

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 LadroScoprire Trappole = + (÷ 2)Disattivare
CongegniLivello
da LadroDisattivare
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)

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 solo 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.

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) + INTIl Colpo da maestro non può essere usato nuovamente sullo stesso bersaglio
entro 24 ore, che superi il TS su Tempra 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