

PÍCARO

(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)

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

Inutilizar
Mecanismo

Pícaro
Nivel

Inutilizar trampas

 = + (÷ 2)

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

BONUS REFLEJOS

Pícaro

Misc

SENTIDO DE TRAMPA

Nivel

Nivel

3

+

=

(

÷ 3

)

+

Ataque Furtivo

BONUS DAÑO
BONUS

Pícaro
Nivel

Misc

d6

=

(

÷ 2

)

+

(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

• Dormir durante 1d4 horas

20

• Paralizado durante 2d6 asaltos

• Asesinado

CD FORTALEZA
FORTITUDE DC

Pícaro
Nivel

=

10

+

(

÷ 2

)

+

INT

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