



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

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

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

- **Ataque Furtivo (daño adicional ):** Si un pícaro sorprende a un oponente cuando es incapaz de defenderse efectivamente de su ataque, puede asestarle un golpe en una zona vital para infligir daño extra.

El ataque del pícaro causa daño extra en cualquier momento en que el bonif. de Des a la C.A. del objetivo sea negado (tanto si el objetivo tiene bonif. de Des como si no), o cuando el pícaro flanquea a su objetivo. Este daño extra es de 1d6 a 1er nivel, y se incrementa 1d6 cada 2 niveles de pícaro desde entonces. Si el pícaro consigue asestar un golpe crítico con un ataque furtivo, este daño extra no es multiplicado. Los ataques a distancia se pueden considerar como ataques furtivos sólo si el objetivo está dentro de 30'.

Con un arma que inflija daño atenuado (como una cachiporra, látigo o un ataque sin armas), un pícaro puede dar un golpe furtivo que haga daño atenuado en lugar de daño letal. No puede usar un arma que inflija daño letal para hacer daño atenuado en un ataque furtivo, ni siquiera con la típica penalización de -4.

El pícaro debe ser capaz de ver el objetivo lo suficientemente bien como para alcanzar un punto vital y debe ser capaz de alcanzar dicho punto. Un pícaro no puede hacer un ataque furtivo contra una criatura que tenga ocultación.

- **Encontrar trampas (bonif. ):** añade ½ de su nivel a las pruebas de Percepción hechas para detectar trampas y a las pruebas de habilidad de Inutilizar mecanismo (mínimo +1). Un pícaro puede usar Inutilizar mecanismo para desactivar trampas mágicas.

- **Evasión (Ex):** A nivel 2 y superior, un pícaro puede evitar incluso ataques mágicos e inusuales con gran agilidad. Si supera una TS de Ref contra un ataque que normalmente haría medio daño con una TS exitosa, en lugar de eso no recibe daño. Evasión puede ser usada sólo si el pícaro viste armadura ligera o va sin armadura. Un pícaro indefenso no gana el beneficio de evasión.

- **Talentos de pícaro:** Cuando un pícaro gana experiencia, aprende un número de talentos que le ayudan y confunden a sus enemigos. Empezando a nivel 2, un pícaro gana un talento de pícaro. Gana un talento de pícaro adicional por cada 2 niveles de pícaro alcanzado después del 2º. Un pícaro no puede seleccionar un talento individual más de una vez.

Los talentos marcados con un asterisco añaden efectos al ataque furtivo del pícaro. Sólo uno de esos talentos puede ser aplicado a un ataque individual y la decisión debe ser hecha antes de que la tirada de ataque sea hecha.

- **Ataque sangriento\* (Ex):** Un pícaro con esta capacidad puede hacer que los oponentes vivos sangren tras ser golpeados con un ataque furtivo. Este ataque hace que el objetivo reciba 1 punto de daño adicional cada asalto por cada dado usado en el ataque furtivo del pícaro (ejemplo: 4d6 es igual a 4 puntos de sangrado). Las criaturas sangrantes reciben esta cantidad de daño cada asalto al comienzo de cada uno de sus respectivos turnos. El sangrado puede ser detenido por una prueba de Sanar CD 15 o la aplicación de

cualquier efecto que sane daño de puntos de golpe. El daño de sangrado de esta capacidad no se apila consigo mismo. El daño de sangrado supera cualquier reducción de daño que la criatura pueda poseer.

- **Truco de combate:** Un pícaro que seleccione este talento recibe una dote de combate adicional.

- **Sigilo veloz (Ex):** Esta capacidad permite a un pícaro moverse a velocidad máxima usando la habilidad de Sigilo sin penalización.

- **Sutileza de pícaro:** Un pícaro que seleccione este talento gana Sutileza con las armas como dote adicional.

- **Equilibrista (Ex):** Esta capacidad permite a un pícaro moverse a lo largo de estrechas superficies a velocidad máxima usando la habilidad de Acrobacias sin penalización. Además, un pícaro con este talento no queda desprevenido cuando use Acrobacias para moverse a lo largo de estrechas superficies.

- **Magia mayor (St):** Un pícaro con este talento gana la capacidad de lanzar un conjuro de nivel 1de la lista de hechicero/mago dos veces al día como una capacidad sortilega. El nivel de lanzador para esta capacidad es igual al nivel de pícaro. La CD de la salvación para este conjuro es 11 + el modificador de Inteligencia del pícaro. El pícaro debe tener una Inteligencia de al menos 11 para seleccionar este talento. Un pícaro debe tener el talento de pícaro de magia menor antes de escoger este talento.

- **Magia menor (St):** Un pícaro con este talento gana la capacidad de lanzar un conjuro de nivel 0 de la lista de hechicero/mago. Este conjuro puede ser lanzado 3 veces al día como una capacidad sortilega. El nivel de lanzador para esta capacidad es igual al nivel de pícaro. La CD de la salvación para este conjuro es 10 + el modificador de Inteligencia del pícaro. El pícaro debe tener una Inteligencia de al menos 10 para seleccionar este talento.

- **Inutilizar rápido (Ex):** Un pícaro con esta capacidad tarda la mitad del tiempo normal en inutilizar una trampa usando la habilidad de Inutilizar mecanismo (mínimo 1 asalto).

