

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

Altro

3 + = (÷ 3) +

ATTACCO FURTIVO

DANNO FURTIVO BONUS

Livello
da Ladro

Altro

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 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 CONOSCIUTI

Livello
da Ladro

Altro

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