

# PÍCARO

(PÍCARO)

Nivel de  
Pícaro

## TALENTOS DE PÍCARO

TALENTOS  
CONOCIDOS

Nivel de  
Pícaro

Misc

Desde Nivel 10, un Pícaro  
puede aprender Talentos Avanzados

$$\boxed{\phantom{000}} = \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right) + \boxed{\phantom{000}} \quad (\text{Redondear abajo})$$

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

## PÍCARO

Nivel de  
Pícaro

1

☐

Encontrar trampas  
Ataque furtivo

2

☐

Evasión

4

☐

Esquiva Asombrosa

8

☐

Esquiva Asombrosa Mejorada

10

☐

Talentos Avanzados

20

☐

Golpe maestro

## TRAMPAS

Percepción

Nivel de  
Pícaro

Encontrar trampas  $\boxed{\phantom{000}}$  =  $\boxed{\phantom{000}}$  +  $\left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right)$

Inutilizar  
Mecanismo

Nivel de  
Pícaro

Desactivar Trampas  $\boxed{\phantom{000}}$  =  $\boxed{\phantom{000}}$  +  $\left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right)$

### BONUS REFLEJOS

Nivel de

Misc

Nivel

SENTIDO DE TRAMPA

Pícaro

3

+

=

$\left( \right)$

$\div 3$

+

## Ataque Furtivo

BON DAÑO  
FURTIVO

Nivel de  
Pícaro

Misc

d6

=

$\left( \right)$

$\div 2$

+

(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

GOLPE MAESTRO  
CD FORTALEZA

Nivel de  
Pícaro

=

10

+

$\left( \right)$

$\div 2$

+

INT

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