

BANDIT

(LADRO)

Bandit
Level

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

BANDIT

Livello
da Ladro

1 ☐ Individuare Trappole
Sneak Attack

2 ☐ Eludere

4 ☐ Ambush

8 ☐ Fearsome Strike

10 ☐ Talenti avanzati

20 ☐ Master Strike

TRAPPOLE

Percezione

Livello
da Ladro

Scoprire Trappole = + (÷ 2)

Disattivare
Congegni

Livello
da Ladro

Disatt. Trappole = + (÷ 2)

PERCEPIRE TRAPPOLE

Livello
da Ladro

Altro

Livello **BONUS RIFLESSI**
3 + = (÷ 3) +

ATTACCO FURTIVO

**DANNO FURTIVO
BONUS**

Livello
da Ladro

Altro

d6

 = (÷ 2) + (per eccesso)

Il danno da attacco furtivo si può applicare se un bersaglio è fiancheggiato o se privato del proprio bonus di DES alla CA. Per gli attacchi a distanza, si applica solo entro 9m. Non è moltiplicato dai colpi critici. Può infliggere danno non letale solo con un'arma non letale.

AMBUSH

Livello **4** On surprise rounds where you are able to act, you can take a move action, a standard action and a swift action.

FEARSOME STRIKE

On confirming a critical hit and dealing sneak attack damage, you can make a foe frightened.

Livello

8

**FRIGHTENED
PER DAY**

**FRIGHTENED
DURATION**

CAR

CAR

r

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 Tempa oppure no