

DUELLANTE

(LADRO)

Livello
da Intrepido

DUELLANTE

Livello
da Ladro

- | | | | |
|----|--------------------------|---|--------------------------------|
| 1 | <input type="checkbox"/> | { | Addestramento marziale |
| 2 | <input type="checkbox"/> | | Attacco furtivo |
| 3 | <input type="checkbox"/> | | Eludere |
| 4 | <input type="checkbox"/> | | Daring |
| 8 | <input type="checkbox"/> | | Schivare prodigioso |
| 10 | <input type="checkbox"/> | | Schivare prodigioso migliorato |
| 20 | <input type="checkbox"/> | | Talenti avanzati |
| | <input type="checkbox"/> | | Colpo da Maestro |

MARTIAL TRAINING

Weapon Proficiency

COMBAT FEATS

1

2

ATTACCO FURTIVO

DANNO FURTIVO
BONUS

Livello
da Ladro

Varie

$$\boxed{}_{d6} = \left(\div 2 \right) + \quad (\text{per eccesso})$$

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.

DARING

DARING BONUS

Livello
da Ladro

Varie

$$\text{Livello } 3 + \boxed{} = \left(\div 3 \right) + $$

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

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

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

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

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14