

PIRATE

(LADRO)

Pirate
Level

DOTI DA LADRO

TALENTI
CONOSCIUTI

Livello
da Ladro

Altro

Dal decimo livello, un Ladro
può scegliere Doti Avanzate

= (÷ 2) - 1 + (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 prod.

8 ☐ Schivare prod. migliorato

10 ☐ Talenti avanzati

20 ☐ Master Strike

SEA LEGS

+2 to Acrobatics, Climb and Swim checks.

ATTACCO FURTIVO

DANNO FURTIVO
BONUS

Livello
da Ladro

Altro

d6

 = (÷ 2) +

(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

 + = (÷ 3) +

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
da Ladro

= 10 + (÷ 2) + INT

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