

(LADRO)

Livello
da Ladro

LADRO

Livello
da Ladro

- | | | |
|-----------|--------------------------|--------------------------------------|
| 1 | <input type="checkbox"/> | Individuare Trappole
Sneak Attack |
| 2 | <input type="checkbox"/> | |
| 3 | <input type="checkbox"/> | Driver's Fortitude |
| 4 | <input type="checkbox"/> | Schivare Prodigioso |
| 8 | <input type="checkbox"/> | Schivare Prodigioso M |
| 10 | <input type="checkbox"/> | Talenti avanzati |
| 20 | <input type="checkbox"/> | 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

$$\boxed{\text{d6}} = \left(\frac{\quad}{2} \right) +$$

(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 • Sonno per 1d4 h

- Paralisi per 2d6 rounds
- Morte

COLPO DA MAESTRO
CD TEMPR

Livello
da Ladro

$$\boxed{} = 10 + \left(\frac{}{2} \right) + \text{INT}$$

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

Altro

Dal decimo livello, un Ladro può scegliere Doti Avanzate

$$\boxed{} = \left(\div 2 \right) + \quad (\text{per difetto})$$

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14