

LA GROTTA DEL BEHOLDER

localhost:8000/grottadelbeholder

Classi

Bandito

I banditi agiscono in gruppo e a volte sono guidati da altri malviventi, veterani o incantatori. Non tutti i banditi sono malvagi: a volte l'oppressione, una calamità, una malattia o una carestia possono spingere un individuo onesto a darsi al banditismo.

I pirati sono i banditi dei mari. Possono agire da semplici saccheggiatori, interessati soltanto ad accumulare tesori e massacrare i nemici, oppure possono essere corsari autorizzati dalla corona ad attaccare e saccheggiare i vascelli delle nazioni nemiche.

Salute

Punti vita al livello 1: 10

Punti vita oltre il livello 1: 1d10 (o 6) per livello

Dadi vita: 1d10

Competenza

Armature: Armature medie, scudi

Armi: Armi semplici e da guerra

Attrezzi: Arnesi da scasso

Tiri salvezza: FOR, COS

Abilità: 2 a scelta

Tratti:

Un bandito inizia con l'equipaggiamento seguente, in aggiunta all'equipaggiamento conferito dal suo background:

(a) un'armatura di cuoio o (b) una corazza a scaglie

(a) un'arma da guerra e uno scudo o (b) due armi da guerra

(a) un arco lungo con una faretra da 20 frecce o (b) una balestra leggera e 20 quadrelli

(a) una dotazione da avventuriero o (b) una dotazione da esploratore

In alternativa, può iniziare con 3d4x10 mo.

Un bandito adotta uno stile di combattimento in cui specializzarsi scegliendo una tra le opzioni seguenti. Non è consentito scegliere uno stile di combattimento più di una volta, anche se in seguito il bandito ha diritto a scegliere di nuovo.

Quando il bandito ottiene un 1 o un 2 a un tiro per i danni di un attacco che ha effettuato con un'arma da mischia impugnata a due mani, può ripetere il tiro e deve usare il nuovo risultato, anche se ottiene ancora un 1 o un 2. L'arma deve possedere la proprietà a due mani o versatile affinché il bandito ottenga questo beneficio.

Quando il bandito combatte con due armi, può aggiungere il suo modificatore di caratteristica ai danni del secondo attacco.

Finché indossa un'armatura, il bandito ottiene un bonus di + 1 alla CA.

Quando il bandito impugna un'arma da mischia in una mano e non impugna altre armi, ottiene un bonus di +2 ai tiri per i danni di quell'arma.

Quando una creatura che il bandito sia in grado di vedere attacca un bersaglio diverso dal bandito e situato entro 1,5 metri da lui, il bandito può usare la sua reazione per infliggere svantaggio al tiro per colpire della creatura. Il bandito deve impugnare uno scudo.

Il bandito ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire che effettua con le armi a distanza.

Il bandito ottiene Vista Cieca con raggio 3 metri. All'interno di quella distanza, può vedere efficacemente tutto ciò che non è dietro una copertura totale, anche se è Accecato o nell'oscurità totale. Inoltre, può vedere una creatura invisibile entro quel raggio, a meno che la creatura non si sia nascosta con successo.

Quando una creatura che il bandito può vedere colpisce un bersaglio, che non sia il bandito, entro 1,5 metri da lui con un attacco, può usare la sua reazione per ridurre il danno subito del bersaglio di 1d10 + il suo bonus di competenza (fino a un minimo di 0 danni). Il bandito deve brandire uno scudo o un'arma semplice o da guerra per usare questa reazione.

Il bandito può imparare una manovra a sua scelta tra quelle disponibili per l'archetipo marziale Maestro di Battaglia. Se una manovra che utilizza richiede che il suo bersaglio effettui un tiro salvezza per resistere agli effetti della manovra, la CD del tiro salvezza è pari a 8 + il suo bonus di competenza + il suo modificatore di Forza o Destrezza (a sua scelta). Il bandito ottiene inoltre un dado di superiorità, che è un d6 (questo dado viene aggiunto a qualsiasi dado di superiorità che il bandito possiede proveniente da un'altra fonte). Questo dado viene utilizzato per impiegare le sue manovre. Quando il bandito utilizza una manovra, spende un dado di superiorità. Riacquista i suoi dadi di superiorità spesi quando termina un Riposo Breve o Lungo.

Il bandito può estrarre un'arma che ha la proprietà "Lancio" come parte dell'attacco che effettua con l'arma. Inoltre, quando colpisce con un attacco a distanza usando un'arma da lancio, ottiene un bonus di +2 al tiro per i danni.

