

# LADRO

Livello  
da Ladro

## LADRO

Livello  
da Ladro

**1** ☐ Individuare Trappole  
Attacco furtivo

**2** ☐ Eludere

**4** ☐ Schivare prodigioso

**8** ☐ Schivare Prodigioso Migliorato

**10** ☐ Talenti avanzati

**20** ☐ Colpo da Maestro

## TRAPPOLE

### PERCEPIRE TRAPPOLE

Livello

**BONUS RIFLESSI**

Livello  
da Ladro

Varie

$$3 + \boxed{\phantom{00}} = \left( \phantom{00} \div 3 \right) + \phantom{00}$$

## ATTACCO FURTIVO

**DANNO FURTIVO**  
**BONUS**

Livello  
da Ladro

Varie

$$\boxed{\phantom{00}} d6 = \left( \phantom{00} \div 2 \right) + \phantom{00} \text{ (per eccesso)}$$

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.

## COLPO DA MAESTRO

Un attacco furtivo riuscito può anche causare:

Livello

• Sonno per 1d4 h

**20** • Paralisi per 2d6 rounds

• Morte

**COLPO DA MAESTRO**  
**CD TEMpra**

Livello  
da Ladro

$$\boxed{\phantom{00}} = 10 + \left( \phantom{00} \div 2 \right) + \text{INT}$$

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

## DOTI DA LADRO

**TALENTI**  
**CONOSCIUTI**

Livello  
da Ladro

Varie

Dal decimo livello, un Ladro  
può scegliere Doti Avanzate

$$\boxed{\phantom{00}} = \left( \phantom{00} \div 2 \right) + \phantom{00} \text{ (per difetto)}$$

**1**

**2**

**3**

**4**

**5**

**6**

**7**

**8**

**9**

**10**

**11**

**12**

**13**

**14**