

Avanzamento di livello – LADRO

II livello

- Guadagni 5+1 Punti Ferita
- Azione scaltra: per ogni turno puoi effettuare un'azione bonus tra nascondersi, disimpegno o scatto

III Livello

- Guadagni 5+1 Punti Ferita
- Attacco furtivo: aggiungi 2D6 danni se hai vantaggio nel colpire
- Archetipo Ladresco
 - Furfante
 - Mani veloci: puoi usare Azione scaltra per effettuare una prova "Rapidità di mano" oppure disattivare una trappola o scassinare una serratura
 - Lavoro al secondo piano: non hai bisogno di un'azione extra per scalare e il salto in lungo aumenta di 30cm per ogni punto del mod di DES
 - Mistificatore arcano
 - Conosci 3 trucchetti
 - Conosci 3 incantesimi (2 I)

IV Livello

- Guadagni 5+1 Punti Ferita
- Aumenti di 2 i punteggi caratteristica
- Mistificatore arcano
 - Conosci 4 incantesimi (3 I)

V Livello

- Guadagni 5+1 Punti Ferita

- Schivata prodigiosa: può usare la sua reazione a un attacco per dimezzare i danni ricevuti

VI Livello

- Guadagni 5+1 Punti Ferita
- Maestria: scegli altre due abilità e raddoppia il bonus di competenza