

# ROGUE

(LADRO)

Livello  
da Ladro

## DOTI DA LADRO

**TALENTI  
KNOWN**

Livello  
da Ladro

Altro

Dal decimo livello, un Ladro può scegliere

$$\boxed{\phantom{000}} = \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right) + \boxed{\phantom{000}} \quad (\text{Arrotondato per difetto})$$

## ROGUE

Livello  
da Ladro

**1** ☐ Individuare Trappole  
Sneak Attack

**2** ☐ Eludere

**4** ☐ Schivare Prodigioso

**8** ☐ Schivare Prodigioso Migliorato

**10** ☐ Doti avanzate

**20** ☐ Master Strike

## TRAPPOLE

Percezione

Livello  
da Ladro

Scoprire Trappole  $\boxed{\phantom{000}} = \boxed{\phantom{000}} + \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right)$

Disattivare  
Congegni

Livello  
da Ladro

Disattivare Trappole  $\boxed{\phantom{000}} = \boxed{\phantom{000}} + \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right)$

### PERCEPIRE TRAPPOLE

Livello **BONUS RIFLESSI**

Livello  
da Ladro

Altro

**3**  $\boxed{\phantom{000}} + \boxed{\phantom{000}} = \left( \boxed{\phantom{000}} \div 3 \right) + \boxed{\phantom{000}}$

## ATTACCO FURTIVO

**DANNO FURTIVO  
BONUS**

Livello  
da Ladro

Altro

$\boxed{\phantom{000}} \text{ d6} = \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right) + \boxed{\phantom{000}}$   
(Arrotond. per eccesso)

Il danno da attacco furtivo può essere applicato quando un bersaglio viene fiancheggiato

o se viene privato del proprio bonus di Destrezza alla CA

Per gli Attacchi a distanza, si applica oslo entro 10 m.

Non viene moltiplicato dai Colpi critici.

Non può essere Danno non letale a meno che non si usi una arma non letale.

## COLPO DA MAESTRO

Un attacco furtivo riuscito può causare uno fra:

Livello • Sonno per 1d4 h

**20** • Paralisi per 2d6 rounds

• Morte

**COLPO DA MAESTRO  
CD TEMpra**

Livello  
da Ladro

$\boxed{\phantom{000}} = 10 + \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right) + \text{INT}$

Il Colpo da maestro non può essere usato nuovamente sullo stesso bersaglio entro 24 ore, che superi il TS su Tempra oppure no

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14