

LADRO

(LADRO)

Livello
da Ladro

LADRO

Livello
da Ladro

1 ☐ Individuare Trappole
Sneak Attack

2 ☐ Eludere

4 ☐ Schivare Prodigioso

8 ☐ Schivare Prodigioso Migliorato

10 ☐ Talenti avanzati

20 ☐ Master Strike

TRAPPOLE

Percezione Livello
da Ladro

Scoprire Trappole = + (÷ 2)

Disattivare
Congegni Livello
da Ladro

Disatt. Trappole = + (÷ 2)

PERCEPIRE TRAPPOLE

Livello **BONUS RIFLESSI** Livello da Ladro Altro

3 + = (÷ 3) +

ATTACCO FURTIVO

DANNO FURTIVO
BONUS

Livello da Ladro Altro

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.

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 TEMPRÀ

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 Tempra 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