

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

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

ATTACCO FURTIVO

DANNO FURTIVO
BONUS

Livello
da Ladro

Varie

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

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

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

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

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

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14