

Nivel de Pícaro

1☐

2☐

4☐

8☐

10☐

20☐

Encontrar trampas  
Sneak Attack

Evasión

Esquiva Asombrosa

Esquiva Asombrosa Mejorada

Talentos Avanzados

Master Strike

TRAMPAS

Percepción

Nivel de Pícaro

Encontrar trampas

=

+

÷ 2

Inutilizar Mecanismo

Nivel de Pícaro

Inutilizar trampas

=

+

÷ 2

BONUS REFLEJOS

Nivel de Pícaro

Misc

Nivel **SENTIDO DE TRAMPA**

3

+

÷ 3

+

ATAQUE FURTIVO

BONUS DAÑO

Nivel de Pícaro

Misc

BONUS

d6

=

÷ 2

+

(Redondear hacia 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.

GOLPE MAESTRO

Nivel

20

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

• Dormir durante 1d4 horas

• Paralizado durante 2d6 asaltos

• Asesinado

CD FORTALEZA

Nivel de Pícaro

FORTITUDE DC

=

10

+

÷ 2

+

INT

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

TALENTOS CONOCIDOS

Nivel de Pícaro

Misc

=

÷ 2

+

(Redondear hacia abajo)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14