

# BANDIT

(PÍCARO)

Bandit  
Level

## TALENTOS DE PÍCARO

TALENTOS  
CONOCIDOS

Nivel de  
Pícaro

Misc

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

= (  ÷ 2 ) +  (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

Encontrar trampas

 =  + (  ÷ 2 )

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

Inutilizar  
Mecanismo

Nivel de  
Pícaro

Inutilizar trampas

 =  + (  ÷ 2 )

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

## BONUS REFLEJOS

Nivel de

Misc

Nivel

SENTIDO DE TRAMPA

Pícaro

3

+

=

(

÷ 3

)

+

## ATAQUE FURTIVO

BON DAÑO  
BONUS

Nivel de  
Pícaro

Misc

d6

=

(

÷ 2

)

+

(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.

## 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

GOLPE MAESTRO  
FORTITUDE DC

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