

BURGLAR
(LADRO)

Burglar
Level

BURLGAR

Livello
da Ladro

1 ☐ Individuare Trappole
Sneak Attack

2 ☐ Eludere

4 ☐ Careful Disarm

8 ☐ Distraction

10 ☐ Talenti avanzati

20 ☐ Master Strike

TRAPPOLE

Percezione Livello
da Ladro

Scoprire Trappole = + (÷ 2)

Disattivare Livello
Congegni da Ladro

Disatt. Trappole = + (÷ 2)

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 Altro

3 + = (÷ 3) +

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

ATTACCO FURTIVO

DANNO FURTIVO Livello da Ladro Altro
BONUS

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

Un attacco furtivo riuscito può anche causare:

- Livello • Sonno per 1d4 h
20 • 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 Tempa oppure no

DOTI DA LADRO

TALENTI
CONOSCIUTI

Livello
da Ladro

Altro

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