

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"/>	Debilitating Injury Schivare prodigioso
5	<input type="checkbox"/>	Rogue's Edge
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 = $\frac{\text{Disattivare Congegni}}{\text{Livello da Ladro}} + \left(\frac{\text{Livello da Ladro}}{2} \right)$

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

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

ATTACCO FURTIVO

DANNO FURTIVO BONUS
Livello 4 $\text{d6} = \left(\frac{\text{Livello da Ladro}}{2} \right) + \text{ }$ (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

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

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

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 • Paralysed for 2d6 rounds • Slain

COLPO DA MAESTRO CD TEMPRA

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

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