

PIRATE

(PÍCARO)

Pirate
Level

TALENTOS DE PÍCARO

TALENTOS
CONOCIDOS

Nivel de
Pícaro

Misc

A partir de nivel 10, un Pícaro
puede aprender Talentos Avanzados

$$\boxed{} = \left(\boxed{} \div 2 \right) - 1 + \boxed{} \quad (\text{Redondear abajo})$$

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

PIRATE

Nivel de
Pícaro

1 ☐ { Sea Legs
Ataque furtivo

2 ☐ { Evasión
Swinging Reposition

3 ☐ Unflinching

4 ☐ Esquiva Asombrosa

8 ☐ Esquiva Asombrosa Mejorada

10 ☐ Talentos Avanzados

20 ☐ Golpe maestro

SEA LEGS

+2 to Acrobatics, Climb and Swim checks.

ATAQUE FURTIVO

BON DAÑO
FURTIVO

Nivel de
Pícaro

Misc

$$\boxed{} d6 = \left(\boxed{} \div 2 \right) + \boxed{} \quad (\text{Redondear arriba})$$

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 30ft.

No se multiplica con crítico.

No puede ser no letal, excepto usando armas no letales.

SWINGING REPOSITION

Nivel

2

Using a ship's masts and rigging to your advantage, make an Acrobatics check to charge or bull rush, after which you can move 5ft without provoking an attack of opportunity.

UNFLINCHING

UNFLINCHING
WILL BONUS

Nivel de
Pícaro

Misc

Nivel

3

$$+ \boxed{} = \left(\boxed{} \div 3 \right) + \boxed{}$$

Bonus applies to saves against mind-affecting effects.

GOLPE MAESTRO

Un ataque furtivo exitoso puede también añadir uno de los siguientes:

Nivel

20

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

GOLPE MAESTRO
CD FORTALEZA

Nivel de
Pícaro

$$\boxed{} = 10 + \left(\boxed{} \div 2 \right) + INT$$

Golpe maestro no puede ser usado de nuevo en el mismo objetivo en 24 horas, pasen la Salv Fort. o no