

**Reflejos templados****15.º**

Unos reflejos practicados te permiten encontrar la seguridad, incluso frente a explosiones cataclísmicas. Tu rango de competencia para las salvaciones de Reflejos se incrementa a maestro. Cuando obtienes un éxito en una salvación de Reflejos, en su lugar obtienes un éxito crítico.

**Maestría en armadura****17.º**

Tu habilidad con la armadura mejora aún más. Tus rangos de competencia para las armaduras ligera, intermedia y pesada, así como para la defensa sin armadura, se incrementan a rango maestro.

**Leyenda versátil****19.º**

Eres prácticamente inigualable con cualquier arma. Tus rangos de competencia con las armas sencillas, las marciales y los ataques sin armas se incrementan a legendario y tu rango de competencia con las armas avanzadas se incrementa a maestro. Tu rango de competencia para tu CD de la clase guerrero aumenta a maestro.

**DOTES DE GUERRERO**

En cada nivel en el que obtienes una dote de guerrero, puedes seleccionar una de las siguientes dotes. Has de cumplir cualquier prerequisite antes de elegirla.

**1.º NIVEL****ATAQUE IMPREVISTO** **NOTE 1****GUERRERO**

**Requisitos** Tienes una mano libre y tu objetivo está al alcance de dicha mano.

Combinas un ataque con movimientos rápidos de presa para desequilibrar a un enemigo mientras permanece a tu alcance. Da un Golpe teniendo una mano libre. Si el Golpe impacta, el objetivo quedará desprevenido hasta el inicio de tu siguiente turno o hasta que deje de estar al alcance de tu mano, lo que antes suceda.

**CARGA REPENTINA** **NOTE 1****FLORITURA GUERRERO**

Con una rápida carrera, llegas hasta un enemigo y le atacas. Da dos Zancadas. Si acabas tu movimiento a distancia de cuerpo a cuerpo de por lo menos un enemigo, puedes dar un Golpe cuerpo a cuerpo contra el mismo. Puedes utilizar Carga repentina mientras Excavas, Trepas, Vuelas o Nadas en lugar de dar Zancadas, si dispones del tipo de movimiento oportuno.

**DOBLE TAJO** **NOTE 1****GUERRERO**

**Requisitos** Empuñas dos armas cuerpo a cuerpo, cada una en una mano diferente.

Atacas a tu enemigo con ambas armas. Da dos Golpes, uno con cada una de tus armas cuerpo a cuerpo, utilizando ambos tu actual penalizador por ataque múltiple. Ambos golpes deben ir dirigidos al mismo objetivo. Si el segundo Golpe se lleva a cabo con un arma que carece del rasgo ágil, sufre un penalizador -2.

Si ambos ataques aciertan, combina el daño y suma después cualquier otro efecto aplicable de ambas armas. Suma sólo una vez el daño de precisión, al ataque que prefieras. Combina el daño de ambos golpes y aplica tan sólo una vez las resistencias y las debilidades. Esto cuenta como dos ataques para calcular tu penalizador al ataque múltiple.

**ESCUDO REACTIVO** **NOTE 1****GUERRERO**

**Desencadenante** Un enemigo te acierta con un Golpe cuerpo a cuerpo.

**Requisitos** Empuñas un escudo.

Puedes colocar tu escudo en su lugar cuando te llevarías un golpe, evitando el impacto en el último segundo. Utilizas de inmediato la acción Alzar un escudo y obtienes el bonificador a la CA debido al mismo. El bonificador por circunstancia del escudo se aplica a tu CA cuando determinas el desenlace del ataque desencadenante.

**EVALUACIÓN DE COMBATE** **NOTE 1****GUERRERO**

Llevas a cabo un ataque telegrafiado para aprender cosas acerca

de tu enemigo. Da un Golpe cuerpo a cuerpo. Con un impacto, puedes hacer de inmediato una prueba de Recordar conocimiento acerca del objetivo. Con un impacto crítico, obtienes un bonificador +2 por circunstancia a la prueba de Recordar conocimiento. El objetivo queda temporalmente inmune a Evaluación de combate durante 1 día.

