



**APTITUDES ESPECIALES DE RAZA:** (.....)

**RASGOS DE PERSONAJE:** (.....)

**APTITUDES ESPECIALES DE CLASE:** (.....)

- **Competencia con armas y armaduras:** los pícaros son competentes con todas las armas sencillas además de ballesta de mano, espada ropera, cachiporra, arco corto, y espada corta. Son competentes con las armaduras ligeras, pero no con los escudos.

- **Ataque Furtivo (daño adicional ):** si un pícaro puede atacar a un oponente cuando éste es incapaz de defenderse de forma efectiva de su ataque, puede atacar un punto vital infligiendo daño adicional.

El ataque del pícaro inflige daño adicional siempre que su objetivo no tenga derecho a un bonificador por Destreza a la CA (tanto si el objetivo tiene bonificador por Destreza como si no), o cuando el pícaro flanquea a su objetivo. Este daño adicional es 1d6 a 1er nivel, y se incrementa en 1d6 cada 2 niveles de pícaro subsiguientes. Si el pícaro inflige un golpe crítico mediante un ataque furtivo, el daño adicional no se multiplica. Los ataques a distancia sólo pueden contar como ataques furtivos si el objetivo se encuentra a 30 pies (9 m) o menos.

Con un arma que inflige daño no letal (cachiporra, látigo, impacto sin arma), un pícaro puede llevar a cabo un ataque furtivo que inflige daño no letal en lugar de letal. No puede utilizar un arma que inflige daño letal para infligir daño no letal en un ataque furtivo, ni siquiera con el penalizador usual de -4.

El pícaro debe ser capaz de ver al objetivo lo suficiente como para seleccionar un punto vital, y debe ser capaz de llegar a dicho punto. El pícaro no puede llevar a cabo un ataque furtivo sobre una criatura que disponga de ocultación.

- **Encontrar trampas (bonif. ):** el pícaro suma la mitad de su nivel a las pruebas de Percepción para localizar trampas, y a las pruebas de Inutilizar mecanismo (mínimo +1). Un pícaro puede desarmar trampas mágicas mediante Inutilizar mecanismo.

- **Evasión (Ex):** a 2º nivel y superior, un pícaro puede evitar incluso los ataques mágicos e inusuales con gran agilidad. Si lleva a cabo una tirada de salvación de Reflejos con éxito contra un ataque que normalmente inflige mitad de daño con una salvación con éxito, en vez de eso no sufre daño alguno. La evasión sólo se puede utilizar si el pícaro lleva armadura ligera o no lleva armadura. Un pícaro indefenso no obtiene el beneficio de la evasión.

- **Talentos de pícaro:** conforme un pícaro obtiene experiencia, aprende cierto número de talentos que le ayudan y confunden a sus enemigos. Empezando en 2º nivel, un pícaro obtiene un talento de pícaro, y obtiene 1 talento adicional por cada 2 niveles de pícaro alcanzados después del segundo. Un pícaro no puede seleccionar un talento individual más de una vez.

Los talentos marcados con un asterisco añaden efectos al ataque furtivo de un pícaro. Sólo uno de estos talentos se puede aplicar a un

ataque individual, y la decisión debe ser tomada antes de llevar a cabo la tirada de ataque.

Más adelante puedes apuntar los talentos que vayas seleccionando a medida que subas de nivel (para información detallada sobre cada talento consulta la página 81 del "Manual de Reglas Básicas Pathfinder").

- **Sentido de las trampas (Ex) (bonif. ):** a 3er nivel, un pícaro obtiene un sentido intuitivo que le alerta del peligro procedente de las trampas, lo que le proporciona un bonificador +1 a las salvaciones de Reflejos llevadas a cabo para evitar trampas, y un bonificador +1 por esquiva a la CA contra los ataques hechos por las trampas. Estos bonificadores aumentan a +2 cuando el pícaro llega a 6º nivel, a +3 cuando llega a 9º, a +4 cuando llega a 12º, a +5 en 15º, y a +6 en 18º.

Los bonificadores por sentido de las trampas obtenidos a partir de clases múltiples se apilan.

