

PÍCARO		
Pícaro Nivel		
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

Encontrar trampas = $\frac{\text{Percepción}}{\text{Pícaro Nivel}}$ + $\left(\frac{\text{Pícaro Nivel}}{2} \right)$

Inutilizar trampas = $\frac{\text{Inutilizar Mecanismo}}{\text{Pícaro Nivel}}$ + $\left(\frac{\text{Pícaro Nivel}}{2} \right)$

BONUS REFLEJOS SENTIDO DE TRAMPA Nivel 3 + = $\left(\frac{\text{Pícaro Nivel}}{3} \right)$ + $\frac{\text{Misc}}{\text{Pícaro Nivel}}$

Ataque Furtivo

BONUS DAÑO BONUS d6 = $\left(\frac{\text{Pícaro Nivel}}{2} \right)$ + $\frac{\text{Misc}}{\text{Pícaro Nivel}}$ (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 1 • Dormir durante 1d4 horas
 - 20 • Paralizado durante 2d6 asaltos
 - Asesinado

CD FORTALEZA FORTITUDE DC = 10 + $\left(\frac{\text{Pícaro Nivel}}{2} \right)$ + INT

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

TALENTOS CONOCIDOS = $\left(\frac{\text{Pícaro Nivel}}{2} \right)$ + $\frac{\text{Misc}}{\text{Pícaro Nivel}}$ (Redondear abajo)

1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		

Desde Nivel 10, un Pícaro puede aprender Talentos Avanzados