## GOLPE CRUEL

NOTE 1

FLORITURA GUERRERO

Desatas un ataque particularmente potente, que machaca a tu enemigo pero que te deja un poco inseguro. Da un Golpe cuerpo a cuerpo. Esto cuenta como dos ataques para calcular tu penalizador al ataque múltiple. Si este Golpe acierta, infliges un dado adicional de daño por arma. Si eres por lo menos de nivel 10, incrementa esto a dos dados adicionales, y si eres por lo menos de nivel 18, incrementa a tres dados adicionales.

## GOLPE RIGUROSO

NOTE 1

APROVECHAR GUERRERO

Llevas a cabo un ataque de continuación controlado, aprovechando por completo tu impulso. Da un Golpe. El Golpe obtiene el siguiente efecto de fallo.

**Fallo** Este ataque no cuenta contra tu penalizador por ataque múltiple.

## POSICIÓN A QUEMARROPA

NOTE 1

GUERRERO POSICIÓN

**Requisitos** Empuñas una arma a distancia

Apuntas para eliminar rápidamente a enemigos cercanos. Cuando utilizas un arma a distancia de volea mientras estás en esta posición, no sufres el penalizador a tus tiradas de ataque debido al rasgo volea. Cuando utilizas un arma a distancia que no tiene el rasgo volea, obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las tiradas de daño en los ataques contra objetivos que están en el primer incremento de rango de distancia del arma.

## 2.º NIVEL

## ACOMETER

NOTE 2

GUERRERO

**Requisitos** Empuñas un arma cuerpo a cuerpo

Atacas a un enemigo al límite de tu alcance. Da un Golpe con un arma cuerpo a cuerpo, incrementando en 5 pies (1,5 m) tu alcance para dicho Golpe. Si el arma tiene el rasgo desarmar, empujar o derribar, puedes utilizar la acción correspondiente en lugar de un Golpe.

## AGARRÓN DE COMBATE

NOTE 2

APROVECHAR GUERRERO

**Requisitos** Tienes una mano libre y tu objetivo está al alcance de dicha mano.

Utilizando tu ataque anterior para cambiar la guardia de tu oponente, lanzas otro ataque y le agarras. Da un Golpe cuerpo a cuerpo manteniendo una mano libre. Si el Golpe impacta, agarras al objetivo utilizando tu mano libre. La criatura permanecerá agarrada hasta el final de tu siguiente turno o hasta que Huya, lo que suceda primero.

## BLOQUEO AGRESIVO

NOTE 2

GUERRERO

**Desencadenante** Utilizas la reacción Bloqueo con el escudo, el oponente que la desencadenó está adyacente a ti y es de tu tamaño o más pequeño

Empujas a la vez que bloqueas, derribando a tu enemigo o desequilibrándolo. Utilizas el escudo para cargar contra la criatura desencadenante, o bien Empujándola 5 pies (1,5 m), o bien haciendo que quede desprevénida hasta el inicio de tu siguiente turno. La criatura desencadenante elige entre ser movida y quedar desprevénida. Si elige ser movida, la dirección la eliges tú. Si el Empujón haría que chocara contra un objeto sólido, entrara en una casilla de terreno difícil o en el espacio de otra criatura, deberá quedar desprevénida en lugar de ser movida.

## CAMBIO RELÁMPAGO

NOTE 2

FLORITURA GUERRERO

Has practicado cambiar rápidamente de estilo de combate y el equipo necesario para ello. Interactúas para guardar cualquier cantidad de objetos que tienes en las manos y después desenvainas hasta dos armas o un escudo y un arma.

## DISPARO DE AYUDA

NOTE 2

APROVECHAR GUERRERO

**Requisitos** Empuñas una arma a distancia

Utilizando tu disparo anterior para calibrar tu puntería, puedes hacer un disparo rápido para interferir con un enemigo en combate. Da un Golpe con un arma a distancia. Si el Golpe acierta, la siguiente criatura distinta a ti en atacar al mismo objetivo antes del inicio de tu siguiente turno obtiene un bonificador +1 por circunstancia a su tirada, o un bonificador +2 por circunstancia si tu Golpe resulta en un impacto crítico.

