

TRAPSMITH

(PÍCARO)

Trapsmith
Level

TALENTOS DE PÍCARO

TALENTOS
CONOCIDOS

Pícaro
Nivel

Misc

Desde Nivel 10, un Pícaro
puede aprender Talentos Avanzados

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

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

TRAPSMITH

Pícaro
Nivel

1 ☐ { Encontrar trampas
Sneak Attack

2 ☐ Evasión

4 ☐ Careful Disarm

8 ☐ Trapmaster

10 ☐ Talentos Avanzados

20 ☐ Master Strike

TRAMPAS

Percepción

Pícaro
Nivel

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

Inutilizar
Mecanismo

Pícaro
Nivel

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

Nivel 4 Failing to disable a trap does not spring the trap unless you fail by 10 or more.

BONUS REFLEJOS

Pícaro

Misc

Nivel 3 $\boxed{} + = \left(\div 3 \right) + $

Nivel 4 Apply this bonus $\times 2$ to avoid a trap you sprang while attempting to disable it.

TRAP MASTER

Nivel 8 On disabling a trap you can bypass it even if your result did not beat the trap's DC by 10.
If it's a magical trap that only lets certain people through, you can change who it will allow.

Ataque Furtivo

BONUS DAÑO
BONUS

Pícaro
Nivel

Misc

$$\boxed{}_{d6} = \left(\div 2 \right) + $$

(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, 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

CD FORTALEZA
FORTITUDE DC

Pícaro
Nivel

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

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