1	Batidor	Scout	TALENTOS DE PÍCARO						
	(PÍCARO)	Level	TALENTOS CONOCIDOS		vel de ícaro	,	Misc		Desde Nivel 10, un Pícaro puede aprender Talentos Avanzados
Nivel de	Batidor	7		= (÷ 2) + _		(Redondear a	
Pícaro 1	Encontrar Trampas		1						
2 □	Ataque furtivo Evasión								
4 □	Scout's Charge		2						
8 🗆	Skirmisher								
10 🗆	Talentos Avanzados		3						
20 🗆	Golpe maestro								
	TRAMPAS		4						
	Percepción	Nivel de Pícaro							
Encontrar tram		· (÷ 2)	5						
	Inutilizar Mecanismo	Nivel de	6						
Desactivar Tran		Pícaro ÷ 2)							
BONUS	REFLEJOS Nivel de	Mino	7						
3	O DE TRAMPARícaro	Misc							
+		3)+	8						
BON DAÑO	Ataque Furtivo Nivel de	Ä.							
FURTIVO	Pícaro	Misc	9						
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.									
	letal, execpto usando armas n	o letales	11						
Nivel SCOUT'	S CHARGE								
▲ Deal snea	k attack damage when you ch with Uncanny Dodge are immu		12						
SKIRMI									
R Deal snea	k attack damage whenever yo with Uncanny Dodge are immu		13						
×	GOLPE MAESTRO								
	e furtivo exitoso puede tambié durante 1d4 horas	en añadir uno de los sig	guientes:						
	ado durante 2d6 asaltos		~						
GOLPE MAEST	ΓRO Nivel de								
GD FORTALEZ	/	2) + INT							
		_ /							

Golpe maestro no puede ser usado de nuevo en el mismo objetivo en

24 horas, pasen la Salv Fort. o no