SWASHBUCKLER Swashbuckler	K	DOTI DA LADRO			
(LADRO)	TALENTI KNOWN	Livello da Ladro	Altro	Dal decimo livello, un Ladro può scegliere Dot	
SWASHBUCKLER		= (÷ 2) +	(4	
da Ladro Martial Training		`		(Arrotondato per difetto)	
1 Sneak Attack					
2 🗆 Eludere					
3 □ Daring	2				
4 🗆 Schivare Prodigioso					
8 🗆 Schivare Prodigioso Migliorato	3				
10 Doti avanzate					
20	4				
MARTIAL TRAINING	Ì				
Weapon Proficiency	5				
COMBAT FEATS	(
1	6				
	7				
2					
	8				
ATTACCO FURTIVO	9				
DANNO FURTIVO Livello da Ladro Altro					
d6 = (÷ 2) +	10				
(Arrotond.p					
Il danno da attacco furtivo può essere applicato quando un bersagl o se viene privato del proprio bonus di Destrezza alla CA	io viene flancheggia	to			
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 n	on letale.				
DARING Livello DARING PONUS de le dre					
Livello (13				
3 + = (÷ 3) +					
Morale bonus applies to Acrobatics checks and saving throws against fear.	14				
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 Livello					
= 10 + (
$= 10 + (\div 2) + INT$					

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