

(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>) +

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 30ft.
No se multiplica con crítico.
No puede ser no letal, execpto usando armas no letales.

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:

- Dormir durante 1d4 horas
- Paralizado durante 2d6 asaltos
- Asesinado

CD FORTALEZA GOLPE MAESTRO	Nivel de Pícaro
<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	A partir de nivel 10, un Pícaro puede aprender Talentos Avanzados
<div></div>	<div>= (</div>	<div>÷ 2</div>) +	<div></div> (Redondear abajo)

1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		