

# LADRO

(LADRO)

Livello  
da Ladro

## DOTI DA LADRO

TALENTI  
KNOWN

Livello  
da Ladro

Altro

Dal decimo livello, un Ladro può scegliere

= (  ÷ 2 ) +  (Arrotondato per difetto)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

## 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 **BONUS RIFLESSI** da Ladro Altro

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 TEMPR

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