BANDIT Bandit Level	DOTI DA LADRO				*
(LADRO)	TALENTI CONOSCIUTI	Livello da Ladro	Altro		Dal decimo livello, un Ladro
BANDIT	CONOSCION	= ( ÷ 2	) +		può scegliere Doti Avanzate
Livello da Ladro		- (	<i></i>	(per difetto)	
Individuare Trappole  Sneak Attack	1				
2   □ Eludere	-				
<b>4</b> □ Ambush	2				
8	-				
10	3				
20  Master Strike					
	4				
TRAPPOLE Livello					
Percezione da Ladro	5				
Scoprire Trappole = + ( ÷ 2	.)				
Disattivare Livello Congegni da Ladro	6				
Disattivare = +( ÷ 2	.)				
Trappole  PERCEPIRE TRAPPOLE vello  Altro	7				
3 + = ( ÷ 3 ) +					
	- 8				
DANNO FURTIVO Livello					
BONUS da Ladro Altro	9				
d6 = (÷2 ) +					
(per eccesso	10				
Il danno da attacco furtivo può essere applicato quando un bersag o se viene privato del proprio bonus di Destrezza alla CA	llio viene flancheggiato	)			
Per gli Attacchi a distanza, si applica oslo entro 10 m.	-				
Non viene moltiplicato dai Colpi critici. Non può essere Danno non letale a meno che non si usi una arma i	non letale.				
AMBUSH	1				
Livello On surprise rounds where you are able to act, you can take a move action, a standard action and a swift action.	12				
FEARSOME STRIKE	1				
On confirming a critical hit and dealing sneak attack damage, you can make a foe frightened.	13				
8 FRIGHTENED FRIGHTENED DURATION					
CAR CAR rd	14				
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 Livello CD TEMPRA da Ladro					
$= 10 + ( \div 2 ) + INT$					
Il Colpo da maestro non può essere usato nuovamente sullo stesso	- · 0				
bersaglio entro 24 ore, che superi il TS su Tempra oppure no					