

# 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 ☐ Talenti avanzati

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 ) + 

(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 anche causare:

- Livello 20
- Sonno per 1d4 h
  - Paralisi per 2d6 rounds
  - Morte

COLPO DA MAESTRO  
CD TEMPRÀ

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 ) +  (per difetto)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14