

POISONER

(LADRO)

Poisoner  
Level

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

POISONER

Livello  
da Ladro

1 ☐ { Uso dei Veleni  
Attacco furtivo

2 ☐ Eludere

3 ☐ Master Poisoner

4 ☐ Schivare prodigioso

8 ☐ Schivare Prodigioso Migliorato

10 ☐ Talenti avanzati

20 ☐ Colpo da Maestro

POISONS

POISON USE

Trained in poisons, and cannot accidentally poison yourself.

MASTER POISONER

Livello Cambia il tipo del veleno tra contatto, ingerito, inalato o ferita. Questo richiede un ora e un tiro di Artigianato: Alchimia uguale alla CD del veleno.

3

Artigianato:  
Alchimia

Poisoner  
Level

Craft Poisons

=  + (  ÷ 2 )

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

ATTACCO FURTIVO

DANNO FURTIVO  
BONUS

Livello  
da Ladro

Varie

d6 = (  ÷ 2 ) +  (per eccesso)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

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.

COLPO DA MAESTRO

Un attacco furtivo riuscito può anche causare:

Livello • Sonno per 1d4 h

20 • Paralisi per 2d6 rounds

• Morte

COLPO DA MAESTRO  
CD TEMPRA

Livello  
da Ladro

= 10 + (  ÷ 2 ) + INT

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

Il Colpo da maestro non può essere usato nuovamente sullo stesso bersaglio entro 24 ore, che superi il TS su Temptra oppure no