

BANDIT

(PÍCARO)

Bandit
Level

TALENTOS DE PÍCARO

TALENTOS
CONOCIDOS

Nivel de
Pícaro

Misc

Desde Nivel 10, un Pícaro
puede aprender Talentos Avanzados

$$\boxed{} = \left(\boxed{} \div 2 \right) + \boxed{} \quad (\text{Redondear abajo})$$

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

BANDIT

Nivel de
Pícaro

1

☐

Encontrar trampas
Sneak Attack

2

☐

Evasión

4

☐

Ambush

8

☐

Fearsome Strike

10

☐

Talentos Avanzados

20

☐

Master Strike

TRAMPAS

Percepción

Nivel de
Pícaro

$$\text{Encontrar trampas } \boxed{} = \boxed{} + \left(\boxed{} \div 2 \right)$$

Inutilizar
Mecanismo

Nivel de
Pícaro

$$\text{Inutilizar trampas } \boxed{} = \boxed{} + \left(\boxed{} \div 2 \right)$$

BONUS REFLEJOS

Nivel de

Misc

Nivel

3

+

=

(

$\div 3$

)

+

Ataque Furtivo

BONUS DAÑO
BONUS

Nivel de
Pícaro

Misc

 d6

=

(

$\div 2$

)

+

(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.

AMBUSH

Nivel

4

On surprise rounds where you are able to act, you can take a move action, a standard action and a swift action.

FEARSOME STRIKE

On confirming a critical hit and dealing sneak attack damage, you can make a foe frightened.

Nivel

8

FRIGHTENED
PER DAY

FRIGHTENED
DURATION

CAR

CAR

turnos

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
FORTITUDE DC

Nivel de
Pícaro

=

10

+

(

$\div 2$

)

+

INT

Golpe Maestro no puede usarse de nuevo en el mismo objetivo en 24 horas, pasen la Salv Fort. o no