

TRAPSMITH

(PÍCARO)

Trapsmith
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

TRAPSMITH

Nivel de
Pícaro

1

☐

Encontrar trampas
Sneak Attack

2

☐

Evasión

4

☐

Careful Disarm

8

☐

Trapmaster

10

☐

Talentos Avanzados

20

☐

Master Strike

TRAMPAS

Percepción

Nivel de
Pícaro

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

Inutilizar
Mecanismo

Nivel de
Pícaro

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

Nivel
4

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

BONUS REFLEJOS

Nivel de

Misc

Nivel

SENTIDO DE TRAMPA

Nivel de

Misc

3

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

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

BON DAÑO
BONUS

Nivel de
Pícaro

Misc

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

(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

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

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