

NOMBRE DEL PERSONAJE: NOMBRE DEL JUGADOR:
 NIVEL: NOMBRE DE LA CAMPAÑA: AÑO:
 RAZA: ALINEAMIENTO: EDAD: TAMAÑO:
 ALTURA: PESO: CABELLO: OJOS:
 PIEL: FECHA DE NACIMIENTO: EDAD: SEXO:
 HOGAR: IDIOMAS:



« PÍCARO »

NOMBRE CARACT.	PUNT. CARACT.	MED. CARACT.	PUNT. TEMPORAL	MED. TEMPORAL	TOTAL	TEMPORAL	RED. DAÑO
FUE					PG		
DES					HERIDAS/PG ACTUALES		ATENUADO/DAÑO NO LETAL
CON					INIC. Id20+		
INT					TOTAL	Med. Des.	Med. Varies
SAB							TEMPORAL
CAR							
CA							

NIVEL TOTAL	PUNTOS DE EXPERIENCIA	SIGUIENTE NIVEL

TÓQUE	DESPREV.	TRAMPAS	MEDS.	RES.CONJ.

FOR.(CON)	REF.(DES)	VEL.(SAB)
Id20+	Id20+	Id20+

C/C (TOTAL)	DISTANCIA (TOTAL)
ATAQUE BASE	ATAQUE BASE

MANO ÚTIL	MANO TORPE	ATAQUES ESPECIALES

ARMA	ATAQUE BASE	CRÍTICO

ARMA	ATAQUE BASE	CRÍTICO

ARMA	ATAQUE BASE	CRÍTICO

ARMA	ATAQUE BASE	CRÍTICO

ARMA	ATAQUE BASE	CRÍTICO

MUNICIÓN

HABILIDADES. PUNTOS										
PROFESIONES	NIVEL	BONO TOTAL	MED CARAC. TERISTICA	RANGES	CLÁSESA (+%)	RAZA Y CLASE	DETES	OBJETOS	ARMADURA/EQUIPE	OTROS

ACROBACIAS	=DES*	+	3	+	+	+	+	+	+	+
ARTESANÍA (SE)	=INT	+	3	+	+	+	+	+	+	+
ARTESANÍA (SE)	=INT	+	3	+	+	+	+	+	+	+
ARTESANÍA (SE)	=INT	+	3	+	+	+	+	+	+	+
AVERIGUAR INTENCIONES	=SAB	+	3	+	+	+	+	+	+	+
CONOC. CONJURES (SE)	=INT	+	3	+	+	+	+	+	+	+
DIPLÓMACIA (REUNIR INFO.)	=CAR	+	3	+	+	+	+	+	+	+
DISFRAZARSE	=CAR	+	3	+	+	+	+	+	+	+
ENGAÑAR	=CAR	+	3	+	+	+	+	+	+	+
ESCAPISMO	=DES*	+	3	+	+	+	+	+	+	+
INTERPRETAR (SE)	=CAR	+	3	+	+	+	+	+	+	+
INTERPRETAR (SE)	=CAR	+	3	+	+	+	+	+	+	+
INTERPRETAR (SE)	=CAR	+	3	+	+	+	+	+	+	+
INTIMIDAR	=CAR	+	3	+	+	+	+	+	+	+
INUTILIZAR MECANISMO (SE)	=DES*	+	3	+	+	+	+	+	+	+
JUEGO DE MANOS (SE)	=DES*	+	3	+	+	+	+	+	+	+
LINGÜÍSTICA (SE)	=INT	+	3	+	+	+	+	+	+	+
MONTAR	=DES*	+	3	+	+	+	+	+	+	+
NADAR	=FUE*	+	3	+	+	+	+	+	+	+
EFICIE (SE)	=INT	+	3	+	+	+	+	+	+	+
EFICIE (SE)	=INT	+	3	+	+	+	+	+	+	+
EFICIE (SE)	=INT	+	3	+	+	+	+	+	+	+
PERCEPCIÓN	=SAB	+	3	+	+	+	+	+	+	+
SABER (ARCANO) (SE)	=INT	+	3	+	+	+	+	+	+	+
SABER (DUNGEONS) (SE)	=INT	+	3	+	+	+	+	+	+	+
SABER (GEOGRAFÍA) (SE)	=INT	+	3	+	+	+	+	+	+	+
SABER (HISTORIA) (SE)	=INT	+	3	+	+	+	+	+	+	+
SABER (INGENIERÍA) (SE)	=INT	+	3	+	+	+	+	+	+	+
SABER (LOCAL) (SE)	=INT	+	3	+	+	+	+	+	+	+
SABER (LOS PLANOS) (SE)	=INT	+	3	+	+	+	+	+	+	+
SABER (NATURALEZA) (SE)	=INT	+	3	+	+	+	+	+	+	+
SABER (NOBLEZA) (SE)	=INT	+	3	+	+	+	+	+	+	+
SABER (RELIGIÓN) (SE)	=INT	+	3	+	+	+	+	+	+	+
SANAR	=SAB	+	3	+	+	+	+	+	+	+
SIGILO (ACECHAR)	=DES*	+	3	+	+	+	+	+	+	+
SUPERVIVENCIA	=SAB	+	3	+	+	+	+	+	+	+
TASACIÓN	=INT	+	3	+	+	+	+	+	+	+
TRATO CON ANIMALES (SE)	=CAR	+	3	+	+	+	+	+	+	+
TREPAR/ESCALAR	=FUE*	+	3	+	+	+	+	+	+	+
USAR OBJETO MÁGICO (SE)	=CAR	+	3	+	+	+	+	+	+	+
VELAR	=DES*	+	3	+	+	+	+	+	+	+
		+		+		+		+		+
		+		+		+		+		+

