

SNIPER

(LADRO)

Sniper
Level

SNIPER

Livello
da Ladro

- 1

☐

Precisione

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
- 20

- Sonno per 1d4 h
 - Paralisi per 2d6 rounds
 - Morte

COLPO DA MAESTRO
CD TEMpra

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