

BURGLAR

(LADRO)

Burglar
Level

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

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
Congegni

Livello
da Ladro

Disattivare
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 BONUS

Livello
da Ladro

Altro

d6

 = (÷ 2) + (per eccesso)

10

11

12

13

14

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.

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

= 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