

CUTPURSE

(PÍCARO)

Cutpurse
Level

CUTPURSE

Nivel de
Pícaro

1

☐

Measure the Mark
Sneak Attack

2

☐

Evasión

3

☐

Stab and Grab

4

☐

Esquiva Asombrosa

8

☐

Esquiva Asombrosa Mejorada

10

☐

Talentos Avanzados

20

☐

Master Strike

MEASURE THE MARK

When attempting to pick a pocket, the mark must roll their Perception check before your Sleight of Hand, and you can decide whether to make the attempt.

If you decide not to, roll a Bluff check to prevent them noticing.

STAB AND GRAB

Nivel

3

As a full round action make one attack; if it successfully deals sneak attack damage (or is in a surprise round), you may also use Sleight of Hand to pick the foe's pocket. The foe takes -5 to Perception to notice this.

ATAQUE FURTIVO

BONUS DAÑO
BONUS

Nivel de
Pícaro

Misc

d6

$$= \left(\text{ } \div 2 \right) +$$

(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

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

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

TALENTOS DE PÍCARO

TALENTOS
CONOCIDOS

Nivel de
Pícaro

Misc

Desde Nivel 10, un Pícaro
puede aprender Talentos Avanzados

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

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14