

ACROBACIAS

Nível de Acrobacia

(LADINO)

ACROBACIAS		
Nível do Ladino		
1	<input type="checkbox"/>	Expert Acrobat Ataque furtivo
2	<input type="checkbox"/>	Evasão
3	<input type="checkbox"/>	Second Chance
4	<input type="checkbox"/>	Esquiva Sobrenatural
8	<input type="checkbox"/>	Esquiva Sobrenatural Aprimorada
10	<input type="checkbox"/>	Talentos Avançados
20	<input type="checkbox"/>	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.

Nível **SECOND CHANCE**
3 Reroll an Acrobatics, Climb or Fly check at -5.
You must take the new result.

SECOND CHANCES Nível do Ladino
PER DAY Outros
 = (

÷ 3) +

(Arredonda para Cima)

ATAQUE FURTIVO

DANO FURTIVO Nível do Ladino
BÔNUS Outros

d6

 = (

÷ 2) +

(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 Nível do Ladino
Fortitude CD
 = 10 + (

÷ 2) + 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 Outros
CONHECIDOS Ladino
 = (

÷ 2) +

(Arredonda para Baixo)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14