	Batidor Scout Level		TALENTOS DE PÍCARO				
	(PÍCARO)	Level	TALENTOS CONOCIDOS	Nivel de Pícaro	M		livel 10, un Pícaro
Nivel d	Batidor	,		= (	÷2)+	puede a (Redondear abajo)	prender Talentos Avanzados
Pícaro	_ <b>S</b> Encontrar Trampas		1			(Hedonaedi abajo)	
1	☐ L Ataque furtivo						
2	□ Evasión		2				
4	□ Scout's Charge						
8	Skirmisher		3				
10	☐ Talentos Avanzados						
20	☐ Golpe maestro		4				
*	TRAMPAS	Nivel de	-				
	Percepción	Pícaro	5				
Encontra	r trampas = +	(÷2)					
	Inutilizar Mecanismo	Nivel de Pícaro	6				
Desactiv	ar Trampas = +	(÷2)					
	ENTIDO DE TRAMPAIs el de	Misc	7				
Nivel Bo	ON REF Picaro	\					
			8				
BON DA		Misc					
FURTIV	()		9				
	d6 = ( ÷ 2 )	(Redondear arriba)					
	taque furtivo se aplica cuando el obje	etivo es flanqueado o p	ierde el bonus DE	S a CA			
	es a distancia, solo se aplica dentro de Itiplica con crítico.	e 30 pies.					
No puede	ser no letal, execpto usando armas n	o letales	11				
Nivei	COUT'S CHARGE						
	eal sneak attack damage when you ch nemies with Uncanny Dodge are immu		12				
Nivel SI	KIRMISHER						
<b>8</b> De	eal sneak attack damage whenever yo nemies with Uncanny Dodge are immu		13				
*	GOLPE MAESTRO						
	Jn ataque furtivo exitoso puede también añadir uno de los sig • Dormir durante 1d4 horas • Paralizado durante 2d6 asaltos • Asesinado		guientes:				
20 .			~				
GOLPE I	MAESTRO Nivel de						
CD FOR	TALEZA Pícaro	2) + INT					
Colnomi		<b>'</b>					
вогре та	estro no puede ser usado de nuevo en	ei illisillo objetivo en					

24 horas, pasen la Salv Fort. o no