

ACROBAT

(PÍCARO)

Acrobat
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

ACROBAT

Nivel de
Pícaro

1

Expert Acrobat
Ataque furtivo

2

Evasión

3

Second Chance

4

Esquiva Asombrosa

8

Esquiva Asombrosa Mejorada

10

Talentos Avanzados

20

Golpe maestro

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

Nivel

3

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

SECOND CHANCES
PER DAY

Nivel de
Pícaro

Misc

= (÷ 3) + (Redondear arriba)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

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, excepto usando armas no letales.

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