

Nivel de Pícaro

1

☐

Encontrar trampas Sneak Attack

2

☐

Evasión

4

☐

Esquiva Asombrosa

8

☐

Esquiva Asombrosa Mejorada

10

☐

Talentos Avanzados

20

☐

Master Strike

TRAMPAS

Percepción

Nivel de Pícaro

Encontrar trampas=+

÷ 2

Inutilizar Mecanismo

Nivel de Pícaro

Inutilizar trampas=+

÷ 2

BONUS REFLEJOS

Nivel de Pícaro

Misc

Nivel

3

+

=

÷ 3

+

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.

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

TALENTOS CONOCIDOS

Nivel de Pícaro

Misc

=

÷ 2

+

(Redondear abajo)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14