

(PÍCARO)

SWASHBUCKLER		
Nivel de Pícaro		
1	<input type="checkbox"/>	<div>Martial Training</div> Ataque furtivo
2	<input type="checkbox"/>	Evasión
3	<input type="checkbox"/>	Daring
4	<input type="checkbox"/>	Esquiva Asombrosa
8	<input type="checkbox"/>	Esquiva Asombrosa Mejorada
10	<input type="checkbox"/>	Talentos Avanzados
20	<input type="checkbox"/>	Golpe maestro

MARTIAL TRAINING		
Weapon Proficiency		

COMBAT FEATS		
1		
2		

ATAQUE FURTIVO		
BON DAÑO FURTIVO	Nivel de Pícaro	Misc
<div>d6</div>	<div>= (</div>	<div>÷ 2</div> ) +

DARING		
DARING BONUS	Nivel de Pícaro	Misc
Nivel 3	<div>+ <div></div></div>	<div>= (</div>
÷ 3 ) +		
Bonus de Moral se aplica a pruebas de Acrobacias y pruebas Salvación contra miedo.		

GOLPE MAESTRO		
Un ataque furtivo exitoso puede también añadir uno de los siguientes:		
Nivel 20	<div>• Dormir durante 1d4 horas</div> <div>• Paralizado durante 2d6 asaltos</div> <div>• Asesinado</div>	

GOLPE MAESTRO	Nivel de Pícaro
CD FORTALEZA	
<div></div>	<div>= 10 + (</div>
÷ 2 ) + INT	
Golpe maestro no puede ser usado de nuevo en el mismo objetivo en 24 horas, pasen la Salv Fort. o no	

TALENTOS DE PÍCARO		
TALENTOS CONOCIDOS	Nivel de Pícaro	Misc
<div></div>	<div>= (</div>	<div>÷ 2</div> ) +