

# PIRATE

(PÍCARO)

Pirate  
Level

## TALENTOS DE PÍCARO

TALENTOS  
CONOCIDOS

Nivel de  
Pícaro

Misc

Desde Nivel 10, un Pícaro  
puede aprender Talentos Avanzados

$$\boxed{\phantom{000}} = \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right) - 1 + \boxed{\phantom{000}} \quad (\text{Redondear abajo})$$

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

### PIRATE

Nivel de  
Pícaro

1

☐ Sea Legs  
Ataque furtivo

2

☐ Evasión  
Swinging Reposition

3

☐ Unflinching

4

☐ Esquiva Asombrosa

8

☐ Esquiva Asombrosa Mejorada

10

☐ Talentos Avanzados

20

☐ Golpe maestro

### SEA LEGS

+2 to Acrobatics, Climb and Swim checks.

### Ataque Furtivo

BON DAÑO  
FURTIVO

Nivel de  
Pícaro

Misc

$$\boxed{\phantom{000}} d6 = \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right) + \boxed{\phantom{000}} \quad (\text{Redondear arriba})$$

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, excepto usando armas no letales.

### SWINGING REPOSITION

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.

### UNFLINCHING

UNFLINCHING  
WILL BONUS

Nivel de  
Pícaro

Misc

Nivel

3

$$+ \boxed{\phantom{000}} = \left( \boxed{\phantom{000}} \div 3 \right) + \boxed{\phantom{000}}$$

Bonus applies to saves against mind-affecting effects.

### GOLPE MAESTRO

Un ataque furtivo exitoso puede también añadir uno de los siguientes:

Nivel

20

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

GOLPE MAESTRO  
CD FORTALEZA

Nivel de  
Pícaro

$$\boxed{\phantom{000}} = 10 + \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right) + INT$$

Golpe maestro no puede ser usado de nuevo en el mismo objetivo en 24 horas, pasen la Salv Fort. o no