

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

$$\boxed{} = \left(\boxed{} \div 2 \right) + \boxed{} \quad (\text{Redondear abajo})$$

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

KNIFE MASTER

Nivel de
Pícaro

1 ☐ { Encontrar Trampas
Sneak Attack

2 ☐ Evasión

3 ☐ Blade Sense

4 ☐ Esquiva Asombrosa

8 ☐ Esquiva Asombrosa Mejorada

10 ☐ Talentos Avanzados

20 ☐ Master Strike

HIDDEN BLADE

Sleight of
Hand

Nivel de
Pícaro

$$\text{Esconder Cuchillo } \boxed{} = \boxed{} + \left(\boxed{} \div 2 \right)$$

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
BONUS

Nivel de
Pícaro

Misc

$$\boxed{} \text{ d8} = \left(\boxed{} \div 2 \right) + \boxed{} \quad (\text{Redondear arriba})$$

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

$$3 \boxed{+ } = \left(\boxed{} \div 3 \right) + \boxed{}$$

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
FORTITUDE DC

Nivel de
Pícaro

$$\boxed{} = 10 + \left(\boxed{} \div 2 \right) + INT$$

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