BANDIT

(PÍCARO)

Bandit Level

BANDIT

Nivel de Pícaro		
1	☐	Encontrar Trampas Ataque furtivo
2	☐	Evasión
4	☐	Ambush
8	☐	Fearsome Strike
10	☐	Talentos Avanzados
20	☐	Golpe maestro

TRAMPAS

Nivel 3

BONUS REFLEJOS
SENTIDO DE TRAMPAS

+ ____ = (Nivel de Pícaro ____ ÷ 3) + Misc ____

ATAQUE FURTIVO

BON DAÑO FURTIVO

____ d6 = (Nivel de Pícaro ____ ÷ 2) + Misc ____

(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, execpto usando armas no letales.

AMBUSH

Nivel 4

On surprise rounds where you are able to act, you can take a move action, a standard action and a swift action.

FEARSOME STRIKE

Nivel 8

On confirming a critical hit and dealing sneak attack damage, you can make a foe frightened.

FRIGHTENED PER DAY

CAR

FRIGHTENED DURATION

CAR turnos

GOLPE MAESTRO

Nivel 20

Un ataque furtivo exitoso puede también añadir uno de los siguientes:

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

GOLPE MAESTRO CD FORTALEZA

____ = 10 + (Nivel de Pícaro ____ ÷ 2) + 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 ____ ÷ 2) + Misc ____

(Redondear abajo)

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

1 ____ ____
2 ____ ____
3 ____ ____
4 ____ ____
5 ____ ____
6 ____ ____
7 ____ ____
8 ____ ____
9 ____ ____
10 ____ ____
11 ____ ____
12 ____ ____
13 ____ ____
14 ____ ____