VEL.	PIES SQ	PIES SQ	PIES	PIES	PIES	PIES	PIES

ARMADURA/OBJ PROTECTOR	BONO	TIPO	PENAL.	FALLO CONJURO	DES MÁX.
TOTAL					

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.

- Ataque sorpresa (Ex): Durante el asalto de sorpresa, los oponentes siempre son considerados desprevenidos ante un pícaro con esta capacidad, incluso si ellos ya han actuado.
- Avistador de trampas (Ex): Cada vez que un pícaro con este talento esté a 10 pies de una trampa, recibe una prueba de habilidad de Percepción para percatarse de la trampa. Esta prueba debe ser hecha en secreto por DM.
- Entrenamiento en armas: Un pícaro que seleccione este talento gana Soltura con arma como dote adicional.

- **Sentido de las trampas (Ex) (bonif. [])**: A nivel 3, un pícaro gana un sentido intuitivo que le alerta del peligro de las trampas, dándole un bonif. +1 a las TS de Ref hechos para evitar trampas y un bonif. +1 de esquiva a la CA contra ataques hechos por trampas. Estos bonifs. aumentan a +2 cuando el pícaro alcanza nivel 6, a +3 cuando alcanza nivel 9, a +4 cuando alcanza nivel 12, a +5 al 15 y a +6 a nivel 18.

Los bonifs. de sentido de las trampas ganados por múltiples clases se apilan.

- **Esquiva asombrosa (Ex)**: Empezando a nivel 4, un pícaro puede reaccionar al peligro antes de lo que sus sentidos se lo permitirían normalmente. No puede ser cogido desprevenido, incluso si el atacante es invisible. Todavía pierde su bonif. de Des a la CA si está inmovilizado. Un pícaro con esta capacidad todavía puede perder su bonif. de Des a la CA si un oponente usa una acción de fingir de manera exitosa contra él.

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

- **Esquiva asombrosa mejorada (Ex)**: Un pícaro de nivel 8 o mayor ya no puede ser flanqueado. Esta defensa niega a otro pícaro la capacidad de hacer un ataque furtivo al personaje al flanquearlo, a no ser que el atacante tenga al menos cuatro niveles de pícaro más que el objetivo.

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

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

- Golpe paralizante* (Ex): Un pícaro con esta capacidad puede atacar furtivamente a oponentes con tal precisión que sus golpes los debilitan y obstaculizan. Un oponente dañado por uno de tus ataques de oportunidad también recibe 2 puntos de daño a la Fuerza.

- Rodar a la defensiva (Ex): Con este talento avanzado, el pícaro puede rodar con un golpe potencialmente letal para recibir menos daño de él de lo que recibiría de otra manera. Una vez al día, cuando sus puntos de golpe podrían reducirse a 0 o menos por daño en combate (de un arma u otro golpe, no un conjuro o capacidad especial) el pícaro puede intentar rodar con el daño. Para usar esta capacidad, el pícaro debe intentar una TS de Reflejos (CD = daño infligido). Si la salvación es exitosa, sólo recibe medio daño del golpe; si falla, recibe el daño completo. Debe ser consciente del ataque y poder reaccionar a él con el fin con el fin de poder ejecutar su rodar

a la defensiva - si se le niega su bonificador de Destreza a la CA, no puede usar esta capacidad. Dado que este efecto normalmente permite que un personaje haga una salvación de Reflejos para medio daño, la capacidad de evasión del pícaro no puede aplicarse a rodar a la defensiva.

