

PÍCARO

Nivel de
Pícaro

TALENTOS DE PÍCARO

TALENTOS
CONOCIDOS

Nivel de
Pícaro

Misc

Desde Nivel 10, un Pícaro
puede aprender Talentos Avanzados

= (÷ 2) + (Redondear hacia abajo)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

PÍCARO

Nivel de
Pícaro

1

☐

Encontrar trampas
Sneak Attack

2

☐

Evasión

4

☐

Esquiva Asombrosa

8

☐

Esquiva Asombrosa Mejorada

10

☐

Talentos Avanzados

20

☐

Master Strike

TRAMPAS

Percepción

Nivel de
Pícaro

Encontrar trampas = + (÷ 2)

Inutilizar
Mecanismo

Nivel de
Pícaro

Inutilizar trampas = + (÷ 2)

BONUS REFLEJOS

Nivel de

Misc

Nivel

SENTIDO DE TRAMPA

3

+

= (÷ 3) +

ATAQUE FURTIVO

BONUS DAÑO
BONUS

Nivel de
Pícaro

Misc

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

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

= 10 + (÷ 2) + INT

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