

ACROBAT
(LADRO)

Acrobat
Level

DOTI DA LADRO

Dal decimo livello, un Ladro può scegliere

ACROBAT

Livello
da Ladro

- 1

☐

Expert Acrobat

Sneak Attack
- 2

☐

Eludere
- 3

☐

Second Chance
- 4

☐

Schivare Prodigioso
- 8

☐

Schivare Prodigioso Migliorato
- 10

☐

Doti avanzate
- 20

☐

Master Strike

ACROBATICS

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

Altro

(Arrotond.per eccesso)

ATTACCO FURTIVO

DANNO FURTIVO
BONUS

Livello
da Ladro

Altro

d6

(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.

COLPO DA MAESTRO

Un attacco furtivo riuscito può causare uno fra:

Livello

20

- Sonno per 1d4 h
- Paralisi per 2d6 rounds
- Morte

COLPO DA MAESTRO
CD TEMpra

Livello
da Ladro

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

TALENTI
KNOWN

Livello
da Ladro

Altro

(Arrotondato per difetto)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14