

INVESTIGATOR

Investigator
Level

(LADRO)

INVESTIGATOR

Livello
da Ladro

1

☐

Follow Up Sneak Attack

2

☐

Eludere

4

☐

Schivare prod.

8

☐

Schivare prod. migliorato

10

☐

Talenti avanzati

20

☐

Master Strike

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

Altro

BONUS RIFLESSI

3

+

= (

÷ 3

) +

ATTACCO FURTIVO

DANNO FURTIVO

Livello
da Ladro

Altro

BONUS

d6

= (

÷ 2

) +

(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

20

• Sonno per 1d4 h

• Paralisi per 2d6 rounds

• Morte

COLPO DA MAESTRO

Livello
da Ladro

CD TEMPRA

= 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

÷ 2

) +

Altro

(per difetto)

Dal decimo livello, un Ladro può scegliere Doti Avanzate

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13
- 14