

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  
del Ladro

Altro

Livello

BONUS RIFLESSI

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

=

÷ 2

+

(Arrotondato per difetto)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14