioso migliorato
10	<input type="checkbox"/>	Talenti avanzati
20	<input type="checkbox"/>	Colpo da Maestro

FOLLOW UP

Roll a Diplomacy check to gather information twice, and receive the information for both rolls in the time it would normally take for one. If those questioned knowingly give you false information for the lesser result, you are aware of it.

TRAPPOLE

PERCEPIRE TRAPPOLE

Livello da Ladro

BONUS RIFLESSI

Varie

3

+

=

÷ 3

+

ATTACCO FURTIVO

DANNO FURTIVO

Livello da Ladro

BONUS

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 Temptra oppure no

DOTI DA LADRO

TALENTI CONOSCIUTI

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