TRAPSMITH Trapsmith	TALENTOS DE PÍCARO			
(PÍCARO)	TALENTOS	Nivel de	Misc	A partir de nivel 10, un Pícaro
TRAPSMITH	CONOCIDOS	Pícaro (÷ 2) +	puede aprender Talentos Avanzados
Nivel de		= (÷2)+	(Redondear abajo)
Pícaro Encontrar trampas Ataqua furtius	1			
- Ataque furtivo				
2	2			
4 Careful Disarm				
8				
10	3			
20 Golpe maestro	-			
TRAMPAS	4			
BONUS REFLEJOS Nivel de Nivel SENTIDO DE TRAMPÆscaro Misc				
3 + = (÷ 3) +	5			
Apply this bonus × 2 to avoid a trap you sprang while attempting to disable it.	6			
Nivel Failing to disarm a trap does not spring the trap unless				
4 you fail by 10 or more.	7			
TRAP MASTER Nivel On disabling a trap you can bypass it even if your result did				
not beat the trap's DC by 10.	8			
If it's a magical trap that only lets certain people through, you can change who it will allow.				
ATAQUE FURTIVO	9			
BON DAÑO Nivel de FURTIVO Pícaro Misc				
d6 = (÷ 2) +	10			
(Redondear				
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.	11			
No se multiplica con crítico.				
No puede ser no letal, execpto usando armas no letales.				
GOLPE MAESTRO	12			
Un ataque furtivo exitoso puede también añadir uno de los si	guientes:			
Nivel • Dormir durante 1d4 horas 20 • Paralizado durante 2d6 asaltos	13			
Asesinado				
GOLPE MAESTRO Nivel de CD FORTALEZA Pícaro				
$= 10 + (\div 2) + INT$	14			
- 10 + (• 2) + 1111				

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