

# SCOUT

(PÍCARO)

Scout  
Level

## SCOUT

Pícaro  
Nivel

1

☐

{ Encontrar trampas  
Sneak Attack

2

☐

Evasión

4

☐

Scout's Charge

8

☐

Skirmisher

10

☐

Talentos Avanzados

20

☐

Master Strike

## TRAMPAS

Percepción

Pícaro  
Nivel

Encontrar trampas  =  + (  ÷ 2 )

Inutilizar  
Mecanismo

Pícaro  
Nivel

Inutilizar trampas  =  + (  ÷ 2 )

### BONUS REFLEJOS

Pícaro

Misc

Nivel

SENTIDO DE TRAMPA

Nivel

3

+  = (  ÷ 3 ) +

## Ataque Furtivo

### BONUS DAÑO BONUS

Pícaro  
Nivel

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

Pícaro  
Nivel

= 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

Pícaro  
Nivel

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