

(LADRO)

Pirate  
Level

## TALENTI KNOWN

Livello  
da Ladro

Altro

Dal decimo livello, un Ladro può scegliere D

$$\boxed{\phantom{000}} = \left( \frac{\phantom{000}}{\phantom{000}} \div 2 \right) - 1 + \phantom{000} \quad (\text{Arrotondato per difetto})$$

## PIRATE

Livello  
da Ladro

**1**   ☐   {   Sea Legs  
Sneak Attack

2    ☐    } Eludere  
Swinging Reposition

3 ☐ Unflinching

4 ☐ Schivare Prodigioso

## 8 ☐ Schivare Prodigioso Migliorato

**10** ☐ Doti avanzate

**20** ☐ Master Strike

## SEA LEGS

+2 to Acrobatics, Climb and Swim checks.

## ATTACCO FURTIVO

**DANNO FURTIVO**  
**BONUS**

Livello  
da Ladro

Altro

$$\boxed{\text{d6}} = \left( \frac{\quad}{2} \right) + \quad$$

(Arrotond.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.

## 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

Altro

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

Bonus applies to saves against mind-affecting effects.

## 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 TEMPR**

Livello  
da Ladro

$$\boxed{\phantom{000}} = 10 + \left( \phantom{00} \div 2 \right) + \text{INT}$$

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