

LADRO

Livello
da Ladro

DOTI DA LADRO

TALENTI
KNOWN

Livello
da Ladro

Altro

Dal decimo livello, un Ladro può scegliere Doti a

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

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

Disattivare
Congegni

Livello
da Ladro

Disattivare Trappole $\boxed{} = \boxed{} + \left(\boxed{} \div 2 \right)$

PERCEPIRE TRAPPOLE

Livello

BONUS RIFLESSI

Livello
da Ladro

Altro

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

ATTACCO FURTIVO

DANNO FURTIVO
BONUS

Livello
da Ladro

Altro

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

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

Il Colpo da maestro non può essere usato nuovamente sullo stesso bersaglio entro 24 ore, che superi il TS su Tempa oppure no

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14