

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