

# THUG

(PÍCARO)

Thug  
Level

## THUG

Nivel de  
Pícaro

1

**Frightening  
Sneak Attack**

2

Evasión

3

Brutal Beating

4

Esquiva Asombrosa

8

Esquiva Asombrosa Mejorada

10

Talentos Avanzados

20

Master Strike

## FRIGHTENING

On successfully intimidating a target, they are shaken for 1 round longer than normal.

If a target would be shaken for at least 4 rounds, you can choose instead to make them frightened for 1 round.

## ATAQUE FURTIVO

**BON DAÑO  
BONUS**

Nivel de  
Pícaro

Misc

d6

$$= \left( \div 2 \right) +$$

(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.

## BRUTAL BEATING

On successfully dealing sneak attack damage, forgo 1d6 of the damage to make the target sickened.

Nivel

3

**SICKENED  
DURACIÓN**

Nivel de  
Pícaro

turnos

$$= \left( \div 2 \right)$$

## 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

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

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

## TALENTOS DE PÍCARO

**TALENTOS  
CONOCIDOS**

Nivel de  
Pícaro

Misc

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

$$\div 2 \right) +$$

(Redondear abajo)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14