

MAESTRO DEI COLTELLI

(LADRO)

Maestro dei  
coltelli  
Livello

MAESTRO DEI COLTELLI		
Livello da Ladro		
1	<input type="checkbox"/>	Individuare Trappole Attacco furtivo
2	<input type="checkbox"/>	Eludere
3	<input type="checkbox"/>	Blade Sense
4	<input type="checkbox"/>	Schivare prodigioso
8	<input type="checkbox"/>	Schivare Prodigioso Migliorato
10	<input type="checkbox"/>	Talenti avanzati
20	<input type="checkbox"/>	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 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.

SENSO DELLA LAMA

Livello  
da Ladro

Varie

Livello **CABONUS**  
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 Temptra 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