

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

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

**PERCEPIRE IL PERICOLO**  
Livello da Ladro **BONUS** Varie

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

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

d6 =  $\left( \frac{\text{Livello da Ladro}}{2} \right) + \text{Varie}$   
(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 prossimo turno.

## DOTI DA LADRO

**TALENTI  
CONOSCIUTI**

Livello  
da Ladro

Varie

Dal decimo livello, un Ladro può scegliere Doti Avanzate

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

Livello Un attacco furtivo riuscito su un bersaglio può causare uno dei seguenti effetti:

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

**COLPO DA MAESTRO**

Livello **CD TEMPRA**

Livello  
da Ladro

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

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