

## SCOUT

(LADINO)

Scout  
Level

## SCOUT

Nível do Ladino

- |    |                          |  |
|----|--------------------------|--|
| 1  | <input type="checkbox"/> | { Encontrar Armadilhas<br>Ataque furtivo |
| 2  | <input type="checkbox"/> |  |
| 4  | <input type="checkbox"/> | Scout's Charge                           |
| 8  | <input type="checkbox"/> | Skirmisher                               |
| 10 | <input type="checkbox"/> | Talentos Avançados                       |
| 20 | <input type="checkbox"/> | Ataque Mestre                            |

## ARMADILHAS

TRAP SENSE

Nível do Ladino

Outros

Nível REFLEX BONUS

Nível

3

+

=

(

÷ 3

)

+

## ATAQUE FURTIVO

DANO FURTIVO

Nível do Ladino

Outros

BÔNUS

d6

=

(

÷ 2

)

+

(Arredonda para Cima)

Sneak attack damage can be applied when a target is flanked or is denied their DEX bonus to AC.

On ranged attacks, it only applies within 30 ft.

It is not multiplied by critical hits.

It cannot be non-lethal unless using a non-lethal weapon.

SCOUT'S CHARGE

Nível

4

Deal sneak attack damage when you charge.

Enemies with Uncanny Dodge are immune to this.

SKIRMISHER

Nível

8

Deal sneak attack damage whenever you move 10 ft.

Enemies with Uncanny Dodge are immune to this.

## ATAQUE MESTRE

Um ataque furtivo bem sucedido pode causar um efeito:

Nível

20

- Dormir por 1d4 horas
- Paralizado por 2d6 rodadas
- Assassinado

ATAQUE MESTRE

Nível do Ladino

Fortitude CD

=

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 do Ladino

Outros

No nível 10, um Ladino  
pode adquirir Talentos Avançados

=

(

÷ 2

)

+

(Arredonda para Baixo)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14