- Disipar ataque* (SB): Los oponentes que reciben daño por un ataque furtivo de un pícaro con esta capacidad son afectados por un disipar magiadirigido, centrándose en el efecto de conjuro activo en el objetivo de más bajo nivel. El nivel de lanzador de esta capacidad es igual al nivel de pícaro. Un pícaro debe tener el talento de pícaro magia mayor antes de escoger disipar ataque.

- Evasión mejorada (Ex): Funciona como evasión, excepto que mientras que el pícaro sigue sin recibir daño de una TS de Reflejos exitosa contra ataques, de ahora en adelante recibe sólo medio daño de las salvaciones falladas. Un pícaro indefenso no gana los beneficios de evasión mejorada.

- Oportunista (Ex): Una vez por asalto, el pícaro puede hacer un ataque de oportunidad contra un oponente que acaba de recibir daño en cuerpo a cuerpo por otro personaje. Este ataque cuenta como un ataque de oportunidad para ese asalto. Incluso un pícaro con la dote de Reflejos de combate no puede usar la capacidad de oportunismo más de una vez por asalto.

- Maestría en habilidad: El pícaro se vuelve tan seguro en el uso de ciertas habilidades que puede usarlas de forma fiable incluso bajo condiciones adversas. Al obtener esta capacidad, selecciona un número de habilidades igual a 3 + su modificador de Inteligencia. Cuando haga una prueba de habilidad con una de esas habilidades, puede escoger 10 incluso si el estrés y las distracciones no le permitirían hacerlo normalmente. Un pícaro puede ganar esta capacidad especial múltiples veces, seleccionando habilidades adicionales que aplicar a maestría en habilidad de cada vez.

- Mente escurridiza (Ex): Esta capacidad representa la capacidad del pícaro para zafarse de los efectos mágicos que de otra forma podría controlarlo u obligarlo. Si un pícaro con mente escurridiza es afectado por un conjuro o efecto de encantamiento y falla su TS, puede intentarlo de nuevo 1 asalto más tarde con la misma CD. Sólo tiene esta oportunidad extra para superar su TS.

- Dote: Un pícaro puede obtener cualquier dote para la que esté cualificado en lugar de un talento de pícaro.

- **Golpe maestro (Ex)**: Alcanzado el nivel 20º, un pícaro se vuelve increíblemente mortal cuando inflige daño con ataque furtivo. Cada vez que el pícaro inflige daño con ataque furtivo, puede escoger uno de los siguientes 3 efectos:

- el objetivo puede caer dormido durante 1d4 horas;
- paralizado durante 2d6 asaltos;
- o asesinado.

Independientemente del efecto escogido, el objetivo tiene derecho a una TS de For para negar el efecto adicional. La CD de esta salvación es igual a 10 + ½ del nivel de pícaro + el mod. de Int. Una vez que una criatura ha sido el objetivo de un golpe maestro, independientemente de si ha tenido éxito en la salvación o no, la criatura es inmune al golpe maestro del pícaro durante 24 horas. Las criaturas que son inmunes al ataque furtivo del pícaro también son inmunes a esta capacidad.

TALENTOS DEL PÍCARO Y TALENTOS MAYORES: (.....)

.....

.....

.....

.....

.....

