

(PÍCARO)

SWASHBUCKLER

Nivel de Pícaro

1

☐

Martial Training

Sneak Attack

2

☐

Evasión

3

☐

Daring

4

☐

Esquiva Asombrosa

8

☐

Esquiva Asombrosa Mejorada

10

☐

Talentos Avanzados

20

☐

Master Strike

MARTIAL TRAINING

Weapon Proficiency

COMBAT FEATS

1

2

ATAQUE FURTIVO

BONUS DAÑO

BONUS

Nivel de Pícaro

Misc

d6

=

÷ 2

+

(Redondear hacia 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, excepto usando armas no letales.

DARING

DARING BONUS

Nivel de Pícaro

Misc

Nivel

3

+

=

÷ 3

+

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

Nivel de Pícaro

=

10

+

÷ 2

+

INT

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

=

÷ 2

+

(Redondear hacia abajo)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14