

ACROBACIAS

(LADINO)

Nível de Acrobacia

ACROBACIAS

Nível de
Ladino

1

☐

Expert Acrobat
Ataque furtivo

2

☐

Evasão

3

☐

Second Chance

4

☐

Esquiva Sobrenatural

8

☐

Esquiva Sobrenatural Aprimorada

10

☐

Talentos Avançados

20

☐

Ataque Mestre

ACROBACIAS

EXPERT ACROBAT

While wearing light armour, no Armour Check Penalty to Acrobatics, Fly, Climb, Sleight of Hand or Stealth checks.

While wearing no armour, gain +2 to Acrobatics and Fly checks.

SECOND CHANCE

Nível

3

Reroll an Acrobatics, Climb or Fly check at -5.
You must take the new result.

SECOND CHANCES PER DAY

Nível de
Ladino

Outros

$$\boxed{} = \left(\div 3 \right) + $$

(Arredonda para Cima)

ATAQUE FURTIVO

DANO FURTIVO BÔNUS

Nível de
Ladino

Outros

$$\boxed{}_{d6} = \left(\div 2 \right) + $$

(Arredonda para Cima)

O dano do ataque furtivo pode ser aplicado quando um inimigos esta flanqueado ou não possui seu bônus de DES na CA.

Em ataques a distância, só é aplicado com 10m.

Não é multiplicado em hits críticos.

Não pode ser não-letal, a não ser que utilize uma arma não-letal.

ATAQUE MESTRE

Um ataque furtivo bem sucedido pode causar um efeito:

Nível

20

- Dormir por 1d4 horas
- Paralizado por 2d6 rodadas
- Assassinado

ATAQUE MESTRE Fortitude CD

Nível de
Ladino

$$\boxed{} = 10 + \left(\div 2 \right) + INT$$

Ataque mestre não pode ser usado novamente no mesmo alvo em 24h, passando ou não no teste de Fortitude.

TALENTOS DE LADINO

TALENTOS CONHECIDOS

Nível de
Ladino

Outros

$$\boxed{} = \left(\div 2 \right) + \quad \text{(Arredonda para Baixo)}$$

No nível 10, um Ladino
pode adquirir Talentos Avançados

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14