

PIRATE  
(PÍCARO)

Pirate  
Level

TALENTOS DE PÍCARO

TALENTOS  
CONOCIDOS

Nivel de  
Pícaro

Misc

Desde Nivel 10, un Pícaro  
puede aprender Talentos Avanzados

= (  ÷ 2 ) - 1 +  (Redondear hacia abajo)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

PIRATE

Nivel de  
Pícaro

1 ☐ { Sea Legs  
Sneak Attack

2 ☐ { Evasión  
Swinging Reposition

3 ☐ Unflinching

4 ☐ Esquiva Asombrosa

8 ☐ Esquiva Asombrosa Mejorada

10 ☐ Talentos Avanzados

20 ☐ Master Strike

SEA LEGS

+2 to Acrobatics, Climb and Swim checks.

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.

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

+

 = (  ÷ 3 ) +

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

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