Batidor Nivel Batidor	TALENTOS DE PICARO		
Batluor Batidor (PÍCARO)	TALENTOS Nivel de CONOCIDOS Pícaro	Misc	A partir de nivel 10, un Pícaro
Batidor Nivel de	= (÷ 2) +	puede aprender Talentos Avanzados (Redondear abajo)
Pícaro Encontrar Trampas	1		, , ,
1 Ataque furtivo			
2	2		
4 Scout's Charge 8 Skirmisher			
10	3		
20 Golpe maestro			
TRAMPAS	4		
SENTIDO DE TRAMPAISel de			
Nivel BON REF Picaro $\div 3$ + $= (\div 3) +$	5		
ATAQUE FURTIVO			
BON DAÑO Nivel de	6		
FICATIVO PICATO			
$ d6 = (\div 2) + $ (Redondear arriba)	7		
Daño de ataque furtivo se aplica cuando el objetivo es flanqueado o	oierde el bonus DES a CA		
En ataques a distancia, solo se aplica dentro de 30 pies. No se multiplica con crítico.	8		
No puede ser no letal, execpto usando armas no letales			
Nivel SCOUT'S CHARGE	9		
Deal sneak attack damage when you charge. Enemies with Uncanny Dodge are immune to this.			
SKIRMISHER	10		
Nivel Beal sneak attack damage whenever you move 10 ft. Enemies with Uncanny Dodge are immune to this.			
GOLPE MAESTRO	11		
Un ataque furtivo exitoso puede también añadir uno de los sig	juientes:		
Nivel • Dormir durante 1d4 horas 20 • Paralizado durante 2d6 asaltos	12		
Asesinado			
GOLPE MAESTRO Nivel de CD FORTALEZA Pícaro	13		
= 10 + (÷ 2) + INT			
Golpe maestro no puede ser usado de nuevo en el mismo objetivo en 24 horas, pasen la Salv Fort. o no	14		