

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

Scoprire Trappole

Percezione

Livello  
da Ladro

Disattivare Trappole

Disattivare Congegni

Livello  
da Ladro

PERCEPIRE TRAPPOLE

BONUS RIFLESSI

Livello  
da Ladro

Altro

DANNO FURTIVO

BONUS

Livello  
da Ladro

Altro

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 causare uno fra:

Livello

20

• Sonno per 1d4 h

• Paralisi per 2d6 rounds

• Morte

COLPO DA MAESTRO

CD TEMPRA

Livello  
da Ladro

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 CONOSCIUTI

Livello  
da Ladro

Altro

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