

PÍCARO

Nivel de Pícaro

1	<input type="checkbox"/>	Encontrar Trampas Ataque furtivo
2	<input type="checkbox"/>	Evasión
4	<input type="checkbox"/>	Esquiva Asombrosa
8	<input type="checkbox"/>	Esquiva Asombrosa Mejorada
10	<input type="checkbox"/>	Talentos Avanzados
20	<input type="checkbox"/>	Golpe maestro

TRAMPAS

Percepción Nivel de Pícaro

Encontrar trampas = + (÷ 2)

Inutilizar Mecanismo Nivel de Pícaro

Desactivar Trampas = + (÷ 2)

SENTIDO DE TRAMPAS Nivel de Pícaro Misc

BON REF

3 + = (÷ 3) +

ATAQUE FURTIVO

BON DAÑO FURTIVO Nivel de Pícaro Misc

d6 = (÷ 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

- Dormir durante 1d4 horas
- Paralizado durante 2d6 asaltos
- Asesinado

GOLPE MAESTRO CD FORTALEZA Nivel de Pícaro

= 10 + (÷ 2) + INT

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

TALENTOS CONOCIDOS Nivel de Pícaro Misc

= (÷ 2) + (Redondear abajo)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

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