

(PÍCARO)

SWASHBUCKLER		
Picaro Nivel		
1	<input type="checkbox"/>	<div>Martial Training 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	Picaro Nivel	Misc
<div>d6</div>	<div>= (<div> ÷ 2 </div>) +</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	Picaro Nivel	Misc
Nivel <div>3</div> + <div></div>	<div>= (<div> ÷ 3 </div>) +</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

- Dormir durante 1d4 horas
- Paralizado durante 2d6 asaltos
- Asesinado

CD FORTALEZA FORTITUDE DC	Picaro Nivel
<div></div>	<div>= 10 + (<div> ÷ 2 </div>) + INT</div>

Golpe Maestro no puede usarse de nuevo en el mismo objetivo en 24 horas, pasen la Salv Fort. o no

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

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