I colpi senz'armi del bandito se colpiscono possono infliggere 1d6 + il suo modificatore di Forza danni contundenti. Se il bandito non sta impugnando armi o scudi quando effettua il tiro per colpire, il d6 diventa un d8. In aggiunta all'inizio di ogni tuo turno, il bandito può infliggere 1d4 danni contundenti a una creatura Afferrata da lui.

Il bandito ha vantaggio nei tiri per colpire una creatura se almeno uno degli alleati del bandito si trova entro 1,5 metri dalla creatura e quell'alleato non è incapacitato.

A partire dal 2° livello, una volta per turno il bandito può infliggere 1d6 danni extra a una creatura che colpisce con un attacco con arma, se quella creatura si trova entro 1,5 metri da un alleato del bandito che

non sia incapacitato. I danni extra aumentano di 1d6 al 5°, 11° e 17° livello.

A partire dal 2° livello il bandito può usare la sua azione bonus per evocare un cane alleato che può controllare con un'azione bonus, facendogli compiere l'azione di Aiuto, Attacco, Cercare, Disimpegno, Nascondersi o Scatto, altrimenti esegue l'azione di Schivata. Il segugio utilizza gli stessi modificatori del bandito per le prove di abilità e i tiri salvezza, ha una velocità di movimento di 12 metri, un numero di punti ferita pari a 5 volte il livello da bandito, una CA pari a 8+bonus competenza+modificatore di Carisma del bandito e può eseguire un attacco con il morso (bonus competenza+modificatore di Carisma del bandito per colpire) che infligge 1d8+modificatore Carisma del bandito danni Perforanti. I danni del morso aumentano di 1d8 al 5°, 11° e 17° livello. Il cane rimane per un'ora o finché non scende a 0 punti ferita o viene congedato con un'azione bonus. Può utilizzare questo privilegio un numero di volte pari al suo modificatore di Carisma (minimo 1) ed è riutilizzabile dopo un riposo lungo.

Al 3° livello, il bandito sceglie due tra le sue competenze nelle abilità, oppure una sua competenza in una abilità e la competenza negli arnesi da scasso. Il suo bonus di competenza raddoppia per ogni prova di caratteristica effettuata usando una delle competenze scelte. Al 9° livello, il bandito sceglie altre due tra le sue competenze (nelle abilità o negli arnesi da scasso) che ottengono questo beneficio.

Quando arriva al 4° livello e poi di nuovo all'8°, 12°, 16° e 19° livello, un bandito può aumentare di 2 un punteggio di caratteristica a sua scelta, oppure può aumentare di 1 due punteggi di caratteristica a sua scelta. Come di consueto, non è consentito aumentare un punteggio di caratteristica a più di 20 utilizzando questo privilegio.

A partire dal 5° livello, un bandito può attaccare due volte anziché una, ogni volta che effettua l'azione di Attacco nel proprio turno.

A partire dal 7° livello, un bandito può schivare agilmente certi effetti ad area come il soffio di fuoco di un drago rosso o un incantesimo tempesta di ghiaccio. Quando il bandito è soggetto a un effetto che gli consente di effettuare un tiro salvezza su Destrezza per dimezzare i danni, non subisce alcun danno se supera il tiro salvezza, e soltanto la metà dei danni se lo fallisce.

Al 13° livello, un bandito ha affinato le abilità da lui scelte fino a portarle quasi alla perfezione. Ogni volta che il bandito effettua una prova di caratteristica che gli permette di aggiungere il suo bonus di competenza, può considerare un tiro del d20 pari o inferiore a 9 come se fosse un 10.

A partire dal 15° livello, il bandito può usare la sua azione per spaventare qualcuno con la sua presenza minacciosa. Quando lo fa, sceglie una creatura che egli sia in grado di vedere entro 9 metri. Se la creatura può vedere o sentire il bandito, deve superare un TS di Saggezza (CD pari a 8 + il bonus di competenza del bandito + il modificatore di Carisma del Bandito), altrimenti sarà spaventata dal bandito fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo. Nei turni successivi, il bandito può usare la sua azione per estendere la durata di questo effetto sulla creatura spaventata fino alla fine del proprio turno successivo. Questo effetto si esaurisce se la creatura termina il suo turno fuori dalla linea di vista o oltre 18 metri di distanza dal bandito. Se la creatura riesce il suo tiro salvezza, il bandito non può più usare questo privilegio su quella creatura per 24 ore.

Al 20° livello, il bandito può evocare 2 cani con il privilegio Segugio Fedele e controllarli entrambi con un'azione bonus. Tuttavia, solo uno può eseguire l'azione d'attacco a meno che il bandito non sostituisca uno dei suoi attacchi con quello del segugio.

Archetipi:

Il bandito non possiede archetipi