

# KNIFE MASTER

(PÍCARO)

Knife  
Master  
Level

## TALENTOS DE PÍCARO

TALENTOS  
CONOCIDOS

Nivel de  
Pícaro

Misc

Desde Nivel 10, un Pícaro  
puede aprender Talentos Avanzados

$$\boxed{\phantom{000}} = \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right) + \boxed{\phantom{000}} \quad (\text{Redondear abajo})$$

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

### KNIFE MASTER

Nivel de  
Pícaro

1

☐

Encontrar Trampas  
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

$$\text{Esconder Cuchillo } \boxed{\phantom{000}} = \boxed{\phantom{000}} + \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right)$$

### 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  
FURTIVO

Nivel de  
Pícaro

Misc

$$\boxed{\phantom{000}} \text{ d8} = \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right) + \boxed{\phantom{000}} \quad (\text{Redondear arriba})$$

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

BONUSCA

Nivel de  
Pícaro

Misc

3

$$+ \boxed{\phantom{000}} = \left( \boxed{\phantom{000}} \div 3 \right) + \boxed{\phantom{000}}$$

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

$$\boxed{\phantom{000}} = 10 + \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right) + \text{INT}$$

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