

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

)

BONUS REFLEJOS

Nivel de Pícaro

Misc

Nivel

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
- 20
- Dormir durante 1d4 horas
 - Paralizado durante 2d6 asaltos
 - Asesinado

CD FORTALEZA

Nivel de Pícaro

GOLPE MAESTRO

=

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)

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		