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 Sneak Attack	1				
2					
Swinging Reposition	2				
	3				
8					
10	4				
20					
SEA LEGS	5				
+2 to Acrobatics, Climb and Swim checks.					
ATAQUE FURTIVO BON DAÑO Nivel de	6				
BONUS Pícaro Misc					
d6 = (÷ 2) +					
(Redondear arriba)	7				
Daño de ataque furtivo se aplica cuando el objetivo es flanqueado o pierde el bon DES a CA.					
En ataques a distancia, solo se aplica dentro de 30'.	8				
No se multiplica con crítico. No puede ser no letal, excepto 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,					
after which you can move 5ft without provoking an attack of opportunity.	10				
UNFLINCHING					
UNFLINCHING Nivel de WILL BONUS Pícaro Misc	11				
Nivel 3 + = (÷ 3) +	11				
Bonus applies to saves against mind-affecting effects.	12				
GOLPE MAESTRO	12				
Un ataque furtivo exitoso puede también añadir uno de los significantes de la companya de la com	guientes:				
Nivel • Dormir durante 1d4 horas 20 • Paralizado durante 2d6 asaltos • Asesinado	13				
GOLPE MAESTRO Nivel de	4 /				
FORTITUDE DC Pícaro	14				
= 10 + (÷ 2) + INT	~				
Golpe maestro no puede ser usado de nuevo en el mismo objetivo en 24 horas, pasen la Salv Fort. o no					