BANDIT

(PÍCARO)

Bandit Level

BANDIT

Nivel de Pícaro		
1	☐	Encontrar Trampas Ataque furtivo
2	☐	Evasión
4	☐	Ambush
8	☐	Fearsome Strike
10	☐	Talentos Avanzados
20	☐	Golpe maestro

TRAMPAS

Encontrar trampas [ ] = Percepción + (Nivel de Pícaro ÷ 2)

Desactivar Trampas [ ] = Inutilizar Mecanismo + (Nivel de Pícaro ÷ 2)

Nivel 3 — **BONUS REFLEJOS** / SENTIDO DE TRAMPAS [+] = (Nivel de Pícaro ÷ 3) + Misc

Ataque Furtivo

BON DAÑO / FURTIVO [d6] = (Nivel de Pícaro ÷ 2) + Misc

(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, execpto 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 [CAR] — **FRIGHTENED** / DURATION [CAR turnos]

GOLPE MAESTRO

Nivel 20 — Un ataque furtivo exitoso puede también añadir uno de los siguientes:

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

GOLPE MAESTRO / CD FORTALEZA [ ] = 10 + (Nivel de Pícaro ÷ 2) + INT

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

TALENTOS DE PÍCARO

TALENTOS / CONOCIDOS [ ] = (Nivel de Pícaro ÷ 2) + Misc (Redondear abajo)

Desde Nivel 10, un Pícaro puede aprender Talentos Avanzados

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14