

PIRATE

(LADRO)

Pirate
Level

DOTI DA LADRO

TALENTI
KNOWN

Livello
del Ladro

Altro

Dal decimo livello, un Ladro
può scegliere Doti avanzate

= (÷ 2) - 1 + (Arrotondato per difetto)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

PIRATE

Livello
del 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
del Ladro

Altro

d6

 = (÷ 2) + (per eccesso)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

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
del Ladro

Altro

Livello 3

 + = (÷ 3) +

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

Bonus applies to saves against mind-affecting effects.

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
del Ladro

= 10 + (÷ 2) + INT

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

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