

MAESTRO DEI COLTELLI

(LADRO)

Maestro dei
coltelli
Livello

MAESTRO DEI COLTELLI		
Livello da Ladro		
1	<input type="checkbox"/>	Individuare Trappole Sneak Attack
2	<input type="checkbox"/>	Eludere
3	<input type="checkbox"/>	Blade Sense
4	<input type="checkbox"/>	Schivare prod.
8	<input type="checkbox"/>	Schivare prod. migliorato
10	<input type="checkbox"/>	Talenti avanzati
20	<input type="checkbox"/>	Master Strike

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

Altro

d8 = (÷ 2) +
(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.

SENSO DELLA LAMA

Livello
da Ladro

Altro

Livello **CABONUS**
3 + = (÷ 3) +

Il bonus si applica se attaccato con una lama leggera.

COLPO DA MAESTRO

Un attacco furtivo riuscito può causare uno fra:

- Livello
- 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

Altro

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