

INVESTIGATOR

Nivel de Investigador

(PÍCARO)

INVESTIGATOR		
Nivel de Pícaro		
1	<input type="checkbox"/>	Follow Up Ataque furtivo
2	<input type="checkbox"/>	Evasión
4	<input type="checkbox"/>	Esquiva Asombrosa
8	<input type="checkbox"/>	Esquiva Asombrosa Mejorada
10	<input type="checkbox"/>	Talentos Avanzados
20	<input type="checkbox"/>	Golpe maestro

FOLLOW UP

Roll a Diplomacy check to gather information twice, and receive the information for both rolls in the time it would normally take for one. If those questioned knowingly give you false information for the lesser result, you are aware of it.

TRAMPAS

SENTIDO DE TRAMPAS

Nivel de Pícaro

Misc

BON REF

3

+

=

(

÷

3

)

+

ATAQUE FURTIVO

BON DAÑO FURTIVO

Nivel de Pícaro

Misc

d6

=

(

÷

2

)

+

(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.

GOLPE MAESTRO

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

Nivel de Pícaro

20

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

GOLPE MAESTRO

CD FORTALEZA

Nivel de Pícaro

=

10

+

(

÷

2

)

+

INT

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

TALENTOS DE PÍCARO

TALENTOS CONOCIDOS

Nivel de Pícaro

Misc

=

(

÷

2

)

+

(Redondear abajo)

A partir de nivel 10, un Pícaro puede aprender Talentos Avanzados

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