

BANDIT

(LADRO)

Bandit
Level

DOTI DA LADRO

**TALENTI
CONOSCIUTI**

Livello
da Ladro

Varie

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

BONUS RIFLESSI

Livello
da Ladro

Varie

3 + = (÷ 3) +

ATTACCO FURTIVO

**DANNO FURTIVO
BONUS**

Livello
da Ladro

Varie

d6

 = (÷ 2) + (per eccesso)

10

11

12

13

14

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

- Sonno per 1d4 h
- 20** • Paralisi per 2d6 rounds
- Morte

**COLPO DA MAESTRO
CD TEMPRA**

Livello
da Ladro

= 10 + (÷ 2) + INT

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 Tempra oppure no