

# 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  
BÔNUS

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 CD

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.