

THUG

(LADRO)

Thug
Level

THUG

Livello
da Ladro

1 ☐ { Frightening
Sneak Attack

2 ☐ Eludere

3 ☐ Brutal Beating

4 ☐ Schivare Prodigioso

8 ☐ Schivare Prodigioso 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

$$\boxed{\text{d6}} = \left(\text{.....} \div 2 \right) + \text{.....}$$

(per eccesso)

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

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

Non è moltiplicato dai colpi critici.

Può infliggere danno non letale solo con un'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

$$\boxed{\text{r}} = \left(\text{.....} \div 2 \right)$$

COLPO DA MAESTRO

Un attacco furtivo riuscito può anche causare:

Livello • Sonno per 1d4 h

20 • Paralisi per 2d6 rounds

• Morte

**COLPO DA MAESTRO
CD TEMpra**

Livello
da Ladro

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

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

DOTI DA LADRO

**TALENTI
CONOSCIUTI**

Livello
da Ladro

Altro

Dal decimo livello, un Ladro può scegliere Doti Avanzate

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

(per difetto)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14