

LADRO

Livello da Ladro

1

☐

Individuare Trappole Sneak Attack

2

☐

Eludere

4

☐

Schivare prod.

8

☐

Schivare prod. migliorato

10

☐

Talenti avanzati

20

☐

Master Strike

TRAPPOLE

Percezione

Livello da Ladro

Scoprire Trappole

=

+

÷ 2

Disattivare Congegni

Livello da Ladro

Disattivare Trappole

=

+

÷ 2

PERCEPIRE TRAPPOLE

Livello da Ladro

Altro

BONUS RIFLESSI

Livello

3

+

=

÷ 3

+

ATTACCO FURTIVO

DANNO FURTIVO

BONUS

Livello da Ladro

Altro

d6

=

÷ 2

+

(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

20

• Sonno per 1d4 h

• 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 Temptra oppure no

DOTI DA LADRO

TALENTI CONOSCIUTI

Livello da Ladro

Altro

=

÷ 2

+

(per difetto)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14