## EMPUJÓN BRUTAL

NOTE 2

APROVECHAR GUERRERO

**Requisitos** Empuñas un arma cuerpo a cuerpo a dos manos.

Utilizando el impulso de tu último ataque para poner tu peso tras otro, haces que tu oponente trastabille. Da un Golpe con un arma cuerpo a cuerpo a dos manos. Si aciertas a un objetivo de tu tamaño o menor, dicha criatura queda desprevénida hasta el final de tu siguiente turno y puedes automáticamente Empujarla, con los mismos beneficios que la acción de Empujar (incluyendo el efecto de éxito crítico, si tu Golpe resulta en un impacto crítico). Si te mueves para seguir al objetivo, tu movimiento no desencadena reacciones.

Este Golpe tiene el siguiente efecto de fallo.

**Fallo** El objetivo queda desprevénido hasta el final de tu turno actual.

## FRENAR CON LA ESPADA

NOTE 2

GUERRERO MANIPULAR

**Desencadenante** Serías movido por un efecto de movimiento forzado.

**Requisitos** Empuñas un arma cuerpo a cuerpo y tienes a tu alcance una superficie dura.

Clavas el arma en un suelo, pared u otra superficie recia, anclándote donde estás. Si te moverían 20 pies (6 m) o más, sólo te mueven 5 pies (1,5 m). De lo contrario, no te mueven en absoluto.

## GOLPE INTIMIDANTE

NOTE 2

EMOCIÓN GUERRERO MENTAL MIEDO

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Introducción

Competencias

Bardo

Brujo

Clérigo

Druida

Explorador

Guerrero

Mago

Pícaro

Compañeros

Familiares

Arquetipos

Bardo  
multiclase

Brujo  
multiclase

Clérigo  
multiclase

Druida  
multiclase

Explorador  
multiclase

Guerrero  
multiclase

Mago  
multiclase

Pícaro  
multiclase

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

## DOTES DE GUERRERO POR ORDEN ALFABÉTICO

Dote	Nivel
Acometer	2
Agarrón de combate	2
Abertura desorientante	8
Asalto a dos manos	4
Asalto posicionador	8
Asalto ventajoso	6
Ataque elegante	12
Ataque imprevisto	1
Barrido	4
Bloqueo agresivo	2
Bloqueo con el escudo rápido	8
Bruto temible	10
Carga abrumadora	10
Carga de empujón	4
Carga lanzadora	10
Carga repentina	1
Crítico salvaje	18
Danza de duelo	12
Defensa gemela	16
Derribar	4
Derribo aplastante	10
Desvío del guardián	6
Determinación	14
Disparo de ayuda	2
Disparo de despedida	4
Disparo debilitante	10
Disparo doble	4
Disparo triple	6
Doble tajo	1
Elegancia grácil	16
Empujón lanzador	12
Empujón brutal	2
Empujón poderoso	4
En pleno vuelo	10
Entrenamiento en armas avanzadas	6
Escudo espejo	10
Escudo reactivo	1
Escudo reflectante mejorado	16
Escudo reflectante	6
Evaluación de combate	1
Flexibilidad definitiva	20
Foco furioso	6
Frenar con la espada	2
Giro desarmador	10
Golpe abrumador	16

Golpe aturridor	6
Golpe certero	10
Golpe cruel	1
Golpe de torbellino	14
Golpe derribador	8
Golpe intimidante	2
Golpe riguroso	1
Gracia ágil	10
Guardia del parangón	12
Guardián escudo	6
Lanzamiento de rebote	2
Lucha a ciegas	8
Machacar en pleno vuelo	18
Maestro de muchos estilos	16
Parada de duelo	2
Parada gemela	4
Posición a quemarropa	1
Posición de acometida	12
Posición de abertura	14
Posición de disparo móvil	8
Posición de disparo múltiple	16
Posición de rebote	6
Posición desarmadora	6
Posición perturbadora	10
Puntería sensacional	8
Puñalada reveladora	6
Ráfaga con dos armas	14
Rebote sensacional	12
Reposicionamiento elegante	2
Redirección rápida	4
Reflejos tácticos	10
Rematador desesperado	14
Remate brutal	12
Remate orientador	14
Réplica de duelo mejorada	12
Réplica de duelo	8
Réplica gemela mejorada	14
Réplica gemela	10
Réplica orientadora	14
Represalia ilimitada	20
Resquebrajar defensas	6
Salto repentino	8
Supremacía con las armas	20
Valor resonante	8
Volea imposible	18
Zancada protegida	4

