

# PIRATE

(LADRO)

Pirate  
Level

## DOTI DA LADRO

TALENTI  
KNOWN

Livello  
da Ladro

Varie

Dal decimo livello, un Ladro  
può scegliere Doti Avanzate

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

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

## PIRATE

Livello  
da Ladro

1 ☐ { Sea Legs  
Sneak Attack

2 ☐ { Eludere  
Swinging Reposition

3 ☐ Unflinching

4 ☐ Schivare prodigioso

8 ☐ Schivare prodigioso migliorato

10 ☐ Talenti avanzati

20 ☐ Master Strike

## SEA LEGS

+2 to Acrobatics, Climb and Swim checks.

## ATTACCO FURTIVO

DANNO FURTIVO  
BONUS

Livello  
da Ladro

Varie

$$\boxed{\phantom{000}} \text{ d6} = \left( \phantom{000} \div 2 \right) + \phantom{000} \text{ (per eccesso)}$$

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

$$\text{Livello } 3 \quad + \boxed{\phantom{000}} = \left( \phantom{000} \div 3 \right) + \phantom{000}$$

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

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

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