

THUG

(PÍCARO)

Thug
Level

THUG

Nivel de
Pícaro

1

☐

Frightening
Ataque furtivo

2

☐

Evasión

3

☐

Brutal Beating

4

☐

Esquiva Asombrosa

8

☐

Esquiva Asombrosa Mejorada

10

☐

Talentos Avanzados

20

☐

Golpe maestro

FRIGHTENING

On successfully intimidating a target, they are shaken for 1 round longer than normal.

If a target would be shaken for at least 4 rounds, you can choose instead to make them frightened for 1 round.

Ataque Furtivo

BON DAÑO
FURTIVO

Nivel de
Pícaro

Misc

d6

$$= \left(\div 2 \right) +$$

(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, excepto usando armas no letales.

BRUTAL BEATING

On successfully dealing sneak attack damage, forgo 1d6 of the damage to make the target sickened.

Nivel

3

SICKENED
DURACIÓN

Nivel de
Pícaro

turnos

$$= \left(\div 2 \right)$$

GOLPE MAESTRO

Un ataque furtivo exitoso puede también añadir uno de los siguientes:

Nivel

20

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

GOLPE MAESTRO
CD FORTALEZA

Nivel de
Pícaro

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

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

TALENTOS DE PÍCARO

TALENTOS
CONOCIDOS

Nivel de
Pícaro

Misc

Desde Nivel 10, un Pícaro
puede aprender Talentos Avanzados

$$\div 2 \right) +$$

(Redondear abajo)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14