

BANDIT

(PÍCARO)

Bandit
Level

TALENTOS DE PÍCARO

TALENTOS
CONOCIDOS

Nivel de
Pícaro

Misc

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

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

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

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

Inutilizar
Mecanismo

Nivel de
Pícaro

$$\text{Desactivar Trampas } \boxed{} = \boxed{} + \left(\boxed{} \div 2 \right)$$

SENTIDO DE TRAMPAS

Nivel

BON REF

Nivel de
Pícaro

Misc

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

ATAQUE FURTIVO

BON DAÑO
BONUS

Nivel de
Pícaro

Misc

$$\boxed{}_{d6} = \left(\boxed{} \div 2 \right) + \boxed{} \quad (\text{Redondear arriba})$$

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.

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

- Dormir durante 1d4 horas
- Paralizado durante 2d6 asaltos
- Asesinado

GOLPE MAESTRO
FORTITUDE DC

Nivel de
Pícaro

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

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