

MAESTRO DEI COLTELLI

(LADRO)

Contenuto
Livello

MAESTRO DEI COLTELLI

Livello
da Ladro

1 Individuare Trappole
Attacco furtivo

2 Eludere

3 Blade Sense

4 Schivare prodigioso

8 Schivare prodigioso migliorato

10 Talenti avanzati

20 Colpo da Maestro

LAMA NASCOSTA

Rapidità di
Mano

Livello
da Ladro

Occulta Lama

= + (÷ 2)

ATTACCO FURTIVO

Quando usa pugnale, pugnale da mischia, kerambit, kukri, astrum o pugnale spezzalama, l'attacco furtivo del Maestro dei Coltelli usa d8 per i danni.
Con ogni altra arma usa d4.

DANNO FURTIVO
BONUS

Livello
da Ladro

Varie

d8 = (÷ 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.

SENSO DELLA LAMA

Livello CABONUS

Livello
da Ladro

Varie

3 + = (÷ 3) +

Il bonus si applica se attaccato con una lama leggera.

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

= 10 + (÷ 2) + INT

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

DOTI DA LADRO

TALENTI
CONOSCIUTI

Livello
da Ladro

Varie

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