

TRAPSMITH

(PÍCARO)

Trapsmith
Level

TALENTOS DE PÍCARO

TALENTOS
CONOCIDOS

Nivel de
Pícaro

Misc

Desde Nivel 10, un Pícaro
puede aprender Talentos Avanzados

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

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

TRAPSMITH

Nivel de
Pícaro

1

☐

Encontrar trampas
Sneak Attack

2

☐

Evasión

4

☐

Careful Disarm

8

☐

Trapmaster

10

☐

Talentos Avanzados

20

☐

Master Strike

TRAMPAS

Percepción

Nivel de
Pícaro

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

Inutilizar
Mecanismo

Nivel de
Pícaro

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

Nivel
4

Failing to disable a trap does not spring the trap unless you fail by 10 or more.

BONUS REFLEJOS

Nivel de

Misc

Nivel

SENTIDO DE TRAMPA

Pícaro

3

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

Nivel
4

Apply this bonus $\times 2$ to avoid a trap you sprang while attempting to disable it.

TRAP MASTER

Nivel
8

On disabling a trap you can bypass it even if your result did not beat the trap's DC by 10.
If it's a magical trap that only lets certain people through, you can change who it will allow.

ATAQUE FURTIVO

BONUS DAÑO
BONUS

Nivel de
Pícaro

Misc

$$\boxed{}_{d6} = \left(\boxed{} \div 2 \right) + \boxed{}$$

(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, 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

CD FORTALEZA
FORTITUDE DC

Nivel de
Pícaro

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

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