

LADRO

(LADRO)

Livello
da Ladro

LADRO

Livello
da Ladro

1 ☐ Individuare Trappole
Attacco furtivo

2 ☐ Eludere

3 ☐ Driver's Fortitude

4 ☐ Schivare prodigioso

8 ☐ Schivare Prodigioso Migliorato

10 ☐ Talenti avanzati

20 ☐ Colpo da Maestro

HARD DRIVE

When driving a vehicle pulled by animals or magical beasts:

- DC of all drive checks reduced by 2
- Base speed increases 10ft
- Acceleration increases 5ft

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.

DRIVER'S FORTITUDE

Livello **3** If drop below 0hp while driving, a DC15 Fortitude save allows you to remain in control of the vehicle.

COLPO DA MAESTRO

Un attacco furtivo riuscito può anche causare:

- 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 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