PIRATE Pirate	TALENTOS DE PICARO				
(PÍCARO)	TALENTOS CONOCIDOS	Nivel de Pícaro		Misc	A partir de nivel 10, un Pícaro
PIRATE *] = (÷2)-	1+	puede aprender Talentos Avanzado
Nivel de Pícaro			/		(Redondear abajo)
1 Sea Legs Ataque furtivo	1				
2 🗆 Evasión					
Swinging Reposition	2				
3 Unflinching					
4 🗆 Esquiva Asombrosa	3				
8 🗆 Esquiva Asombrosa Mejorada					
10 □ Talentos Avanzados	4				
20 Golpe maestro					
SEA LEGS	5				
+2 to Acrobatics, Climb and Swim checks.					
ATAQUE FURTIVO BON DAÑO Nivel de					
FURTIVO Picaro Misc	6				
d6 = (÷ 2) +					
(Redondear arriba)	7				
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.	8				
No se multiplica con crítico. No puede ser no letal, execpto usando armas no letales.					
SWINGING REPOSITION	9				
Nivel Using a ship's masts and rigging to your advantage, make an Acrobatics check to charge or bull rush,					
2 after which you can move 5ft without provoking an attack of opportunity.	10				
UNFLINCHING	10				
UNFLINCHING Nivel de Misc					
Nivel WILL BONUS PICATO	11				
3 + = (÷3) +					
Bonus applies to saves against mind-affecting effects. GOLPE MAESTRO	12				
Un ataque furtivo exitoso puede también añadir uno de los sid	quientes:				
Nivel • Dormir durante 1d4 horas	13				
20 • Paralizado durante 2d6 asaltos • Asesinado					
CD FORTALEZA Nivel de	14				
GOLPE MAESTRO Picaro = 10 + (÷ 2) + INT					
	~				
Golpe maestro no puede ser usado de nuevo en el mismo objetivo en 24 horas, pasen la Salv Fort. o no					