

# ROGUE

(LADRO)

Livello  
da Ladro

## ROGUE

Livello  
da Ladro

1

Individuare Trappole  
Sneak Attack

2

Eludere

3

Driver's Fortitude

4

Schivare Prodigioso

8

Schivare Prodigioso Migliorato

10

Doti avanzate

20

Master Strike

## 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

Altro

d6

= (

÷ 2

) +

(Arrotond.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.

## DRIVER'S FORTITUDE

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

## COLPO DA MAESTRO

Un attacco furtivo riuscito può causare uno fra:

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  
KNOWN

Livello  
da Ladro

Altro

Dal decimo livello, un Ladro può scegliere Doti

= (

÷ 2

) +

(Arrotondato per difetto)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14