

# LADRO

Livello  
da Ladro

## 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

Disatt. Trappole  =  + (  ÷ 2 )

## PERCEPIRE TRAPPOLE BONUS RIFLESSI

Livello

Livello  
da Ladro

Varie

**3**  +  = (  ÷ 3 ) +

## ATTACCO FURTIVO

### DANNO FURTIVO BONUS

Livello  
da Ladro

Varie

d6 = (  ÷ 2 ) +   
(Arrotond.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  
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

## DOTI DA LADRO

### TALENTI KNOWN

Livello  
da Ladro

Varie

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