

SNIPER

(LADRO)

Sniper
Level

SNIPER

Livello
da Ladro

1 ☐ Accuracy Sneak Attack

2 ☐ Eludere

3 ☐ Deadly Range

4 ☐ Schivare prod.

8 ☐ Schivare prod. migliorato

10 ☐ Talenti avanzati

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

) +

(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 causare uno fra:

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

Altro

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