

LADRO

Livello
del Ladro

LADRO

Livello
del Ladro

1 ☐ Individuare Trappole
Sneak Attack

2 ☐ Eludere

4 ☐ Schivare prodigioso

8 ☐ Schivare prodigioso migliorato

10 ☐ Doti avanzate

20 ☐ Master Strike

TRAPPOLE

Percezione Livello
del Ladro

Scoprire Trappole = + (÷ 2)

Disattivare
Congegni Livello
del Ladro

Disatt. Trappole = + (÷ 2)

PERCEPIRE TRAPPOLE Livello
BONUS RIFLESSI del Ladro

Livello Altro

3 + = (÷ 3) +

ATTACCO FURTIVO

DANNO FURTIVO
BONUS

Livello
del Ladro Altro

d6 = (÷ 2) +
(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 causare uno fra:

- Livello • Sonno per 1d4 h
20 • Paralisi per 2d6 rounds
• Morte

COLPO DA MAESTRO
CD TEMpra

Livello
del 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
KNOWN**

Livello
del Ladro

Altro

Dal decimo livello, un Ladro può scegliere Doti avanzate

= (÷ 2) + (Arrotondato per difetto)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14