

# LADRO

(LADRO)

Livello  
da Ladro

## LADRO

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

Varie

d6

= (

÷ 2

) +

(Arrotond.per eccesso)

Il danno da attacco furtivo si può applicare quando un bersaglio è fiancheggiato o se viene privato del proprio bonus di DES alla CA.

Per gli Attacchi a distanza, si applica solo entro 9 m.

Non viene moltiplicato dai Colpi critici.

Può essere Danno non letale solo con una 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 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

Varie

Dal decimo livello, un Ladro  
può scegliere Doti avanzate

= (

÷ 2

) +

(Arrotondato per difetto)

**1**

**2**

**3**

**4**

**5**

**6**

**7**

**8**

**9**

**10**

**11**

**12**

**13**

**14**