

# SCOUT

(LADRO)

Scout  
Level

## SCOUT

Livello  
da Ladro

**1** ☐ Individuare Trappole  
Sneak Attack

**2** ☐ Eludere

**4** ☐ Scout's Charge

**8** ☐ Skirmisher

**10** ☐ Doti avanzate

**20** ☐ Master Strike

## TRAPPOLE

Percezione

Livello  
da Ladro

Scoprire Trappole  =  + (  ÷ 2 )

Disattivare  
Congegni

Livello  
da Ladro

Disattivare  
Trappole  =  + (  ÷ 2 )

### PERCEPIRE TRAPPOLE

Livello **BONUS RIFLESSI** da Ladro Livello Altro

**3** +  = (  ÷ 3 ) +

## ATTACCO FURTIVO

**DANNO FURTIVO**  
**BONUS**

Livello  
da Ladro

Altro

d6 = (  ÷ 2 ) +   
(Arrotond.per eccesso)

Sneak attack damage can be applied when a target is flanked or is denied their DEX bonus to AC.

On ranged attacks, it only applies within 30 ft.

It is not multiplied by critical hits.

It cannot be non-lethal unless using a non-lethal weapon.

### SCOUT'S CHARGE

Livello

**4** Deal sneak attack damage when you charge.  
Enemies with Uncanny Dodge are immune to this.

### SKIRMISHER

Livello

**8** Deal sneak attack damage whenever you move 10 ft.  
Enemies with Uncanny Dodge are immune to this.

## 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

## DOTI DA LADRO

**TALENTI**  
**KNOWN**

Livello  
da Ladro

Altro

Dal decimo livello, un Ladro può scegliere Doti

= (  ÷ 2 ) +  (Arrotondato per difetto)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14