

POISONER

(LADRO)

Poisoner  
Level

DOTI DA LADRO

TALENTI  
KNOWN

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  
Sneak Attack

2 ☐ Eludere

3 ☐ Master Poisoner

4 ☐ Schivare prodigioso

8 ☐ Schivare prodigioso migliorato

10 ☐ Talenti avanzati

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

Varie

d6

 = (  ÷ 2 ) +  (per eccesso)

10

11

12

13

14

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

14

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