

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 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.

BLADE SENSE

Nivel

BONUSCA

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

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

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