

# SNIPER

(LADRO)

Sniper  
Level

## DOTI DA LADRO

TALENTI  
KNOWN

Livello  
da Ladro

Altro

Dal decimo livello, un Ladro può scegliere Doti

= (  ÷ 2 ) +  (Arrotondato per difetto)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

## SNIPER

Livello  
da Ladro

1 ☐ Accuracy  
Sneak Attack

2 ☐ Eludere

3 ☐ Deadly Range

4 ☐ Schivare prodigioso

8 ☐ Schivare prodigioso migliorato

10 ☐ Doti avanzate

20 ☐ Master Strike

## ACCURACY

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

## ATTACCO FURTIVO

DANNO FURTIVO  
BONUS

Livello  
da Ladro

Altro

d6

 = (  ÷ 2 ) +  (Arrotond.per eccesso)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

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 ) (Arrotondato per difetto)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

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 causare uno fra:

Livello • Sonno per 1d4 h

20 • Paralisi per 2d6 rounds  
• Morte

COLPO DA MAESTRO  
CD TEMpra

Livello  
da Ladro

= 10 + (  ÷ 2 ) + INT

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

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