ESPLORATOR Livello Livello	DOTI DA LADRO					
(LADRO)	TALENTI CONOSCIUTI	Livello da Ladro		Varie		Dal decimo livello, un Ladro
ESPLORATORE	CONOBCIOII	= (÷ 2) -	_		può scegliere Doti Avanzate
Livello da Ladro		- (. 2)	<u> </u>	(per difetto)	
1 □ { Individuare Trappole Attacco furtivo	1					
2 □ Eludere						
4 🗆 Scout's Charge	2					
8 🗆 Skirmisher						
10 🗆 Talenti avanzati	3					
20 🗆 Colpo da Maestro						
TRAPPOLE	4					
PERCEPIRE TRAPPOLIDVEIIO Livello BONUS RIFLESSI da Ladro Varie						
3 + = (÷ 3) +	5					
ATTACCO FURTIVO						
DANNO FURTIVO Livello BONUS da Ladro Varie	6					
d6 = (÷ 2) +						
(per eccesso)	7					
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.	8					
Non viene moltiplicato dai Colpi critici. Può essere Danno non letale solo con una arma non letale.						
Livello SCOUT'S CHARGE	9					
Fai danni da furtivo quando carichi. I nemici dotati di Schivare Prodigioso sono immuni.						
SKIRMISHER	10					
Elivello Fai danni da furtivo ogni volta che ti muovi di 3m. I nemici dotati di Schivare Prodigioso sono immuni.						
COLPO DA MAESTRO	11					
Un attacco furtivo riuscito può anche causare:						
Livello • Sonno per 1d4 h 20 • Paralisi per 2d6 rounds • Morte	12					
COLPO DA MAESTRO Livello						
CD TEMPRA da Ladro	13					
20 1 (
Il Colpo da maestro non può essere usato nuovamente sullo stesso bersaglio entro 24 ore, che superi il TS su Tempra oppure no	14					