

KNIFE MASTER

(PÍCARO)

Knife
Master
Level

TALENTOS DE PÍCARO

TALENTOS
CONOCIDOS

Nivel de
Pícaro

Misc

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

= (÷ 2) + (Redondear abajo)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

KNIFE MASTER

Nivel de
Pícaro

1

Encontrar Trampas
Ataque furtivo

2

Evasión

3

Blade Sense

4

Esquiva Asombrosa

8

Esquiva Asombrosa Mejorada

10

Talentos Avanzados

20

Golpe maestro

HIDDEN BLADE

Sleight of
Hand

Nivel de
Pícaro

Esconder Cuchillo = + (÷ 2)

ATAQUE FURTIVO

When using a dagger, punching dagger, kerambit, kukri, starknife or swordbreak dagger, the Knife Master's sneak attack deals d8s.

With any other weapon, they deal d4s.

BON DAÑO
FURTIVO

Nivel de
Pícaro

Misc

d8 = (÷ 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.

BLADE SENSE

Nivel

BON ACA

Nivel de
Pícaro

Misc

3

+

= (÷ 3) +

Bonus applies when attacked with a light blade.

GOLPE MAESTRO

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

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

CD FORTALEZA
GOLPE MAESTRO

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