

SCOUT

(LADINO)

Scout
Level

SCOUT

Nível de
Ladino**1** ☐ { Trapfinding
Sneak Attack**2** ☐ Evasão**4** ☐ Scout's Charge**8** ☐ Skirmisher**10** ☐ Talentos Avançados**20** ☐ Master Strike

TRAPS

Percepção

Nível de
Ladino

Locate Traps

$$\boxed{} = + \left(\div 2 \right)$$

Disable
DeviceNível de
Ladino

Disable Traps

$$\boxed{} = + \left(\div 2 \right)$$

TRAP SENSE

Nível

REFLEX BONUS

Nível de
Ladino

Outros

$$\mathbf{3} + \boxed{} = \left(\div 3 \right) + $$

ATAQUE FURTIVO

DANO FURTIVO
BONUSNível de
Ladino

Outros

$$\boxed{} \text{ d6} = \left(\div 2 \right) + $$

(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
FORTITUDE DCNível de
Ladino

$$\boxed{} = 10 + \left(\div 2 \right) + \text{INT}$$

Ataque mestre não pode ser usado novamente no mesmo alvo em 24h, passando ou não no teste de Fortitude.

Talentos de Ladino

Talentos
ConhecidosNível de
Ladino

Outros

No nível 10, um Ladino
pode adquirir Talentos Avançados

$$\boxed{} = \left(\div 2 \right) + \quad (\text{Arredonda para Baixo})$$

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14