

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

Percezione

Livello da Ladro

Scoprire Trappole

=

+

÷ 2

Disattivare
Congegni

Livello da Ladro

Disatt. Trappole

=

+

÷ 2

PERCEPIRE TRAPPOLE

Livello da Ladro

Varie

Livello

BONUS RIFLESSI

3

+

=

÷ 3

+

ATTACCO FURTIVO

DANNO FURTIVO

BONUS

Livello da Ladro

Varie

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

20

• Sonno per 1d4 h

• 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

Varie

=

÷ 2

+

(per difetto)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

Dal decimo livello, un Ladro può scegliere Doti Avanzate