

PÍCARO

Nivel de Pícaro

1

☐

Encontrar trampas
Ataque furtivo

2

☐

Evasión

4

☐

Esquiva Asombrosa

8

☐

Esquiva Asombrosa Mejorada

10

☐

Talentos Avanzados

20

☐

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, execepto 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

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 CONOCIDOS

Nivel de Pícaro

Misc

=

(÷ 2)

+

(Redondear abajo)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

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