

ACROBAT

(PÍCARO)

Acrobat
Level

TALENTOS DE PÍCARO

TALENTOS CONOCIDOS

Nivel de
Pícaro

Misc

Desde Nivel 10, un Pícaro
puede aprender Talentos Avanzados

= (

÷ 2

) +

(Redondear hacia abajo)

1

2

3

4

5

6

7

8

(Redondear hacia arriba)

9

10

(Redondear hacia arriba)

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 hacia arriba)

ATAQUE FURTIVO

BONUS DAÑO BONUS

Nivel de
Pícaro

Misc

d6

= (

÷ 2

) +

(Redondear hacia 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