

ESPLORATORE

Livello
da Esploratore

ESPLORATORE		
Livello da Ladro		
1	<input type="checkbox"/>	Individuare Trappole Attacco furtivo
2	<input type="checkbox"/>	Eludere
4	<input type="checkbox"/>	Scout's Charge
8	<input type="checkbox"/>	Skirmisher
10	<input type="checkbox"/>	Talenti avanzati
20	<input type="checkbox"/>	Colpo da Maestro

TRAPPOLE

PERCEPIRE TRAPPOLE	Livello da Ladro	Varie
BONUS RIFLESSI		
3	<input type="checkbox"/>	$+ \boxed{} = \left(\div 3 \right) + $

ATTACCO FURTIVO

DANNO FURTIVO	Livello da Ladro	Varie
BONUS		
$\boxed{} d6 = \left(\div 2 \right) + $		(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 da Ladro	Varie
4		Fai danni da furtivo quando carichi. I nemici dotati di Schivare Prodigioso sono immuni.

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

COLPO DA MAESTRO

COLPO DA MAESTRO	Livello da Ladro	Varie
CD TEMPRA		
20		Un attacco furtivo riuscito può anche causare: • Sonno per 1d4 h • Paralisi per 2d6 rounds • Morte

COLPO DA MAESTRO	Livello da Ladro	Varie
CD TEMPRA		
$\boxed{} = 10 + \left(\div 2 \right) + INT$		

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	Dal decimo livello, un Ladro può scegliere Doti Avanzate
$\boxed{} = \left(\div 2 \right) + $		(per difetto)	

1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		