BANDIT	BANDIT Bandit		DOTI DA LADRO				
(LADRO)	Level	TALENTI KNOWN	Livello da Ladro	Altro	Dal decimo l	ivello, un Ladro può scegliere D	
BANDIT	*] = (÷ 2) +			
Livello da Ladro					_ (Arrotondato per difetto)		
1 Individuare Trappole Sneak Attack		_1					
2 🗆 Eludere							
4 □ Ambush		2					
8							
10 □ Doti avanzate		3					
20							
TRAPPOLE	,	4					
Percezion	Livello e da Ladro						
Scoprire Trappole =	+ (÷2)	5					
Disattivar Congegni		6					
Disattivare =	+ (÷ 2)						
PERCEPIRE TRAPPOLITIVEllo Livello BONUS RIFLESSI da Ladro	Altro	7					
3 + = (÷3)+	8					
ATTACCO FURT	IVO	1					
BONUS Livello da Ladro	Altro	9					
d6 = (÷ 2) +						
Il danno da attacco furtivo può essere appli	(Arrotond.per eccesso)						
o se viene privato del proprio bonus di Dest	rezza alla CA	o <u>viene nancheggia</u>	10				
Per gli Attacchi a distanza, si applica oslo e Non viene moltiplicato dai Colpi critici.	ntro 10 m.	11					
Non può essere Danno non letale a meno ch	ne non si usi una arma no						
Livello On surprise rounds where you are at take a move action, a standard action	ole to act, you can	12					
FEARSOME STR							
On confirming a critical hit and deal damage, you can make a foe frighter	ing sneak attack	13					
Livello FRIGHTENED FRIC	GHTENED ATION						
	AR rds	14					
COLPO DA MAES							
Un attacco furtivo riuscito può caus		l					
Livello • Sonno per 1d4 h 20 • Paralisi per 2d6 rounds • Morte							
COLPO DA MAESTRO Livello CD TEMPRA da Ladro							
= 10 + (÷ 2) + INT						
Il Colpo da maestro non può essere usato n entro 24 ore, che superi il TS su Tempra opp		bersaglio					