

ESPLORATORE

Livello
da Ladro

ESPLORATORE

Individuare Trappole
Sneak Attack

Eludere

Scout's Charge

Skirmisher

Talenti avanzati

Master Strike

TRAPPOLE

Scoprire Trappole

Percezione

Livello
da Ladro

Disattivare
Congegni

Livello
da Ladro

PERCEPIRE TRAPPOLE

BONUS RIFLESSI

Varie

DANNO FURTIVO

BONUS

Livello
da Ladro

Varie

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

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

SKIRMISHER

Livello

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

• Sonno per 1d4 h

• Paralisi per 2d6 rounds

• Morte

COLPO DA MAESTRO

CD TEMPRA

Livello
da Ladro

DOTI DA LADRO

TALENTI
KNOWN

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