

SCOUT

(LADRO)

Scout
Level

SCOUT

Livello
del Ladro

1

☐

{ Individuare Trappole
Sneak Attack

2

☐

Eludere

4

☐

Scout's Charge

8

☐

Skirmisher

10

☐

Doti avanzate

20

☐

Master Strike

TRAPPOLE

Percezione

Livello
del LadroScoprire Trappole = + (÷ 2)Disattivare
CongegniLivello
del LadroDisatt. Trappole = + (÷ 2)

PERCEPIRE TRAPPOLE

Livello
BONUS RIFLESSILivello
del Ladro

Altro

3

 + = (÷ 3) +

ATTACCO FURTIVO

DANNO FURTIVO
BONUSLivello
del Ladro

Altro

 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

 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 TEMPRALivello
del 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
KNOWNLivello
del Ladro

Altro

Dal decimo livello, un Ladro
può scegliere Doti avanzate

 = (÷ 2) + (Arrotondato per difetto)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14