

(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

Varie

d6

= (

÷ 2

) +

(Arrotond.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

+

= (

÷ 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 Tempa oppure no

DOTI DA LADRO

TALENTI
KNOWN

Livello da Ladro

Varie

Dal decimo livello, un Ladro può scegliere Doti avanzate

= (

÷ 2

) +

(Arrotondato per difetto)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14