

ESPLORATORE

Livello  
da Esploratore

(LADRO)

ESPLORATORE

Livello  
da Ladro

1 ☐ { Individuare Trappole  
Attacco furtivo

2 ☐ Eludere

4 ☐ Scout's Charge

8 ☐ Skirmisher

10 ☐ Talenti avanzati

20 ☐ Colpo da Maestro

TRAPPOLE

Livello  
da Ladro

PERCEPIRE TRAPPOLE

BONUS RIFLESSI

3 +  = (  ÷ 3 ) +

ATTACCO FURTIVO

Livello  
da Ladro

DANNO FURTIVO

BONUS

d6 = (  ÷ 2 ) +   
(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.

SCOUT'S CHARGE

Livello

4

Fai danni da furtivo quando carichi.  
I nemici dotati di Schivare Prodigioso sono immuni.

SKIRMISHER

Livello

8

Fai danni da furtivo ogni volta che ti muovi di 3m.  
I nemici dotati di Schivare Prodigioso sono immuni.

COLPO DA MAESTRO

Livello

20

Un attacco furtivo riuscito può anche causare:

- 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 Tempa oppure no

DOTI DA LADRO

TALENTI CONOSCIUTI

Livello  
da Ladro

Varie

= (  ÷ 2 ) +   
(per difetto)

Dal decimo livello, un Ladro può scegliere Doti Avanzate

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14