

# 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 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.

## 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

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

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