

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

$$= \left(\frac{\text{Livello da Ladro}}{2} \right) +$$

(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

Livello

3

+

$$= \left(\frac{\text{Livello da Ladro}}{3} \right) +$$

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

$$= 10 + \left(\frac{\text{Livello da Ladro}}{2} \right) + \text{INT}$$

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

$$\text{Talenti Conosciuti} = \left(\frac{\text{Livello da Ladro}}{2} \right) + \text{Varie (per difetto)}$$

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14