

PÍCARO

Pícaro
Nivel

TALENTOS DE PÍCARO

TALENTOS
CONOCIDOS

Pícaro
Nivel

Misc

Desde 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

PÍCARO

Pícaro
Nivel

1

Encontrar trampas
Sneak Attack

2

Evasión

4

Esquiva Asombrosa

8

Esquiva Asombrosa Mejorada

10

Talentos Avanzados

20

Master Strike

TRAMPAS

Percepción

Pícaro
Nivel

Encontrar trampas

 = + (÷ 2)

211

212

213

214

215

216

217

218

219

220

221

222

223

224

225

Inutilizar
Mecanismo

Pícaro
Nivel

Inutilizar trampas

 = + (÷ 2)

231

232

233

234

235

236

237

238

239

240

241

242

243

244

245

BONUS REFLEJOS

Pícaro

Misc

SENTIDO DE TRAMPA

Nivel

3

+

= (÷ 3) +

Ataque Furtivo

BONUS DAÑO
BONUS

Pícaro
Nivel

Misc

d6

 = (÷ 2) + (Redondear arriba)

251

252

253

254

255

256

257

258

259

260

261

262

263

264

265

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

= 10 + (÷ 2) + INT

271

272

273

274

275

276

277

278

279

280

281

282

283

284

285

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