

INVESTIGATOR

Nivel de Investigador

(PÍCARO)

| INVESTIGATOR | | |
|-----------------|--------------------------|----------------------------|
| Nivel de Pícaro | | |
| 1 | <input type="checkbox"/> | Follow Up Sneak Attack |
| 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"/> | Master Strike |

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

BONUS REFLEJOS

Nivel de Pícaro

Misc

Nivel

3

+

=

(

÷ 3

)

+

ATAQUE FURTIVO

BON DAÑO

BONUS

Nivel de Pícaro

Misc

d6

=

(

÷ 2

)

+

(Redondear arriba)

Daño de ataque furtivo se aplica cuando el objetivo es flanqueado o pierde el bon DES a CA.
En ataques a distancia, solo se aplica dentro de 30'.
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

20

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

GOLPE MAESTRO

FORTITUDE DC

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