

# ACROBACIAS

Nível de Acrobacia

(LADINO)

## ACROBACIAS

Nível do Ladino

1 ☐ Expert Acrobat  
Ataque furtivo

2 ☐ Evasão

3 ☐ Second Chance

4 ☐ Esquiva Sobrenatural

8 ☐ Esquiva Sobrenatural Aprimorada

10 ☐ Talentos Avançados

20 ☐ Ataque Mestre

## ACROBACIAS

### EXPERT ACROBAT

While wearing light armour, no Armour Check Penalty to Acrobatics, Fly, Climb, Sleight of Hand or Stealth checks.

While wearing no armour, gain +2 to Acrobatics and Fly checks.

### SECOND CHANCE

Nível

3

Reroll an Acrobatics, Climb or Fly check at -5.  
You must take the new result.

### SECOND CHANCES

Nível do Ladino

Outros

PER DAY

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

(Arredonda para Cima)

## ATAQUE FURTIVO

### DANO FURTIVO

Nível do Ladino

Outros

BÔNUS

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

(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

20

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

### ATAQUE MESTRE

Nível do Ladino

Fortitude CD

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

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 do Ladino

Outros

No nível 10, um Ladino  
pode adquirir Talentos Avançados

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

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14