

LADRO UNCHAINED

Livello
da Ladro

DOTI DA LADRO

TALENTI CONOSCIUTI

Livello
da Ladro

Varie

Dal decimo livello, un Ladro
può scegliere Doti Avanzate

$$\boxed{} = \left(\boxed{} \div 2 \right) + \boxed{} \quad (\text{per difetto})$$

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

LADRO

Livello
da Ladro

1

☐

Individuare Trappole
Attacco furtivo
Finesse Training

2

☐

Eludere

3

☐

Senso del pericolo

4

☐

Ferita Debilitante
Schivare prodigioso

5

☐

Vantaggio del Ladro

8

☐

Schivare prodigioso migliorato

10

☐

Talenti avanzati

20

☐

Colpo da Maestro

TRAPPOLE

Percezione

Livello
da Ladro

Scoprire Trappole $\boxed{} = \boxed{} + \left(\boxed{} \div 2 \right)$

Disattivare
Congegni

Livello
da Ladro

Disatt. Trappole $\boxed{} = \boxed{} + \left(\boxed{} \div 2 \right)$

PERCEPIRE IL PERICOLO BONUS

Livello

Livello
da Ladro

Varie

3

$$+ \boxed{} = \left(\boxed{} \div 3 \right) + \boxed{}$$

Bonus a TS sui Riflessi e **CA**contro trappole,
e alla Percezione per non essere sorpresi da un nemico.

ATTACCO FURTIVO

DANNO FURTIVO BONUS

Livello
da Ladro

Varie

$$\boxed{}_{d6} = \left(\boxed{} \div 2 \right) + \boxed{} \quad (\text{per eccesso})$$

Danno da attacchi furtivi applicabile quando un bersaglio è
attaccato dal fianco o gli è negato il bonus **DES**alla **CA**.

Per attacchi a distanza, applicabile solo entro 9 m.

Non è moltiplicato da colpi critici.

Non può essere non-letale a meno di non usare un arma non letale.

FERITA DEBILITANTE

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.

Sconcertato

Penalità alla **CA**, e penalità extra **CA**contro te stesso.

4

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

10

-2 **CA** -6 **CA**contro te stesso

16

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

Disorientato

Penalità all'attacco, e penalità extra contro te stesso.

4

-2 attacco -4 attacchi contro te stesso

10

-2 attacco -6 attacchi contro te stesso

16

-2 attacco -8 attacchi contro te stesso

Azzoppato

Tutte le velocità del bersaglio dimezzate (min 1,5m), il bersaglio non può attaccare il bersaglio colpito.

VANTAGGIO DEL LADRO

Livello

Ottieni i poteri della rivelazione delle tecniche adeguati ai tuoi gradi in:

5

10

15

20

COLPO DA MAESTRO

Un attacco furtivo andato a segno pu causare uno dei seguenti effetti:

• Privo di sensi per 1d4 ore • Paralizzato per 2d6 rounds • Ucciso

COLPO DA MAESTRO

Livello

20

CD TEMPRA

Livello
da Ladro

$$\boxed{} = 10 + \left(\boxed{} \div 2 \right) + \text{DES}$$

Il Colpo da maestro non può essere usato nuovamente sullo stesso
bersaglio entro 24 ore, che superi il TS su Tempa oppure no