

## 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 LadroDisatt. Trappole  =  + (  ÷ 2 )

## PERCEPIRE TRAPPOLE

Livello **BONUS RIFLESSI** da Ladro

Varie

**3** +  = (  ÷ 3 ) + 

## ATTACCO FURTIVO

**DANNO FURTIVO**  
**BONUS**Livello  
da Ladro

Varie

 d6 = (  ÷ 2 ) +   
(Arrotond.p.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 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**  
**KNOWN**Livello  
da Ladro

Varie

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