- **Esquiva asombrosa (Ex):** empezando en 4º nivel, un pícaro puede reaccionar al peligro antes de que sus sentidos se lo permitan hacer de forma natural. No puede tomarse desprevenido, ni pierde su bonificador por Destreza a la CA si el atacante es invisible, si bien sigue perdiendo su bonificador a la CA por Destreza si está inmovilizado. Un pícaro con esta aptitud todavía puede perder su bonificador de Destreza a la CA si su oponente utiliza con éxito la acción de finta (consultar el Capítulo 8) contra él.

Si un pícaro ya tiene esquiva asombrosa de una clase diferente, obtiene automáticamente esquiva asombrosa mejorada (ver a continuación) en su lugar.

- **Esquiva asombrosa mejorada (Ex):** un pícaro de 8º nivel o superior ya no puede ser flanqueado.

Esta defensa niega a otro pícaro la aptitud de atacar furtivamente al personaje flanqueándole, a menos que el atacante tenga por lo menos 4 niveles de pícaro más que el objetivo.

Si un personaje ya tiene esquiva asombrosa (ver más arriba) de otra clase, los niveles de las clases que conceden esquiva asombrosa se apilan para determinar el nivel mínimo de pícaro requerido para flanquear al personaje.

- **Talentos avanzados:** a 10º nivel, y cada 2 niveles subsiguientes, un pícaro puede escoger uno de los siguientes talentos avanzados en lugar de un talento de pícaro.

Más adelante puedes apuntar los talentos avanzados que vayas seleccionando a medida que subas de nivel (para información detallada sobre cada talento avanzado consulta la página 83 del "Manual de Reglas Básicas Pathfinder").

- **Golpe maestro (Ex):** Alcanzado al llegar a 20º nivel, un pícaro se vuelve increíblemente letal cuando lleva a cabo ataques furtivos. Cada vez que



Blank sheet of lined paper with horizontal ruling lines.

POSESIONES		
EQUIPO BÁSICO		
OBJETO	Nº	PESO

ARMAS		
OBJETO	Nº	PESO

ARMADURAS Y ESCUDOS		
OBJETO	Nº	PESO

VARITAS, CETROS, PERGAMINOS Y POCIONES		
OBJETO	Nº	PESO

OTROS OBJETOS		
OBJETO	Nº	PESO

DINERO Y JOYAS			
OBJETO	Nº REAL	Nº TRANSPORTADO	PESO
PLATINO (PPT)			
ORO (PO)			
PLATA (PP)			
COBRE (PC)			

RACIONES DE COMIDA DE VIAJE			PESO
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
PESO TOTAL			

CABEZA: \_\_\_\_\_

CUELLO: \_\_\_\_\_

ESPALDA: \_\_\_\_\_

BRAZOS: \_\_\_\_\_

MANOS: \_\_\_\_\_

CUERPO, TRONCO Y PECHO: \_\_\_\_\_

CINTURÓN: \_\_\_\_\_

PIERNAS: \_\_\_\_\_

MUCHILA:

ESPACIO PRINCIPAL: \_\_\_\_\_

BOLSILLO IZDA: \_\_\_\_\_

BOLSILLO CENTRAL: \_\_\_\_\_

BOLSILLO DCHA: \_\_\_\_\_

APTITUDES DE LOS OBJETOS MÁGICOS: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

MONTURA	
CRUATURA: _____ NIVEL: _____ (_____)	DG
INICIATIVA: _____ VELOCIDAD: _____ CA: _____	
ATAQUES: _____	
DAÑO: _____	PG
TS: FORT (_____) REF (_____) VEL (_____)	
HABILIDADES: _____ FUE: _____ (_____)	
_____ DES: _____ (_____)	
_____ CON: _____ (_____)	
DOTES: _____ INT: _____ (_____)	
_____ SAB: _____ (_____)	
_____ CAR: _____ (_____)	
CARGA: _____ PESO TRANSPORTADO POR LA MONTURA: _____	

CARGA	DES. MÁX.	PENALIZ. PRUEBAS	VELOCIDAD ( )	CORRER	PESO TRANSPORTADO:	PESO PJ Y EQUIPO:
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
CARGA LIGERA	ALZAR SOBRE LA CABEZA (CARGA MÁX.)			<input type="checkbox"/>		
CARGA MEDIA	LEVANTAR DEL SUELO (CARGA MÁX. x2)			<input type="checkbox"/>		
CARGA PESADA	EMPUJAR o ARRASTRAR (CARGA MÁX. x5)			<input type="checkbox"/>		

