

# KNIFE MASTER

(LADRO)

Knife  
Master  
Level

## DOTI DA LADRO

Dal decimo livello, un Ladro può scegliere Doti

### KNIFE MASTER

Livello  
da Ladro

1 ☐ Individuare Trappole  
Sneak Attack

2 ☐ Eludere

3 ☐ Blade Sense

4 ☐ Schivare Prodigioso

8 ☐ Schivare Prodigioso Migliorato

10 ☐ Doti avanzate

20 ☐ Master Strike

### HIDDEN BLADE

Sleight of  
Hand

Livello  
da Ladro

Conceal Knife  =  + (  ÷ 2 )

### ATTACCO FURTIVO

When using a dagger, punching dagger, kerambit, kukri, starknife or swordbreak dagger, the Knife Master's sneak attack deals d8s.

With any other weapon, they deal d4s.

**DANNO FURTIVO**  
**BONUS**

Livello  
da Ladro

Altro

d8 = (  ÷ 2 ) +   
(Arrotond.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.

### BLADE SENSE

Livello **CA BONUS**

Livello  
da Ladro

Altro

3  +  = (  ÷ 3 ) +

Bonus applies when attacked with a light blade.

### 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  
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

**TALENTI  
KNOWN**

Livello  
da Ladro

Altro

= (  ÷ 2 ) +  (Arrotondato per difetto)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14