

## SCOUT

(LADINO)

Scout  
Level

## SCOUT

Nível de  
Ladino**1** ☐ { Trapfinding  
Ataque furtivo**2** ☐ Evasão**4** ☐ Scout's Charge**8** ☐ Skirmisher**10** ☐ Talentos Avançados**20** ☐ Ataque Mestre

## ARMADILHAS

Percepção

Nível de  
LadinoLocalizar Armadilhas  =  + (  ÷ 2 )

Desabilitar Dispositivo

Nível de  
LadinoDesabilitar Armadilhas  =  + (  ÷ 2 )

## TRAP SENSE

Nível

REFLEX BONUS

Nível de  
Ladino

Outros

**3** +  = (  ÷ 3 ) + 

## ATAQUE FURTIVO

DANO FURTIVO  
BÔNUSNível 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:

Nível

**20** • Dormir por 1d4 horas  
• Paralizado por 2d6 rodadas  
• AssassinadoATAQUE MESTRE Fortitude DC  
FORTITUDE DCNível 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 de  
CONHECIDOS Ladino

Outros

No nível 10, um Ladino pode adquirir Talentos A

 = (  ÷ 2 ) +  (Arredonda para Baixo)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14