

THUG  
(LADRO)

Thug  
Level

THUG

Livello  
da Ladro

1 ☐ { Frightening Sneak Attack

2 ☐ Eludere

3 ☐ Brutal Beating

4 ☐ Schivare prod.

8 ☐ Schivare prod. migliorato

10 ☐ Talenti avanzati

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  
da Ladro

Altro

d6

= (  ÷ 2 ) +

(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.

BRUTAL BEATING

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

Livello

3 SICKENED

Livello  
da Ladro

rd

= (  ÷ 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 TEMPREA

Livello  
da Ladro

= 10 + (  ÷ 2 ) + 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

Altro

Dal decimo livello, un Ladro può scegliere Doti Avanzate

= (  ÷ 2 ) +

(per difetto)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14