

# ACROBAT

(PÍCARO)

Acrobat  
Level

## TALENTOS DE PÍCARO

TALENTOS  
CONOCIDOS

Nivel de  
Pícaro

Misc

Desde 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  
Sneak Attack

2

Evasión

3

Second Chance

4

Esquiva Asombrosa

8

Esquiva Asombrosa Mejorada

10

Talentos Avanzados

20

Master Strike

## ACROBATICS

### 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)

## Ataque Furtivo

BONUS DAÑO  
BONUS

Nivel de  
Pícaro

Misc

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.

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

CD FORTALEZA  
FORTITUDE DC

Nivel de  
Pícaro

= 10 + (

÷ 2

) + INT

Golpe Maestro no puede usarse de nuevo en el mismo objetivo en 24 horas, pasen la Salv Fort. o no