

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

SENTIDO DE TRAMPAS = $\frac{\text{Nivel de Pícaro}}{3} + \left(\frac{\text{Nivel de Pícaro}}{3} \right) + \text{Misc}$

ATAQUE FURTIVO

BON DAÑO FURTIVO d6 = $\frac{\text{Nivel de Pícaro}}{2} + \text{Misc}$
(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:

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

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

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

TALENTOS CONOCIDOS = $\frac{\text{Nivel de Pícaro}}{2} + \text{Misc}$
(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