

THUG

(LADRO)

Thug
Level

THUG

Livello
da Ladro

1 ☐ **Frightening**
Attacco furtivo

2 ☐ Eludere

3 ☐ Brutal Beating

4 ☐ Schivare prodigioso

8 ☐ Schivare prodigioso migliorato

10 ☐ Talenti avanzati

20 ☐ Colpo da Maestro

FRIGHTENING

On successfully intimidating a target, they are shaken for 1 round longer than normal.

If a target would be shaken for at least 4 rounds, you can choose instead to make them frightened for 1 round.

ATTACCO FURTIVO

DANNO FURTIVO
BONUS

Livello
da Ladro

Varie

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

Il danno da attacco furtivo si può applicare quando un bersaglio è fiancheggiato o se viene privato del proprio bonus di DES alla CA.

Per gli Attacchi a distanza, si applica solo entro 9 m.

Non viene moltiplicato dai Colpi critici.

Può essere Danno non letale solo con una arma non letale.

BRUTAL BEATING

On successfully dealing sneak attack damage, forgo 1d6 of the damage to make the target sickened.

Livello

3 **SICKENED**
DURATION

Livello
da Ladro

$$\boxed{}_{rd} = \left(\div 2 \right)$$

COLPO DA MAESTRO

Un attacco furtivo riuscito può anche causare:

Livello

- 20**
- Sonno per 1d4 h
 - Paralisi per 2d6 rounds
 - Morte

COLPO DA MAESTRO
CD TEMpra

Livello
da Ladro

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

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

DOTI DA LADRO

TALENTI
CONOSCIUTI

Livello
da Ladro

Varie

Dal decimo livello, un Ladro può scegliere Doti Avanzate

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

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14