ACROBAT Acrobat	TALENTOS DE PÍCARO		
(PÍCARO)	TALENTOS Nivel de CONOCIDOS Pícaro	Misc	A
ACROBAT	= (÷ :	2)+	A partir de nivel 10, un Pícaro puede aprender Talentos Avanzados
Nivel de Pícaro		(Redondear abajo)	
1	1		
2 🗆 Evasión			
3 Second Chance	2		
4 □ Esquiva Asombrosa			
8 🗆 Esquiva Asombrosa Mejorada	3		
10 🗆 Talentos Avanzados			
20 Golpe maestro	4		
ACROBACIAS ,			
EXPERT ACROBAT	5		
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.	6		
Nivel SECOND CHANCE			
Reroll an Acrobatics, Climb or Fly check at -5. You must take the new result.			
SECOND CHANCES Nivel de Pícaro Misc	7		
= (÷ 3) +	8		
(Redondear			
ATAQUE FURTIVO			
BON DAÑO Nivel de FURTIVO Pícaro Misc	9		
d6 = (÷ 2) +			
(Redondear	arriba)		
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.	11		
No se multiplica con crítico.			
No puede ser no letal, execpto usando armas no letales. GOLPE MAESTRO			
	12		
Un ataque furtivo exitoso puede también añadir uno de los s Nivel • Dormir durante 1d4 horas	guientes:		
20 • Paralizado durante 2d6 asaltos	12		
 Asesinado 	13		
CD FORTALEZA Nivel de GOLPE MAESTRO Pícaro			
= 10 + (÷ 2) + INT	14		

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