

# DUELLANTE

(LADRO)

Livello  
da Duellante

## DUELLANTE

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