

LADRO UNCHAINED

Livello
da Ladro

LADRO

Livello da Ladro		Individuare Trappole
1	<input type="checkbox"/>	Attacco furtivo Finesse Training
2	<input type="checkbox"/>	Eludere
3	<input type="checkbox"/>	Senso del pericolo
4	<input type="checkbox"/>	Ferita Debilitante Schivare prodigioso
5	<input type="checkbox"/>	Vantaggio del Ladro
8	<input type="checkbox"/>	Schivare prodigioso migliorato
10	<input type="checkbox"/>	Talenti avanzati
20	<input type="checkbox"/>	Colpo da Maestro

TRAPPOLE

Scoprire Trappole = + $\left(\frac{\text{Livello da Ladro}}{2} \right)$

Disatt. Trappole = + $\left(\frac{\text{Livello da Ladro}}{2} \right)$

PERCEPIRE IL PERICOLO
Livello da Ladro Varie

3 + = $\left(\frac{\text{Livello da Ladro}}{3} \right)$ +

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

ATTACCO FURTIVO

DANNO FURTIVO
Livello da Ladro Varie

d6 = $\left(\frac{\text{Livello da Ladro}}{2} \right)$ +
(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 che lo ha azzoppato.

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 **CD TEMPRA**

20 = 10 + $\left(\frac{\text{Livello da Ladro}}{2} \right)$ + **DES**

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

DOTI DA LADRO

TALENTI CONOSCIUTI

Livello
da Ladro

Varie

Dal decimo livello, un Ladro può scegliere Doti Avanzate

= $\left(\frac{\text{Livello da Ladro}}{2} \right)$ + (per difetto)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

VANTAGGIO DEL LADRO

Livello

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

5

10

15

20

COLPO DA MAESTRO