

INTREPIDO

(LADRO)

Livello
da Intrepido

INTREPIDO

Livello
da Ladro

1 ☐ { Addestramento marziale
Attacco furtivo

2 ☐ Eludere

3 ☐ Daring

4 ☐ Schivare prodigioso

8 ☐ Schivare Prodigioso Migliorato

10 ☐ Talenti avanzati

20 ☐ Colpo da Maestro

MARTIAL TRAINING

Weapon Proficiency

COMBAT FEATS

1

2

ATTACCO FURTIVO

**DANNO FURTIVO
BONUS**

Livello
da Ladro

Varie

d6

= ($\div 2$) +

(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.

DARING

DARING BONUS

Livello
da Ladro

Varie

Livello

3

+

= ($\div 3$) +

Morale bonus applies to Acrobatics checks and saving throws against fear.

COLPO DA MAESTRO

Un attacco furtivo riuscito può anche causare:

Livello • Sonno per 1d4 h

20 • Paralisi per 2d6 rounds

• Morte

**COLPO DA MAESTRO
CD TEMPRA**

Livello
da Ladro

= 10 + ($\div 2$) + INT

Il Colpo da maestro non può essere usato nuovamente sullo stesso bersaglio entro 24 ore, che superi il TS su Tempa oppure no

DOTI DA LADRO

**TALENTI
CONOSCIUTI**

Livello
da Ladro

Varie

Dal decimo livello, un Ladro
può scegliere Doti Avanzate

= ($\div 2$) + (per difetto)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14