

(PÍCARO)

SWASHBUCKLER		
Nivel de Pícaro		
1	<input type="checkbox"/>	<div>Martial Training</div> <div>Sneak Attack</div>
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"/>	Master Strike

MARTIAL TRAINING		
Weapon Proficiency		

COMBAT FEATS		
1		
2		

Ataque Furtivo		
BONUS DAÑO BONUS	Nivel de Pícaro	Misc
<div>d6</div>	<div>= (÷ 2) +</div>	
(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, execpto usando armas no letales.		

DARING		
DARING BONUS	Nivel de Pícaro	Misc
Nivel 3	<div>+ = (÷ 3) +</div>	
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:		
Nivel 20	<div>• Dormir durante 1d4 horas</div> <div>• Paralizado durante 2d6 asaltos</div> <div>• Asesinado</div>	

CD FORTALEZA FORTITUDE DC	Nivel de Pícaro	
<div></div>	<div>= 10 + (÷ 2) + INT</div>	
Golpe Maestro no puede usarse de nuevo en el mismo objetivo en 24 horas, pasen la Salv Fort. o no		

TALENTOS DE PÍCARO			
TALENTOS CONOCIDOS	Nivel de Pícaro	Misc	Desde Nivel 10, un Pícaro puede aprender Talentos Avanzados
<div></div>	<div>= (÷ 2) +</div>		(Redondear abajo)

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