

SCOUT

(PÍCARO)

Scout
Level

SCOUT

Nivel de
Pícaro

1

☐

{ Encontrar trampas
Sneak Attack

2

☐

Evasión

4

☐

Scout's Charge

8

☐

Skirmisher

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

Pícaro

3

+ = (÷ 3) +

Ataque Furtivo

BONUS DAÑO BONUS

Nivel de
Pícaro

Misc

d6 = (÷ 2) +
(Redondear arriba)

Sneak attack damage can be applied when a target is flanked or is denied their DEX bonus to AC.

On ranged attacks, it only applies within 30 ft.

It is not multiplied by critical hits.

It cannot be non-lethal unless using a non-lethal weapon.

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:

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

TALENTOS DE PÍCARO

TALENTOS CONOCIDOS

Nivel de
Pícaro

Misc

Desde Nivel 10, un Pícaro
puede aprender Talentos Avanzados

= (÷ 2) + (Redondear abajo)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13