

PÍCARO

Nivel de Pícaro

| | | |
|----|--------------------------|--------------------------------|
| 1 | <input type="checkbox"/> | Encontrar trampas Sneak Attack |
| 2 | <input type="checkbox"/> | Evasión |
| 4 | <input type="checkbox"/> | Esquiva Asombrosa |
| 8 | <input type="checkbox"/> | Esquiva Asombrosa Mejorada |
| 10 | <input type="checkbox"/> | Talentos Avanzados |
| 20 | <input type="checkbox"/> | Master Strike |

TRAMPAS

Percepción Nivel de Pícaro

Encontrar trampas = + (÷ 2)

Inutilizar Mecanismo Nivel de Pícaro

Inutilizar trampas = + (÷ 2)

BONUS REFLEJOS SENTIDO DE TRAMPA Nivel de Pícaro Misc

3 + = (÷ 3) +

Ataque Furtivo

BONUS DAÑO BONUS 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

- Dormir durante 1d4 horas
- Paralizado durante 2d6 asaltos
- Asesinado

CD FORTALEZA FORTITUDE DC Nivel de Pícaro

= 10 + (÷ 2) + INT

Golpe Maestro no puede usarse 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