

# SNIPER

(PÍCARO)

Sniper  
Level

SNIPER		
Nivel de Pícaro		
1	<input type="checkbox"/>	Accuracy Ataque furtivo
2	<input type="checkbox"/>	Evasión
3	<input type="checkbox"/>	Deadly Range
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

## ACCURACY

Halves the normal range increment penalty when firing a bow or crossbow.

## ATAQUE FURTIVO

BON DAÑO FURTIVO

Nivel de Pícaro

Misc

d6 = (  ÷ 2 ) + 

(Redondear arriba)

Sneak attack damage can be applied when a target is flanked or is denied their DEX bonus to AC.

On ranged attacks, it only applies within range:

SNEAK ATTACK RANGE LIMIT

Nivel de Pícaro

' = 30 ft + 10 ft × (  ÷ 3 )

(Redondear abajo)

It is not multiplied by critical hits.  
It cannot be non-lethal unless using a non-lethal weapon.

## 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

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 DE PÍCARO

TALENTOS CONOCIDOS

Nivel de Pícaro

Misc

= (  ÷ 2 ) + 

(Redondear abajo)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14