

BURGLAR
(LADRO)

Burglar
Level

BURGLAR

Livello
da Ladro

- 1

☐

Individuare Trappole
Attacco furtivo
- 2

☐

Eludere
- 4

☐

Careful Disarm
- 8

☐

Distraction
- 10

☐

Talenti avanzati
- 20

☐

Colpo da Maestro

TRAPPOLE

Livello 4 Failing to disable a trap does not spring the trap unless you fail by 10 or more.

PERCEPIRE TRAPPOLE

Livello 3 BONUS RIFLESSI da Ladro Varie

3

+

= (

÷ 3

) +

Livello 4 Apply this bonus × 2 to avoid a trap you sprang while attempting to disable it.

ATTACCO FURTIVO

DANNO FURTIVO
BONUS

Livello da Ladro Varie

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.

DISTRAZIONE

Livello 8 When detected while using Stealth (but not visible), make a Bluff check to convince the target that the noise was something innocent. This does not work twice on the same target.

COLPO DA MAESTRO

Livello 20 Un attacco furtivo riuscito può anche causare:
• 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