

TRAPSMITH

(PÍCARO)

Trapsmith

Level

TRAPSMITH		
Nivel de Pícaro		
1	<input type="checkbox"/>	Encontrar Trampas Ataque furtivo
2	<input type="checkbox"/>	Evasión
4	<input type="checkbox"/>	Careful Disarm
8	<input type="checkbox"/>	Trapmaster
10	<input type="checkbox"/>	Talentos Avanzados
20	<input type="checkbox"/>	Golpe maestro

TRAMPAS

BONUS REFLEJOS

Nivel de 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

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)

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