

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