

ACROBACIAS

Nível de Acrobacia

(LADINO)

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.

SEGUNDAS CHANCES POR DIA

Nível de
Ladino

Outros

= (

÷ 3

) +

(Arredonda para Cima)

ATAQUE FURTIVO

DANO FURTIVO BÔNUS

Nível de
Ladino

Outros

d6

= (

÷ 2

) +

(Arredonda para Cima)

O dano do ataque furtivo pode ser aplicado quando um inimigo 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

= 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

Nível de
Ladino

Outros

= (

÷ 2

) +

(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