

ACROBACIAS

(LADINO)

Nível de Acrobacia

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.

Nível

3

SECOND CHANCE

Reroll an Acrobatics, Climb or Fly check at -5.
You must take the new result.

SECOND CHANCES PER DAY

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 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 Fortitude DC

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 T

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14