

# 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:

Nivel

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