SWASHBUCKLER <sup>Swashbuckler</sup>	T .	TA	ALENTOS DE	E PÍCARO
(PÍCARO)	TALENTOS CONOCIDOS	Nivel de Pícaro	Misc	A partir de nivel 10, un Pícaro
SWASHBUCKLER Nivel de		= ( ÷ 2	) +	puede aprender Talentos Avanzados
Pícaro  Martial Training				(Redondear abajo)
1  Ataque furtivo				
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			
ATAQUE FURTIVO	9			
BON DAÑO Nivel de FURTIVO Pícaro Misc				
d6 = ( ÷ 2) +	10			
(Redondear a	rriba)			
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			
Nivel = ( ÷ 3 ) +				
Bonus de Moral se aplica a pruebas de Acrobacias y pruebas	Salvación contra m	iiedo.		
GOLPE MAESTRO				_
Un ataque furtivo exitoso puede también añadir uno de los si Nivel • Dormir durante 1d4 horas	guientes:			
20 · Paralizado durante 2d6 asaltos				
Asesinado     GOLPE MAESTRO     Nivel de				
CD FORTALEZA Pícaro				
= 10 + ( ÷ 2 ) + INT				

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