PIRATE Pirate Level	TALENTOS DE PÍCARO
(PÍCARO)	TALENTOS Nivel de Misc A partir de nivel 10, un Pícaro A partir de nivel 10, un Pícaro
Nivel de	puede aprender Talentos Avanzado (Redondear abajo)
Pícaro 1 Sea Legs Sneak Attack	1
2	2
3 Unflinching	
4 □ Esquiva Asombrosa	3
8 🗆 Esquiva Asombrosa Mejorada	=
10 🗆 Talentos Avanzados	4
20 🗆 Master Strike	
SEA LEGS	5
+2 to Acrobatics, Climb and Swim checks. ATAQUE FURTIVO	1
BON DAÑO Nivel de Mice	6
d6 = (Redondear arriba)	a)
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.	8
No puede ser no letal, execpto usando armas no letales. SWINGING REPOSITION	9
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.	10
UNFLINCHING	
UNFLINCHING Nivel de Picaro Misc	11
3 + = (÷3)+	
Bonus applies to saves against mind-affecting effects. GOLPE MAESTRO	12
Un ataque furtivo exitoso puede también añadir uno de los si	siguientes:
Nivel Dormir durante 1d4 horas O Paralizado durante 2d6 asaltos Asesinado	13
GOLPE MAESTRO Nivel de	14
FORTITUDE DC Picaro $= 10 + (\div 2) + INT$	
Golpe maestro no puede ser usado de nuevo en el mismo objetivo er 24 horas, pasen la Salv Fort. o no	en en