

ACROBAT
(LADRO)

Acrobat
Level

DOTI DA LADRO

TALENTI
CONOSCIUTI

Livello
da Ladro

Varie

Dal decimo livello, un Ladro
può scegliere Doti Avanzate

= (÷ 2) + (per difetto)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

ACROBAT

Livello
da Ladro

1

Expert Acrobat
Attacco furtivo

2

Eludere

3

Second Chance

4

Schivare prodigioso

8

Schivare Prodigioso Migliorato

10

Talenti avanzati

20

Colpo da Maestro

ACROBATICI

EXPERT ACROBAT

While wearing light armour, no Armour Check Penalty to Acrobatics, Fly, Climb, Sleight of Hand or Stealth checks.

While wearing no armour, gain +2 to Acrobatics and Fly checks.

SECOND CHANCE

Livello

3

Reroll an Acrobatics, Climb or Fly check at -5.
You must take the new result.

SECOND CHANCES
PER DAY

Livello
da Ladro

Varie

= (÷ 3) + (per eccesso)

ATTACCO FURTIVO

DANNO FURTIVO
BONUS

Livello
da Ladro

Varie

d6

 = (÷ 2) + (per eccesso)

Il danno da attacco furtivo si può applicare se un bersaglio è fiancheggiato o se privato del proprio bonus di DES alla CA.

Per gli attacchi a distanza, si applica solo entro 9m.

Non è moltiplicato dai colpi critici.

Può infliggere danno non letale solo con un'arma non letale.

COLPO DA MAESTRO

Un attacco furtivo riuscito può anche causare:

Livello

20

- Sonno per 1d4 h
- 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 Temptra oppure no