

# ACROBAT

(LADINO)

Acrobat  
Level

## TALENTOS DE LADINO

### TALENTOS CONHECIDOS

Nível de  
Ladino

Outros

No nível 10, um Ladino  
pode adquirir Talentos Avançados

= (  ÷ 2 ) +  (Arredonda para Baixo)

1

2

3

4

5

6

7

8

(Arredonda para Cima)

9

10

(Arredonda para Cima)

11

12

13

14

### ACROBAT

Nível de  
Ladino

1 ☐ { Expert Acrobat  
Sneak Attack

2 ☐ Evasão

3 ☐ Second Chance

4 ☐ Esquiva Sobrenatural

8 ☐ Esquiva Sobrenatural Aprimorada

10 ☐ Talentos Avançados

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

Nível

3

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

#### SECOND CHANCES PER DAY

Nível de  
Ladino

Outros

= (  ÷ 3 ) +

(Arredonda para Cima)

### ATAQUE FURTIVO

#### DANO FURTIVO BONUS

Nível de  
Ladino

Outros

d6

 = (  ÷ 2 ) +

(Arredonda para Cima)

O dano do ataque furtivo pode ser aplicado quando um inimigos esta flanqueado ou não possui seu bônus de DES na CA.

Em ataques a distância, só é aplicado com 10m.

Não é multiplicado em hits críticos.

Não pode ser não-letal, a não ser que utilize uma arma não-letal.

### ATAQUE MESTRE

Um ataque furtivo bem sucedido pode causar um efeito:

Nível

20

- Dormir por 1d4 horas
- Paralizado por 2d6 rodadas
- Assassinado

#### ATAQUE MESTRE FORTITUDE DC

Nível de  
Ladino

= 10 + (  ÷ 2 ) + INT

Ataque mestre não pode ser usado novamente no mesmo alvo em 24h, passando ou não no teste de Fortitude.