

BATEDOR

(LADINO)

Scout
Level

BATEDOR

Nível de
Ladino

1

☐

Encontrar Armadilhas
Ataque furtivo

2

☐

Evasão

4

☐

Scout's Charge

8

☐

Skirmisher

10

☐

Talentos Avançados

20

☐

Ataque Mestre

ARMADILHAS

DETECTAR ARMADILHAS

Nível

BÔNUS DE REFLEXO

Ladino

Outros

3

+

=

(

÷

3

)

+

ATAQUE FURTIVO

DANO FURTIVO

BÔNUS

Nível de

Ladino

Outros

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:

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

ATAQUE MESTRE

Fortitude CD

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

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