

# LADRO

(LADRO)

Livello  
da Ladro

## LADRO

Livello  
da Ladro

**1** ☐ Individuare Trappole  
Sneak Attack

**2** ☐ Eludere

**3** ☐ Driver's Fortitude

**4** ☐ Schivare prod.

**8** ☐ Schivare prod. 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

Altro

d6

= (

÷ 2

) +

(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  
CONOSCIUTI**

Livello  
da Ladro

Altro

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