

BURGLAR

(LADRO)

Burglar
Level

DOTI DA LADRO

TALENTI
KNOWN

Livello
da Ladro

Varie

Dal decimo livello, un Ladro
può scegliere Doti avanzate

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

BURLGAR

Livello
da Ladro

1 ☐ Individuare Trappole
Sneak Attack

2 ☐ Eludere

4 ☐ Careful Disarm

8 ☐ Distraction

10 ☐ Doti avanzate

20 ☐ Master Strike

TRAPPOLE

Percezione

Livello
da Ladro

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

Disattivare
Congegni

Livello
da Ladro

Disatt. Trappole $\boxed{} = \boxed{} + \left(\boxed{} \div 2 \right)$

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

Varie

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

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

ATTACCO FURTIVO

DANNO FURTIVO
BONUS

Livello
da Ladro

Varie

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

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.

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

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

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

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

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14