

(LADRO)

SWASHBUCKLER

Livello da Ladro

1

☐

Martial Training

Sneak Attack

2

☐

Eludere

3

☐

Daring

4

☐

Schivare prodigioso

8

☐

Schivare prodigioso migliorato

10

☐

Doti avanzate

20

☐

Master Strike

MARTIAL TRAINING

Weapon Proficiency

COMBAT FEATS

1

2

ATTACCO FURTIVO

DANNO FURTIVO BONUS

Livello da Ladro

Altro

d6

=

÷ 2

+

(Arrotond.per eccesso)

Il danno da attacco furtivo può essere applicato quando un bersaglio viene fiancheggiato o se viene privato del proprio bonus di Destrezza alla CA  
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 non letale.

DARING

DARING BONUS

Livello da Ladro

Altro

Livello

3

+

=

÷ 3

+

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

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 CD TEMPRA

Livello da Ladro

= 10 +

÷ 2

+

INT

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

TALENTI  
KNOWN

Livello  
da Ladro

Altro

Dal decimo livello, un Ladro può scegliere Doti

=

÷ 2

+

(Arrotondato per difetto)

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13
- 14