

Avvelenatore

Ali Avvelenatori sono Ladri specializzati nel distillare veleni di vario tipo. Spesso impiegati come sicari o spie, gli Avvelenatori si vendono al miglior offerente, per cui non sono rari i casi di doppiogiochismo.

Distillare Veleni

Quando sceglie questo archetipo il Ladro ottiene competenza col Set da Avvelenatore, grazie al quale in grado di sintetizzare veleni. Il tempo impiegato, in ore, è prezzo del veleno in mo/100. Per far ciò necessita delle componenti base, che possono essere trovate o acquistate alla metà del prezzo del veleno finale. L'avvelenatore ha resistenza ai danni del veleno che lui stesso ha sintetizzato.

Rapidità del Serpente

Dal 3° Livello l'Avvelenatore può applicare il veleno da contatto o da ferita alle sue armi in maniera più rapida ed efficace. Impiega una azione bonus per farlo ed è in grado di avvelenare, con una dose, un'arma da mischia o dieci munizioni. Dopo 1 minuto il veleno si secca ed è inutilizzabile.

Fortuna dello Scorpione

Dal 9° Livello, quando l'Avvelenatore fallisce un Tiro per Colpire con un'arma avvelenata, può ripetere il Tiro. Può utilizzare questo Privilegio un numero di volte per riposo lungo pari al suo modificatore di Intelligenza.

Sangue Verde

Dal 13° Livello L'Avvelenatore può usare un'azione bonus per infliggersi 1d6 danni perforanti (non riducibili) e usare il suo sangue per avvelenare l'arma. L'arma così avvelenata infligge, oltre al danno normale, 1d6 danni da veleno (che secca comunque dopo 1 minuto). Questo effetto è cumulabile con altri veleni presenti sull'arma.

Veleno Supremo

Dal 17° Livello, i danni da Veleno che l'Avvelenatore infligge ignorano le Resistenze e trattano le Immunità come Resistenze. Quando l'arma che utilizza è avvelenata, inoltre, è considerata magica al fine di superare le resistenze ai danni non magici.

