

THUG

(PÍCARO)

Thug
Level

THUG

Nivel de
Pícaro

1

Frightening
Ataque furtivo

2

Evasión

3

Brutal Beating

4

Esquiva Asombrosa

8

Esquiva Asombrosa Mejorada

10

Talentos Avanzados

20

Golpe maestro

FRIGHTENING

On successfully intimidating a target, they are shaken for 1 round longer than normal.

If a target would be shaken for at least 4 rounds, you can choose instead to make them frightened for 1 round.

ATAQUE FURTIVO

**BON DAÑO
FURTIVO**

Nivel de
Pícaro

Misc

d6

$$= \left(\div 2 \right) +$$

(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.

BRUTAL BEATING

On successfully dealing sneak attack damage, forgo 1d6 of the damage to make the target sickened.

Nivel

3

**SICKENED
DURACIÓN**

Nivel de
Pícaro

turnos

$$= \left(\div 2 \right)$$

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
GOLPE MAESTRO**

Nivel de
Pícaro

$$= 10 + \left(\div 2 \right) + \text{INT}$$

Golpe maestro no puede ser usado de nuevo en el mismo objetivo en 24 horas, pasen la Salv Fort. o no

TALENTOS DE PÍCARO

**TALENTOS
CONOCIDOS**

Nivel de
Pícaro

Misc

A partir de nivel 10, un Pícaro
puede aprender Talentos Avanzados

$$\div 2 \right) +$$

(Redondear abajo)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14