

PÍCARO

Nivel de
Pícaro

TALENTOS DE PÍCARO

TALENTOS CONOCIDOS

Nivel de
Pícaro

Misc

Desde Nivel 10, un Pícaro
puede aprender Talentos Avanzados

$$\boxed{} = \left(\boxed{} \div 2 \right) + \boxed{} \quad (\text{Redondear abajo})$$

Nivel de
Pícaro

PÍCARO

1

☐

Encontrar trampas
Ataque furtivo

2

☐

Evasión

4

☐

Esquiva Asombrosa

8

☐

Esquiva Asombrosa Mejorada

10

☐

Talentos Avanzados

20

☐

Golpe maestro

TRAMPAS

Percepción

Nivel de
Pícaro

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

Inutilizar
Mecanismo

Nivel de
Pícaro

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

BONUS REFLEJOS

Nivel de

Misc

Nivel

SENTIDO DE TRAMPA

Pícaro

3

+

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

Ataque Furtivo

BON DAÑO FURTIVO

Nivel de
Pícaro

Misc

$$\boxed{}_{d6} = \left(\boxed{} \div 2 \right) + \boxed{} \quad (\text{Redondear arriba})$$

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

20

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

GOLPE MAESTRO CD FORTALEZA

Nivel de
Pícaro

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

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

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14