

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 3 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.

Artigianato:
Alchimia

Poisoner
Level

Craft Poisons

= + (÷ 2)

ATTACCO FURTIVO

DANNO FURTIVO
BONUS

Livello
da Ladro

Varie

d6

 = (÷ 2) + (per eccesso)

Il danno da attacco furtivo si può applicare quando un bersaglio è fiancheggiato o se viene privato del proprio bonus di DES alla CA.

Per gli Attacchi a distanza, si applica solo entro 9 m.

Non viene moltiplicato dai Colpi critici.

Può essere Danno non letale solo con una 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

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