

Batidor
(PÍCARO)

Nivel
Batidor

Batidor

Nivel de
Pícaro

1

{ Encontrar trampas
Ataque furtivo

2

Evasión

4

Scout's Charge

8

Skirmisher

10

Talentos Avanzados

20

Golpe maestro

TRAMPAS

BONUS REFLEJOS

Nivel de

SENTIDO DE TRAMPA

Pícaro

Misc

Nivel

3

+

= (÷ 3) +

ATAQUE FURTIVO

BON DAÑO
FURTIVO

Nivel de
Pícaro

Misc

d6

= (÷ 2) +

(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 30 pies.

No se multiplica con crítico.

No puede ser no letal, excepto usando armas no letales

SCOUT'S CHARGE

Nivel

4

Deal sneak attack damage when you charge.

Enemies with Uncanny Dodge are immune to this.

SKIRMISHER

Nivel

8

Deal sneak attack damage whenever you move 10 ft.

Enemies with Uncanny Dodge are immune to this.

GOLPE MAESTRO

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

• Dormir durante 1d4 horas

• Paralizado durante 2d6 asaltos

• Asesinado

CD FORTALEZA
GOLPE MAESTRO

Nivel de
Pícaro

= 10 + (÷ 2) + 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

A partir de nivel 10, un Pícaro
puede aprender Talentos Avanzados

= (÷ 2) + (Redondear abajo)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14