

# 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

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

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

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

## 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

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

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

## DOTI DA LADRO

**TALENTI**  
**CONOSCIUTI**

Livello  
da Ladro

Varie

Dal decimo livello, un Ladro può scegliere Doti Avanzate

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

**1**

**2**

**3**

**4**

**5**

**6**

**7**

**8**

**9**

**10**

**11**

**12**

**13**

**14**