I pirati ed i corsari da sempre solcano i mari in cerca di fortune, combattendo in ambienti particolarmente proibitivi ed in condizioni insolite per molti altri combattenti, portandoli così a sviluppare tecniche di combattimento poco ortodosse, spesso molto aggressive, che puntano a neutralizzare il nemico il più in fretta possibile muovendosi agilmente da una nave all’altra, destreggiandosi nel marasma e nella confusione della battaglia.

I ladri che scelgono di seguire questo archetipo sono spesso pirati in cerca di fortuna, che puntano ad assaltare navi mercantili per rubarne i carichi, e quindi ricercati dalle forze dell’ordine, o possono essere Corsari, combattenti con un contratto firmato dalla corona che gli permette di prendere di mira come obbiettivi dei loro attacchi navi che portano la bandiera di nazioni nemiche.

Altri ancora sono cercatori di tesori che, solcando il mare in lungo e in largo nella speranza di trovare antichi artefatti, devono imparare a difendersi con le proprie forze da coloro che vedono nelle loro navi una preda facile ed invitante.

Ciò che accomuna tutti quelli che scelgono di intraprendere questa via di vita è uno stile di combattimento violento e rapido, incentrato sulla velocità e sull’agilità, che spesso viene integrato dall’abilità di riuscire ad adattarsi ai repentini cambiamenti del campo di battaglia, dovuto al continuo movimento delle navi.

Competenze Bonus:

Al 3° livello, il ladro ottiene competenza nelle armi da fuoco, nell’utilizzo dei veicoli acquatici e nell’abilità Acrobazia. Il ladro è abituato a combattimenti in nave e in situazioni con mancanza di spazio; quando il ladro si trova ad utilizzare un’arma a distanza utilizzabile con una mano non subisce svantaggio se si trova ad 1.5m non subisce svantaggio.

Combattente Versatile:

Al 3° livello, il ladro quando compie un attacco corpo a corpo può utilizzare la sua azione bonus per effettuare un attacco con un’arma da fuoco o a distanza ad una mano.

Esperto Marinaio:

Al 9° livello, il ladro ha padroneggiato la capacità di muoversi in ambienti difficili e massimizzare l’efficacia in combattimento; quando utilizza l’azione bonus per effettuare un attacco con un’arma a distanza può beneficiare del privilegio Azione Scaltra.

Acrobazia Letale:

Al 13° livello, il ladro può compiere una prova di acrobazia nel suo turno come azione gratuita, inoltre quando salta non ottiene nessuna riduzione del movimento.

Pirata Riconosciuto:

Al 17° livello, il ladro è riconosciuto e temuto per le sue abilità in combattimento e la sua ferocia, instillando paura nei suoi avversari; utilizzando la sua reazione, può imporre svantaggio ad un tiro per colpire o un tiro salvezza di una creatura che sia in grado di vederlo entro 18 metri da lui. Può utilizzare questo privilegio un numero di volte pari al suo modificatore carisma e riacquista tutti gli utilizzi in seguito ad un riposo lungo.