Tu ataque no tan solo hiere a las criaturas, sino que también resquebraja su confianza. Da un Golpe cuerpo a cuerpo. Si aciertas e infliges daño, el objetivo queda asustado 1 o asustado 2 con un impacto crítico.

### LANZAMIENTO DE REBOTE

### NOTE 2

FLORITURA GUERRERO

**Requisitos** Empuñas un arma arrojadiza.

Haces rebotar tu arma en un enemigo para que impacte en otro. Da un Golpe a distancia con un arma arrojadiza. Si el Golpe acier-

ta, el arma rebota hacia un enemigo a 10 pies (3 m) o menos del objetivo original. Da un Golpe adicional contra este segundo objetivo. Ambos ataques cuentan contra tu penalizador por ataque múltiple, pero éste no se incrementa hasta después de haber hecho los dos.

### PARADA DE DUELO

### NOTE 2

GUERRERO

**Requisitos** Empuñas tan solo un arma cuerpo a cuerpo a una mano y no tienes nada más en las manos.

Puedes parar ataques dirigidos contra ti con tu arma a una mano. Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a la CA hasta el inicio de tu siguiente turno si continúas cumpliendo los requisitos.

## REPOSICIONAMIENTO ELEGANTE

NOTE 2

APROVECHAR GUERRERO

**Requisitos** Empuñas un arma sutil o un arma de asta.

Mientras tu oponente aún se está recuperando de tu ataque anterior, enganchas su armadura, su ropa o su carne para moverle a tu gusto. Da un Golpe cuerpo a cuerpo con un arma sutil o un arma de asta. Si aciertas a un objetivo de tu tamaño o menor, puedes automáticamente Reposicionarle, con los mismos beneficios que la acción de Reposicionar (incluyendo el efecto de éxito crítico, si tu Golpe resulta en un impacto crítico). Si has utilizado un arma con alcance, utiliza el alcance de la misma para este Reposicionamiento.

Este Golpe tiene el siguiente efecto de fallo.

**Fallo** El objetivo queda desprevénido hasta el final de tu turno actual.

## 4.º NIVEL

### ASALTO A DOS MANOS

NOTE 4

FLORITURA GUERRERO

**Requisitos** Empuñas un arma cuerpo a cuerpo a una mano y tienes una mano libre.

Mueves rápidamente la mano libre para agarrar tu arma lo suficiente como para añadir impulso y asestar un golpe más poderoso a tu oponente. Da un Golpe con el arma requerida. Cambias rápidamente de agarre durante el Golpe para atacar con las dos manos. Si el arma no dispone normalmente del rasgo a dos manos, incrementa su dado de daño por arma un paso para este ataque (las reglas sobre cómo incrementar el dado de daño aparecen en la pág. 276). Si el arma tiene el rasgo a dos manos, obtienes el beneficio de dicho rasgo y un bonificador por circunstancia al daño igual al número de dados de daño del arma. Cuando el Golpe se completa, vuelves a agarrar el arma sólo con una mano. Esta acción no acaba con ninguna posición ni con ningún efecto de dote de guerrero que requiere tener una mano libre.

### BARRIDO

NOTE 4

FLORITURA GUERRERO

Das un barrido amplio y en forma de arco. Da un Golpe cuerpo a cuerpo y compara el resultado de la tirada de ataque con la CA de hasta dos enemigos, cada uno de los cuales tiene que estar a tu alcance cuerpo a cuerpo y adyacentes entre sí. Tira daño sólo una vez y aplicaselo a todas las criaturas impactadas. Un Barrido cuenta como dos ataques a efectos de tu penalizador por ataque múltiple.

