

(LADRO)

Bandit
Level

**TALENTI
CONOSCIUTI**

Livello
da Ladro

Varie

Dal decimo livello, un Ladro può scegliere Doti Avanzate

$$\boxed{} = \left(\div 2 \right) + \quad (\text{per difetto})$$

BANDIT

Livello
da Ladro

1 ☐ } Individuare Trappole
Attacco furtivo

2 ☐ Eludere

L ☐ Ambush

8 ☐ Fearsome Strike

10 ☐ Talenti avanzati

20 ☐ Colpo da Maestro

TRAPPOLE

PERCEPIRE TRAPPOLÈ

Livello **BONUS RIFLESSI** da Ladro

Varie

$$3 \times \boxed{+} = (\quad \div 3) +$$

ATTACCO FURTIVO

DANNO FURTIVO
BONUS

Livello
da Ladro

Varie

$$\boxed{\text{d6}} = \left(\frac{\quad}{2} \right) + \quad \text{(per eccesso)}$$

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.

AMBUSH

Livello 4 On surprise rounds where you are able to act, you can take a move action, a standard action and a swift action.

FEARSOME STRIKE

On confirming a critical hit and dealing sneak attack damage, you can make a foe frightened.

Livello **8** **FRIGHTENED**
PER DAY

FRIGHTENED DURATION

CAR

CAR rd

COLPO DA MAESTRO

Un attacco furtivo riuscito può anche causare:

Livello • Sonno per 1d4 h

20 • Paralisi per 2d6 rounds

- Morte

COLPO DA MAESTRO
CD TEMpra

Livello
da Ladro

$$\boxed{} = 10 + \left(\div 2 \right) + \text{INT}$$

Il Colpo da maestro non può essere usato nuovamente sullo stesso bersaglio entro 24 ore, che superi il TS su Tempra oppure no