

PIRATE

(LADRO)

Pirate
Level

DOTI DA LADRO

TALENTI
CONOSCIUTI

Livello
da Ladro

Varie

Dal decimo livello, un Ladro
può scegliere Doti Avanzate

$$\boxed{} = \left(\div 2 \right) - 1 + \quad (\text{per difetto})$$

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

PIRATE

Livello
da Ladro

1 ☐ { Sea Legs
Attacco furtivo

2 ☐ { Eludere
Swinging Reposition

3 ☐ Unflinching

4 ☐ Schivare prodigioso

8 ☐ Schivare prodigioso migliorato

10 ☐ Talenti avanzati

20 ☐ Colpo da Maestro

SEA LEGS

+2 to Acrobatics, Climb and Swim checks.

ATTACCO FURTIVO

DANNO FURTIVO
BONUS

Livello
da Ladro

Varie

$$\boxed{} d6 = \left(\div 2 \right) + \quad (\text{per eccesso})$$

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.

SWINGING REPOSITION

Livello
2 Using a ship's masts and rigging to your advantage, make an Acrobatics check to charge or bull rush, after which you can move 5ft without provoking an attack of opportunity.

UNFLINCHING

UNFLINCHING
WILL BONUS

Livello
da Ladro

Varie

$$\text{Livello } 3 + \boxed{} = \left(\div 3 \right) + $$

Bonus applies to saves against mind-affecting effects.

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

$$\boxed{} = 10 + \left(\div 2 \right) + \text{INT}$$

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