

DUELLANTE

(LADRO)

Livello
da Duellante

DUELLANTE

Livello
da Ladro

1 ☐ Martial Training
Sneak Attack

2 ☐ Eludere

3 ☐ Daring

4 ☐ Schivare prod.

8 ☐ Schivare prod. migliorato

10 ☐ Talenti avanzati

20 ☐ Master Strike

MARTIAL TRAINING

Weapon Proficiency

COMBAT FEATS

1

2

ATTACCO FURTIVO

DANNO FURTIVO
BONUS

Livello
da Ladro

Altro

d6 = ($\div 2$) +

(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 + $\div 3$ +

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 + ($\div 2$) + 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
CONOSCIUTI

Livello
da Ladro

Altro

Dal decimo livello, un Ladro
può scegliere Doti Avanzate

= ($\div 2$) + (per difetto)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14