

POISONER

(LADRO)

Poisoner
Level

DOTI DA LADRO

TALENTI
KNOWN

Livello
da Ladro

Altro

Dal decimo livello, un Ladro può scegliere Doti

= (÷ 2) + (Arrotondato per difetto)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

POISONER

Livello
da Ladro

1 ☐ { Poison Use
Sneak Attack

2 ☐ Eludere

3 ☐ Master Poisoner

4 ☐ Schivare Prodigioso

8 ☐ Schivare Prodigioso Migliorato

10 ☐ Doti avanzate

20 ☐ Master Strike

POISONS

POISON USE

Trained in poisons, and cannot accidentally poison yourself.

MASTER POISONER

Livello

3 Change a poison's type between contact, ingested, inhaled or injury. This requires one hour and a Craft: Alchemy check equal to the poison's DC.

Craft:
Alchemy

Poisoner
Level

Craft Poisons

= + (÷ 2)

ATTACCO FURTIVO

DANNO FURTIVO
BONUS

Livello
da Ladro

Altro

d6

 = (÷ 2) + (Arrotond.per eccesso)

10

11

12

13

14

Il danno da attacco furtivo può essere applicato quando un bersaglio viene fiancheggiato

o se viene privato del proprio bonus di Destrezza alla CA

Per gli Attacchi a distanza, si applica oslo entro 10 m.

Non viene moltiplicato dai Colpi critici.

Non può essere Danno non letale a meno che non si usi una arma non letale.

COLPO DA MAESTRO

Un attacco furtivo riuscito può causare uno fra:

Livello

- Sonno per 1d4 h
- 20 • Paralisi per 2d6 rounds
- Morte

COLPO DA MAESTRO
CD TEMPRA

Livello
da Ladro

= 10 + (÷ 2) + INT

14

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