

TRAPSMITH

(PÍCARO)

Trapsmith
Level

TALENTOS DE PÍCARO

TALENTOS
CONOCIDOS

Nivel de
Pícaro

Misc

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

= (÷ 2) + (Redondear abajo)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

TRAPSMITH

Nivel de
Pícaro

1

Encontrar Trampas
Ataque furtivo

2

Evasión

4

Careful Disarm

8

Trapmaster

10

Talentos Avanzados

20

Golpe maestro

TRAMPAS

BONUS REFLEJOS

Nivel de

SENTIDO DE TRAMPA

Pícaro

Misc

Nivel

3

+

=

÷

3

+

Nivel

4

Apply this bonus × 2 to avoid a trap you sprang while attempting to disable it.

Nivel

4

Failing to disarm a trap does not spring the trap unless you fail by 10 or more.

TRAP MASTER

Nivel

8

On disabling a trap you can bypass it even if your result did not beat the trap's DC by 10.

If it's a magical trap that only lets certain people through, you can change who it will allow.

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

20

• Dormir durante 1d4 horas

• Paralizado durante 2d6 asaltos

• Asesinado

CD FORTALEZA

GOLPE MAESTRO

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