

BANDIT

(PÍCARO)

Bandit
Level

TALENTOS DE PÍCARO

TALENTOS
CONOCIDOS

Nivel de
Pícaro

Misc

Desde 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
Ataque furtivo

2

☐

Evasión

4

☐

Ambush

8

☐

Fearsome Strike

10

☐

Talentos Avanzados

20

☐

Golpe maestro

TRAMPAS

Percepción

Nivel de
Pícaro

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

Inutilizar
Mecanismo

Nivel de
Pícaro

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

BONUS REFLEJOS

Nivel de

Misc

Nivel

SENTIDO DE TRAMPA

3

☐☐

Ataque Furtivo

BON DAÑO
FURTIVO

Nivel de
Pícaro

Misc

d6

☐☐

(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

20

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

GOLPE MAESTRO
CD FORTALEZA

Nivel de
Pícaro

= 10 +

☐☐