

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

=

+

÷ 2

)

Disable Device

Nível de Ladino

Disable Traps

=

+

÷ 2

)

TRAP SENSE

REFLEX BONUS

Nível de Ladino

Outros

3

+

=

÷ 3

+

ATAQUE FURTIVO

DANO FURTIVO

BONUS

Nível de Ladino

Outros

d6

=

÷ 2

+

(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

20

Dormir por 1d4 horas

Paralizado por 2d6 rodadas

Assassinado

ATAQUE MESTRE

FORTITUDE DC

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 CONHECIDOS

Nível de Ladino

Outros

=

÷ 2

+

(Arredonda para Baixo)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

No nível 10, um Ladino pode adquirir Talentos Avançados