

PÍCARO		
Nivel de Pícaro		
1	<input type="checkbox"/>	Encontrar Trampas Ataque furtivo
2	<input type="checkbox"/>	Evasión
4	<input type="checkbox"/>	Esquiva Asombrosa
8	<input type="checkbox"/>	Esquiva Asombrosa Mejorada
10	<input type="checkbox"/>	Talentos Avanzados
20	<input type="checkbox"/>	Golpe maestro

TRAMPAS

Encontrar trampas = $\frac{\text{Percepción}}{\text{Nivel de Pícaro}} + \left(\frac{\text{Nivel de Pícaro}}{2} \right)$

Desactivar Trampas = $\frac{\text{Inutilizar Mecanismo}}{\text{Nivel de Pícaro}} + \left(\frac{\text{Nivel de Pícaro}}{2} \right)$

BONUS REFLEJOS Nivel de Pícaro Misc
SENTIDO DE TRAMPA
3 + $\left(\frac{\text{Nivel de Pícaro}}{3} \right) +$

Ataque Furtivo

BON DAÑO FURTIVO Nivel de Pícaro Misc
 d6 = $\left(\frac{\text{Nivel de Pícaro}}{2} \right) +$
(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, execepto usando armas no letales.

GOLPE MAESTRO

- Un ataque furtivo exitoso puede también añadir uno de los siguientes:
- Nivel 1 • Dormir durante 1d4 horas
 - 20 • Paralizado durante 2d6 asaltos
 - Asesinado

GOLPE MAESTRO CD FORTALEZA Nivel de Pícaro
 = $10 + \left(\frac{\text{Nivel de Pícaro}}{2} \right) + \text{INT}$

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

TALENTOS CONOCIDOS Nivel de Pícaro Misc
 = $\left(\frac{\text{Nivel de Pícaro}}{2} \right) +$ (Redondear abajo)

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

Desde Nivel 10, un Pícaro puede aprender Talentos Avanzados