

# ROOF RUNNER

(PÍCARO)

Roof  
Runner  
Level

## TALENTOS DE PÍCARO

TALENTOS  
CONOCIDOS

Nivel de  
Pícaro

Misc

A partir de nivel 10, un Pícaro  
puede aprender Talentos Avanzados

= (  ÷ 2 ) +  (Redondear abajo)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

### ROOF RUNNER

Nivel de  
Pícaro

1 ☐ { Roof Running  
Ataque furtivo

2 ☐ { Evasión  
Tumbling Descent

4 ☐ Esquiva Asombrosa

8 ☐ Esquiva Asombrosa Mejorada

10 ☐ Talentos Avanzados

20 ☐ Golpe maestro

### ROOF RUNNING

Take no penalties to speed, Dexterity-based skills or Reflex saves  
for moving around on top of buildings.

### ATAQUE FURTIVO

BON DAÑO  
FURTIVO

Nivel de  
Pícaro

Misc

d6

 = (  ÷ 2 ) +  (Redondear arriba)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

Daño de ataque furtivo se aplica cuando el objetivo es flanqueado o  
pierde el bonus DES a CA.

En ataques a distancia, solo se aplica dentro de 30ft.

No se multiplica con crítico.

No puede ser no letal, execpto usando armas no letales.

### TUMBLING DESCENT

Control your descent by ricocheting between two or more  
walls no more than 10ft apart.

Nivel

2 You can end the drop by diving through a window, balcony  
or other opening.

The DC for this Acrobatics check is 5 for each 10ft dropped.

### GOLPE MAESTRO

Un ataque furtivo exitoso puede también añadir uno de los siguientes:

Nivel

- 20 • Dormir durante 1d4 horas  
• Paralizado durante 2d6 asaltos  
• Asesinado

GOLPE MAESTRO  
CD FORTALEZA

Nivel de  
Pícaro

= 10 + (  ÷ 2 ) + INT

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

Golpe maestro no puede ser usado de nuevo en el mismo objetivo en  
24 horas, pasen la Salv Fort. o no