	BANDIT	Bandit	DOTI DA LADRO				
	(LADRO)	Level	TALENTI	Livello da Ladro	Varie		Dal decimo livello, un Ladro
*	BANDIT	*	CONOSCIUTI	: (	) +		può scegliere Doti Avanzate
Livello da Ladro						(per difetto)	
1	☐		1		_		
2	□ Eludere						
4	☐ Ambush		2		_		
8	☐ Fearsome Strike						
10	☐ Talenti avanzati		3		_		
20	☐ Colpo da Maestro						
\ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \	TRAPPOLE	*	4		_		
PE Livello BO	RCEPIRE TRAPPOLÍVello NUS RIFLESSI da Ladro	Varie					
3 +	= (	÷ 3 ) +	5				
	ATTACCO FURT	ivo					
DANNO FURTIVO Livello BONUS da Ladro Varie			6		_		
d6 = ( ; 2 ) + (per eccesso)			7		_		
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.			8		_		
	moltiplicato dai Colpi critici. Danno non letale solo con una a	arma non letale.					
AMBUSH			9		_		
4 tak	surprise rounds where you are al e a move action, a standard actio	ble to act, you can on and a swift action.					
`*	FEARSOME STR		10				
	confirming a critical hit and deal nage, you can make a foe frighte						
	D DATE DITT	GHTENED RATION	11		_		
		SAR rd					
_	COLPO DA MAES		12				
	attacco furtivo riuscito può anch						
Livello • S	onno per 1d4 h aralisi per 2d6 rounds		13		_		
	lorte						
COLPO D	A MAESTRO Livello PRA da Ladro		14		_		
	= 10 + (	÷ 2 ) + INT					
	maestro non può essere usato n ntro 24 ore, che superi il TS su T						