SWASHBUCKLER ^{Swashbuckler} Level	*		TALENTOS	DE PICARO
(PÍCARO)	TALENTOS CONOCIDOS	Nivel de Pícaro	Misc	A partir de nivel 10, un Pícaro
SWASHBUCKLER		/	2)+	puede aprender Talentos Avanzados
Nivel de Pícaro				(Redondear abajo)
1	1			
2 🗆 Evasión				
3 □ Daring	2			
4 🗆 Esquiva Asombrosa				
8 🗆 Esquiva Asombrosa Mejorada	3			
10 Talentos Avanzados				
20 Golpe maestro	4			
MARTIAL TRAINING Weapon Proficiency	5			
COMBAT FEATS				
1	6			
	7			
2				
	8			
BON DAÑO FURTIVO Nivel de Picaro Misc	9			
d6 = (÷ 2) +	10			
(Redondear a	arriba)			
Daño de ataque furtivo se aplica cuando el objetivo es flanqueado o pierde el bonus DES a CA.	11			
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.	12			
DARING Nivel de				
DARING BONUS Picaro Misc	13			
$ \begin{array}{c c} \text{Nivel} \\ 3 & + \\ \end{array} = \left(\\ \vdots \\ 3 \\ \right) + \\ \end{array} $				
Bonus de Moral se aplica a pruebas de Acrobacias y pruebas	Salvación contra mie	do.		
Un ataque furtivo exitoso puede también añadir uno de los si Nivel Dormir durante 1d4 horas Paralizado durante 2d6 asaltos Asesinado	guientes:			
GOLPE MAESTRO CD FORTALEZA 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