

# LADRO

Livello  
da Ladro

## LADRO

Livello  
da Ladro

**1** ☐ Individuare Trappole  
Sneak Attack

**2** ☐ Eludere

**4** ☐ Schivare prodigioso

**8** ☐ Schivare prodigioso migliorato

**10** ☐ Talenti avanzati

**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 ) +   
(per eccesso)

Il danno da attacco furtivo si può applicare se un bersaglio è fiancheggiato o se privato del proprio bonus di DES alla CA.  
Per gli attacchi a distanza, si applica solo entro 9m.  
Non è moltiplicato dai colpi critici.  
Può infliggere danno non letale solo con un'arma non letale.

## COLPO DA MAESTRO

Un attacco furtivo riuscito può anche causare:

Livello • Sonno per 1d4 h

**20** • Paralisi per 2d6 rounds  
• Morte

### COLPO DA MAESTRO CD TEMPRÀ

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 CONOSCIUTI

Livello  
da Ladro

Varie

Dal decimo livello, un Ladro  
può scegliere Doti Avanzate

= (  ÷ 2 ) +  (per difetto)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14