**ABILITA’ SKAAL**

**Spadaccino**

**Gioco di Gambe**: impari come sferrare un colpo e poi scappare senza rappresaglie. Durante il tuo turno, se effettui un attacco in mischia contro una creatura, quella creatura non potrà effettuare attacchi di opportunità contro di te per il resto del tuo turno.

**Audacia del Fanfarone:** la tua sicurezza ti spinge in battaglia. Puoi concederti un bonus ai tiri di iniziativa pari al tuo modificatore di Carisma. (Hai già quello di destrezza quindi li sommi)

Ottieni anche un modo aggiuntivo per usare il tuo attacco furtivo; non hai bisogno di vantaggio sul tiro per colpire per usare il tuo Attacco Furtivo contro una creatura se ti trovi entro 1.5m da essa, se non ci sono altre creature entro 1.5m da te e non hai svantaggio sul tiro per colpire. Tutte le altre regole per l'Attacco Furtivo si applicano ancora a te.