

PÍCARO

(PÍCARO)

Nivel de
Pícaro

TALENTOS DE PÍCARO

TALENTOS
CONOCIDOS

Nivel de
Pícaro

Misc

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

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

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

Inutilizar
Mecanismo

Nivel de
Pícaro

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

BONUS REFLEJOS

Nivel de

Misc

Nivel **3** **SENTIDO DE TRAMPA** $\boxed{} + \boxed{} = \left(\boxed{} \div 3 \right) + \boxed{}$

ATAQUE FURTIVO

BON DAÑO
BONUS

Nivel de
Pícaro

Misc

$\boxed{} \text{ d6} = \left(\boxed{} \div 2 \right) + \boxed{} \quad (\text{Redondear arriba})$

Daño de ataque furtivo se aplica cuando el objetivo es flanqueado o pierde el bon DES a CA.

En ataques a distancia, solo se aplica dentro de 30'.

No se multiplica con crítico.

No puede ser no letal, excepto usando armas no letales.

GOLPE MAESTRO

Un ataque furtivo exitoso puede también añadir uno de los siguientes:

Nivel

• Dormir durante 1d4 horas

20

• Paralizado durante 2d6 asaltos

• Asesinado

GOLPE MAESTRO
FORTITUDE DC

Nivel de
Pícaro

$\boxed{} = 10 + \left(\boxed{} \div 2 \right) + \text{INT}$

Golpe maestro no puede ser usado de nuevo en el mismo objetivo en 24 horas, pasen la Salv Fort. o no

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14