

LADRO UNCHAINED

Livello
da Ladro

LADRO

Livello
da Ladro

1 ☐ Individuare Trappole
Attacco furtivo
Finesse Training

2 ☐ Eludere

3 ☐ Senso del pericolo

4 ☐ Debilitating Injury
Schivare prodigioso

5 ☐ Rogue's Edge

8 ☐ Schivare Prodigioso Migliorato

10 ☐ Talenti avanzati

20 ☐ Colpo da Maestro

TRAPPOLE

Percezione

Livello
da Ladro

Scoprire Trappole = + (÷ 2)

Disattivare
Congegni

Livello
da Ladro

Disatt. Trappole = + (÷ 2)

**DANGER SENSE
BONUS**

Livello

Livello
da Ladro

Varie

3 + = (÷ 3) +

Bonus to Reflex saves and **AC** against traps,
and to Perception to avoid being surprised by a foe.

ATTACCO FURTIVO

**DANNO FURTIVO
BONUS**

Livello
da Ladro

Varie

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 30 ft.

It is not multiplied by critical hits.

It cannot be non-lethal unless using a non-lethal weapon.

DEBILITATING INJURY

Livello

4

A seguito di un attacco furtivo andato a segno, applica una penalità
per 1 round. Può essere applicata solo una penalità per volta.

Bewildered

Penalty to **AC**, and an extra **AC** penalty against yourself.

4 -2 **CA** -4 **CA** contro te stesso

10 -2 **AC** -6 **AC** against yourself

16 -2 **CA** -8 **CA** contro te stesso

Disorientato

Penalty to attack, and an extra penalty against yourself.

4 -2 attack -4 to attack yourself

10 -2 attack -6 to attack yourself

16 -2 attack -8 to attack yourself

Hampered

All target's speeds are reduced to half (min 5ft),
and target cannot take 5ft steps.

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

ROGUE'S EDGE

Livello

Gain skill unlock powers appropriate to your ranks in:

5

10

15

20

COLPO DA MAESTRO

A successful sneak attack can also deliver one of:

• Sleep for 1d4 hours • Paralyzed for 2d6 rounds • Slain

**COLPO DA MAESTRO
CD TEMPRA**

Livello

20

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 Temptra oppure no