

ESPLORATORE

Livello
da Ladro

ESPLORATORE

1

Individuare Trappole
Sneak Attack

2

Eludere

4

Scout's Charge

8

Skirmisher

10

Talenti avanzati

20

Master Strike

TRAPPOLE

Percezione

Livello
da Ladro

Scoprire Trappole

=

+

(

÷ 2

)

Disattivare
Congegni

Livello
da Ladro

Disatt. Trappole

=

+

(

÷ 2

)

PERCEPIRE TRAPPOLE

Livello
da Ladro

BONUS RIFLESSI

3

+

=

(

÷ 3

)

+

ATTACCO FURTIVO

DANNO FURTIVO

BONUS

Livello
da Ladro

Varie

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

Fai danni da furtivo quando carichi.
I nemici dotati di Schivare Prodigioso sono immuni.

SKIRMISHER

Livello

8

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

COLPO DA MAESTRO

Un attacco furtivo riuscito può anche causare:

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 CONOSCIUTI

Livello
da Ladro

Varie

Dal decimo livello, un Ladro può scegliere Doti Avanzate

=

(

÷ 2

)

+

(per difetto)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14