

ROGUE

Nível de
Ladino

ROGUE

Nível de
Ladino

1 ☐ { Trapfinding
Sneak Attack

2 ☐ Evasão

4 ☐ Esquiva Sobrenatural

8 ☐ Esquiva Sobrenatural Aprimorada

10 ☐ Talentos Avançados

20 ☐ Master Strike

TRAPS

Percepção

Nível de
Ladino

Locate Traps

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

Disable
Device

Nível de
Ladino

Disable Traps

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

TRAP SENSE REFLEX BONUS

Nível

Nível de
Ladino

Outros

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

ATAQUE FURTIVO

DANO FURTIVO BONUS

Nível de
Ladino

Outros

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

(Arredonda para Cima)

O dano do ataque furtivo pode ser aplicado quando um inimigos esta flanqueado ou não possui seu bônus de DES na CA.

Em ataques a distância, só é aplicado com 10m.

Não é multiplicado em hits críticos.

Não pode ser não-letal, a não ser que utilize uma arma não-letal.

ATAQUE MESTRE

Um ataque furtivo bem sucedido pode causar um efeito:

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

ATAQUE MESTRE FORTITUDE DC

Nível de
Ladino

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

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

TALENTOS DE LADINO

TALENTOS CONHECIDOS

Nível de
Ladino

Outros

No nível 10, um Ladino
pode adquirir Talentos Avançados

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

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14