

# THUG

(PÍCARO)

Thug  
Level

## TALENTOS DE PÍCARO

TALENTOS  
CONOCIDOS

Nivel de  
Pícaro

Misc

Desde Nivel 10, un Pícaro  
puede aprender Talentos Avanzados

= (  ÷ 2 ) +  (Redondear hacia abajo)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

## THUG

Nivel de  
Pícaro

1 ☐ { Frightening  
Sneak Attack

2 ☐ Evasión

3 ☐ Brutal Beating

4 ☐ Esquiva Asombrosa

8 ☐ Esquiva Asombrosa Mejorada

10 ☐ Talentos Avanzados

20 ☐ Master Strike

## FRIGHTENING

On successfully intimidating a target, they are shaken for 1 round longer than normal.

If a target would be shaken for at least 4 rounds, you can choose instead to make them frightened for 1 round.

## ATAQUE FURTIVO

BONUS DAÑO  
BONUS

Nivel de  
Pícaro

Misc

d6

 = (  ÷ 2 ) +  (Redondear hacia arriba)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

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.

## BRUTAL BEATING

On successfully dealing sneak attack damage, forgo 1d6 of the damage to make the target sickened.

Nivel

3

SICKENED  
DURACIÓN

Nivel de  
Pícaro

turnos

 = (  ÷ 2 )

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

## GOLPE MAESTRO

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

Nivel

20

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

CD FORTALEZA  
FORTITUDE DC

Nivel de  
Pícaro

= 10 + (  ÷ 2 ) + INT

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

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