

# SNIPER

(LADRO)

Sniper  
Level

## SNIPER

Livello  
da Ladro

1 ☐ Accuracy  
Attacco furtivo

2 ☐ Eludere

3 ☐ Deadly Range

4 ☐ Schivare prodigioso

8 ☐ Schivare Prodigioso Migliorato

10 ☐ Talenti avanzati

20 ☐ Colpo da Maestro

## ACCURACY

Halves the normal range increment penalty when firing a bow or crossbow.

## ATTACCO FURTIVO

DANNO FURTIVO  
BONUS

Livello  
da Ladro

Varie

d6

= (  ÷ 2 ) +

(per eccesso)

Sneak attack damage can be applied when a target is flanked or is denied their DEX bonus to AC.

On ranged attacks, it only applies within range:

SNEAK ATTACK  
RANGE LIMIT

Livello  
da Ladro

m

= 30 ft + 10 ft × (  ÷ 3 )

(per difetto)

It is not multiplied by critical hits.

It cannot be non-lethal unless using a non-lethal weapon.

## 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 TEMPRÀ

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 Tempra 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