

# Batidor

(PíCARO)

Scout  
Level

## TALENTOS DE PÍCARO

TALENTOS  
CONOCIDOS

Nivel de  
Pícaro

Misc

Desde Nivel 10, un Pícaro  
puede aprender Talentos Avanzados

= (  ÷ 2 ) +  (Redondear hacia abajo)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

### Batidor

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  
Pícaro

Misc

Nivel 3 **SENTIDO DE TRAMPA** +  = (  ÷ 3 ) +

### ATAQUE FURTIVO

BONUS DAÑO  
BONUS

Nivel de  
Pícaro

Misc

d6

 = (  ÷ 2 ) + 

(Redondear hacia 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, execpto 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:

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