

# 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

$$\boxed{\phantom{000}} = \boxed{\phantom{000}} + \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right)$$

Disable  
Device

Nível de  
Ladino

Disable Traps

$$\boxed{\phantom{000}} = \boxed{\phantom{000}} + \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right)$$

**TRAP SENSE**  
**REFLEX BONUS**

Nível

Nível de  
Ladino

Outros

$$\mathbf{3} + \boxed{\phantom{000}} = \left( \boxed{\phantom{000}} \div 3 \right) + \boxed{\phantom{000}}$$

## ATAQUE FURTIVO

**DANO FURTIVO**  
**BÔNUS**

Nível de  
Ladino

Outros

$$\boxed{\phantom{000}} \text{ d6} = \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right) + \boxed{\phantom{000}}$$

(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 CD**

Nível de  
Ladino

$$\boxed{\phantom{000}} = 10 + \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right) + \text{INT}$$

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

$$\boxed{\phantom{000}} = \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right) + \boxed{\phantom{000}} \quad (\text{Arredonda para Baixo})$$

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14