

LADRO

Livello da Ladro

1

☐

Individuare Trappole Sneak Attack

2

☐

Eludere

4

☐

Schivare prodigioso

8

☐

Schivare prodigioso migliorato

10

☐

Doti avanzate

20

☐

Master Strike

TRAPPOLE

Percezione

Livello da Ladro

Scoprire Trappole

=

+

÷ 2

Disattivare Congegni

Livello da Ladro

Disattivare Trappole

=

+

÷ 2

PERCEPIRE TRAPPOLE

Livello da Ladro

Altro

BONUS RIFLESSI

3

+

=

÷ 3

+

ATTACCO FURTIVO

DANNO FURTIVO

BONUS

Livello da Ladro

Altro

d6

=

÷ 2

+

(Arrotond.per eccesso)

Il danno da attacco furtivo può essere applicato quando un bersaglio viene fiancheggiato o se viene privato del proprio bonus di Destrezza alla CA

Per gli Attacchi a distanza, si applica oslo entro 10 m.

Non viene moltiplicato dai Colpi critici.

Non può essere Danno non letale a meno che non si usi una arma non letale.

COLPO DA MAESTRO

Un attacco furtivo riuscito può causare uno fra:

Livello

• Sonno per 1d4 h

20

• Paralisi per 2d6 rounds

• Morte

COLPO DA MAESTRO

CD TEMpra

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 Tempira oppure no

TALENTI KNOWN

Livello da Ladro

Altro

=

÷ 2

+

(Arrotondato per difetto)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14