

POISONER

(LADRO)

Poisoner
Level

POISONER

Livello
da Ladro

1 ☐ { Uso dei Veleni
Sneak Attack

2 ☐ Eludere

3 ☐ Master Poisoner

4 ☐ Schivare prod.

8 ☐ Schivare prod. migliorato

10 ☐ Talenti avanzati

20 ☐ Master Strike

POISONS

POISON USE

Trained in poisons, and cannot accidentally poison yourself.

MASTER POISONER

Livello Cambia il tipo del veleno tra contatto, ingerito, inalato o ferita. Questo richiede un ora e un tiro di Artigianato: Alchimia uguale alla CD del veleno.

3

Artigianato:
Alchimia

Poisoner
Level

Craft Poisons

= + (÷ 2)

ATTACCO FURTIVO

DANNO FURTIVO
BONUS

Livello
da Ladro

Altro

d6

 = (÷ 2) +

(per eccesso)

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

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

DOTI DA LADRO

TALENTI
CONOSCIUTI

Livello
da Ladro

Altro

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