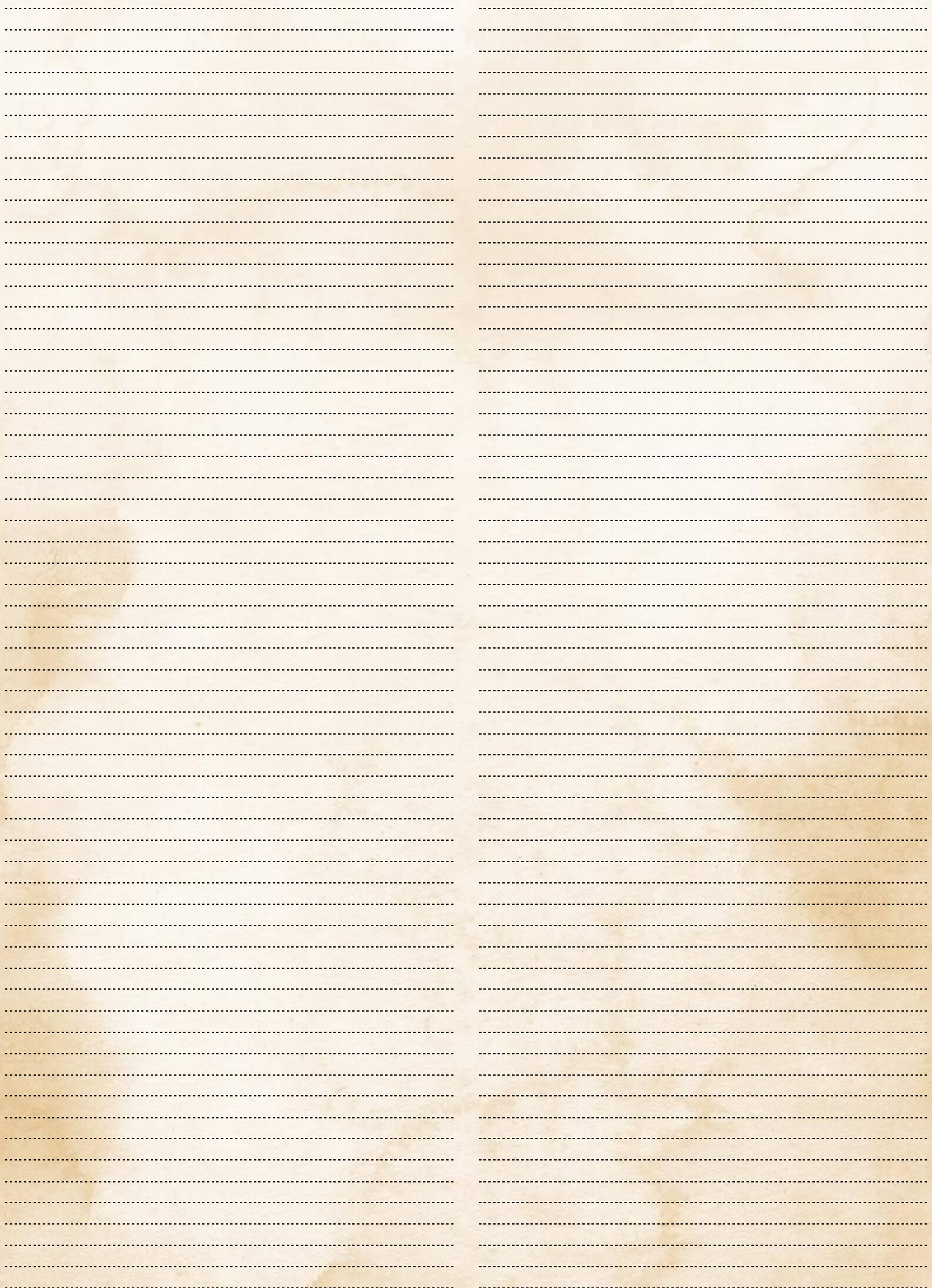
.....

.....

.....

.....

.....



ATAQUES CALCULADOS CON LAS DOTES Y OTRAS APTITUDES:

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)			
ACERO (PA)			
HIERRO/BRONCE (PH/PB)			
PLATA (PP)			
ORO (PO)			
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:		
TS: FORT (.....) REF (.....) VEL (.....)		
HABILIDADES:	FUE: (.....)	PG
.....	DES: (.....)	
.....	CEN: (.....)	
.....	INT: (.....)	
.....	SAB: (.....)	
DOTES:	INT: (.....)	
.....	SAB: (.....)	
.....	CAR: (.....)	
CARGA:	PESO TRANSPORTADO POR LA MONTURA:	

CARGA	DES. MÁX.	PENALIZ. PRUEBAS	VELOCIDAD (.....)	CORRER	PESO TRANSPORTADO*	PESO PJ Y EQUIPO*
CARGA LIGERA	ALZAR SOBRE LA CABEZA (CARGA MÁX.)					
CARGA MEDIA	LEVANTAR DEL SUELO (CARGA MÁX. x2)					
CARGA PESADA	EMPUJAR o ARRASTRAR (CARGA MÁX. x5)					

