

THUG
(LADRO)

Thug
Level

THUG

Livello
del Ladro

1 ☐ { Frightening Sneak Attack

2 ☐ Eludere

3 ☐ Brutal Beating

4 ☐ Schivare prodigioso

8 ☐ Schivare prodigioso migliorato

10 ☐ Doti avanzate

20 ☐ Master Strike

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
del Ladro

Altro

d6

= (

÷ 2

) +

(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
del Ladro

r

= (

÷ 2

)

COLPO DA MAESTRO

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
del Ladro

= 10 + (

÷ 2

) + 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
KNOWN

Livello
del Ladro

Altro

Dal decimo livello, un Ladro
può scegliere Doti avanzate

= (

÷ 2

) +

(Arrotondato per difetto)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14