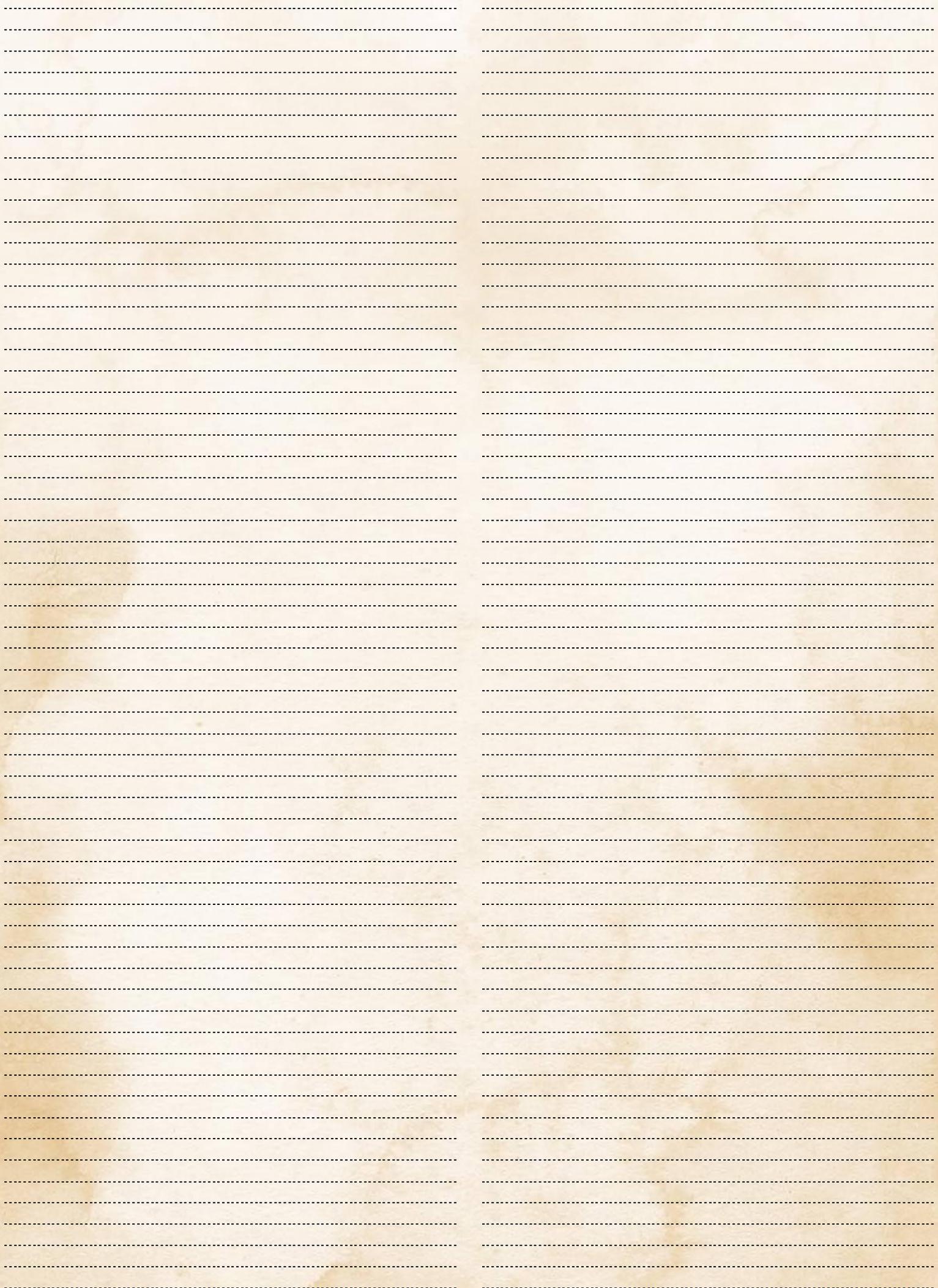
- **Poder de recuperación (Ex):** Una vez al día, un pícaro con esta capacidad puede ganar un número de puntos de golpe temporales igual al nivel de pícaro. Activar esta capacidad es una acción inmediata que sólo puede ser realizada cuando esté por debajo de 0 puntos de golpe. Esta capacidad puede ser usada para prevenir su muerte. Estos puntos de golpe temporales duran 1 minuto. Si los puntos de golpe del pícaro quedan por debajo de 0 como consecuencia de perder estos puntos de golpe temporales, cae inconsciente y está moribundo de la manera habitual.

- **Gateo de pícaro (Ex):** Mientras esté tumbado, un pícaro con esta capacidad puede moverse a la mitad de su velocidad. Este movimiento provoca ataques de oportunidad de la manera habitual. Un pícaro con este talento puede dar pasos de 5 pies mientras gatea.

- **Reacciones lentas\* (Ex):** Oponentes dañados por el ataque furtivo del pícaro no pueden hacer ataques de oportunidad durante 1 asalto.

- **Levantarse (Ex):** Un pícaro con esta capacidad puede levantarse de una posición tumbada como acción gratuita. Esto todavía provoca ataques de oportunidad por levantarse mientras se está amenazado por un enemigo.







---

**ATAQUES CALCULADOS CON LAS DOTES Y OTRAS APTITUDES:**



