

(LADRO)

Thug  
Level

**TALENTI  
KNOWN**

Livello  
da Ladro

Altro

Dal decimo livello, un Ladro può scegliere Doti a

$$\boxed{\phantom{000}} = \left( \phantom{000} \div 2 \right) + \phantom{000} \quad (\text{Arrotondato per difetto})$$

Livello  
da Ladro

**1** ☐ **Frightening Sneak Attack**

**2** ☐ Eludere

3 ☐ Brutal Beating

4 ☐ Schivare Prodigioso

8 ☐ Schivare Prodigioso Migliorato

**10** ☐ Doti avanzate

**20**   ☐   Master Strike

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.

**DANNO FURTIVO**  
**BONUS**

Livello  
da Ladro

Altro

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

(Arrotond.per eccesso)

Il danno da attacco furtivo può essere applicato quando un bersaglio viene fiancheggiato o se viene privato del proprio bonus di Destrezza alla CA

Per gli Attacchi a distanza, si applica oslo entro 10 m.

Non viene moltiplicato dai Colpi critici.

Non può essere Danno non letale a meno che non si usi una arma non letale.

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

Livello

### 3 SICKENED DURATION

Livello  
da Ladro

$$\boxed{\text{rds}} = \left( \quad \div 2 \right)$$

Un attacco furtivo riuscito può causare uno fra:

Livello • Sonno per 1d4 h

**20** • Paralisi per 2d6 rounds

- Morte

**COLPO DA MAESTRO**  
**CD TEMpra**

Livello  
da Ladro

$$\boxed{\phantom{00}} = 10 + \left( \phantom{00} \div 2 \right) + \text{INT} \quad \underline{14}$$

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