

# CHARLATAN

Charlatan  
Level

(LADRO)

## CHARLATAN

Livello  
da Ladro

1 ☐ Natural Born Liar  
Attacco furtivo

2 ☐ Eludere

3 ☐ Grand Hoax

4 ☐ Schivare prodigioso

8 ☐ Schivare prodigioso migliorato

10 ☐ Talenti avanzati

20 ☐ Colpo da Maestro

## NATURAL BORN LIAR

When you successfully Bluff someone, they take -2 to oppose your Bluff checks for 24 hours. This does not stack with itself.

## ATTACCO FURTIVO

DANNO FURTIVO  
BONUS

Livello  
da Ladro

Varie

$$\boxed{\phantom{00}}_{d6} = \left( \phantom{00} \div 2 \right) + \phantom{00} \quad (\text{per eccesso})$$

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.

## GRAND HOAX

Use a Bluff check to spread rumours. The rumours normally take a week to propagate.

Livello  
3 RUMOURS  
PER WEEK

$$\boxed{\phantom{00}} = \text{CAR} \phantom{00}$$

(As the Rumourmonger feat)

## 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

$$\boxed{\phantom{00}} = 10 + \left( \phantom{00} \div 2 \right) + \text{INT}$$

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

Varie

Dal decimo livello, un Ladro può scegliere Doti Avanzate

$$\boxed{\phantom{00}} = \left( \phantom{00} \div 2 \right) + \phantom{00} \quad (\text{per difetto})$$

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14