

PÍCARO

(PÍCARO)

Nivel de
Pícaro

TALENTOS DE PÍCARO

TALENTOS
CONOCIDOS

Nivel de
Pícaro

Misc

Desde Nivel 10, un Pícaro
puede aprender Talentos Avanzados

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

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

PÍCARO

Nivel de
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

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

Pícaro

3

+

=

$\left(\right)$

$\div 3$

+

Ataque Furtivo

BON DAÑO
FURTIVO

Nivel de
Pícaro

Misc

d6

=

$\left(\right)$

$\div 2$

+

(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

=

10

+

$\left(\right)$

$\div 2$

+

INT

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