Si estás usando un arma con el rasgo barrido, su modificador se aplica a todos tus ataques de Barrido.

### CARGA DE EMPUJÓN

NOTE 4

FLORITURA GUERRERO

**Prerrequisitos** rango entrenado en Atletismo

Te lanzas hacia adelante, apartando a un lado a otros enemigos hasta llegar al que buscas. Da una Zancada intentando atravesar los espacios de tus enemigos y después da un Golpe cuerpo a cuerpo. Haz una prueba de Atletismo y compara el resultado

con la CD de Fortaleza de cada criatura cuyo espacio tratas de atravesar durante tu Zancada, atravesándolo con un éxito pero acabando tu movimiento antes de entrar en su espacio en caso de fallo. Puedes utilizar Carga de empujón para Excavar, Trepár, Volar o Nadar en lugar de dar una Zancada si dispones del tipo de movimiento correspondiente.

### DERRIBAR

NOTE 4

FLORITURA GUERRERO

**Prerrequisitos** rango entrenado en Atletismo

Llevas a cabo un ataque para desequilibrar a un enemigo, y después sigues de inmediato con un barrido para hacerle caer al suelo. Da un Golpe cuerpo a cuerpo. Si aciertas e infliges daño, puedes hacer una prueba de Atletismo para Derribar a la criatura a la que impactas. Si estás empuñando una arma cuerpo a cuerpo a dos manos, puedes ignorar el requisito de Derribo de tener una mano libre. Ambos ataques cuentan contra tu penalizador por ataque múltiple, pero éste no se incrementa hasta que no has hecho los dos.

### DISPARO DE DESPEDIDA

NOTE 4

GUERRERO

**Requisitos** Empuñas un arma a distancia cargada o un arma a distancia con recarga 0.

Salta hacia atrás y haces un disparo rápido que toma por sorpresa al oponente. Das un Paso y después un Golpe a distancia con el arma requerida. Tu objetivo queda desprevénido ante el ataque.

### DISPARO DOBLE

NOTE 4

FLORITURA GUERRERO

**Requisitos** Empuñas un arma a distancia con recarga 0.

Disparas dos veces en una sucesión cegadoramente rápida. Da dos Golpes, cada uno contra un objetivo diferente y con un penalizador -2. Ambos ataques cuentan contra tu penalizador por ataque múltiple, pero este no se incrementa hasta que no has hecho los dos.

### EMPUJÓN PODEROSO

NOTE 4

GUERRERO

**Prerrequisitos** Bloqueo agresivo o Empujón brutal.

Puedes zarandear a enemigos mayores que tú con tu ataque. Puedes utilizar Bloqueo agresivo o Empujón brutal contra una criatura de hasta dos tamaños más que tú.

Cuando una criatura a la que Empujas o echas atrás mediante un efecto de especialización crítica de un escudo, arma de asta o clava tiene que dejar de moverse para no chocar contra un objeto, sufre tanto daño como tu modificador por fuerza (mínimo 1).

### PARADA GEMELA

NOTE 4

GUERRERO

**Requisitos** Empuñas dos armas cuerpo a cuerpo, una en cada mano.

Utilizas ambas armas para parar ataques. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a la CA hasta el inicio de tu siguiente turno, o bien un bonificador +2 por circunstancia si cualquiera de las dos tiene el rasgo parada. Pierdes el bonificador si dejas de cumplir los requisitos de esta dote.

### REDIRECCIÓN RÁPIDA

NOTE 4

APROVECHAR FLORITURA GUERRERO

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Introducción

Competencias

Bardo

Brujo

Clérigo

Druida

Explorador

Guerrero

Mago

Pícaro

Compañeros

Familiares

Arquetipos

Bardo multiclase

Brujo multiclase

Clérigo multiclase

Druida multiclase

Explorador multiclase

Guerrero multiclase

Mago multiclase

Pícaro multiclase

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

## Ejemplo de guerrero

### MATÓN

Utilizando un arma a dos manos, llevas a tus enemigos a tropicónes por todo el campo de batalla y les infliges crueles heridas. Se te da muy bien ocuparte del enemigo más grande de los que hay en tu camino.

### Atributos

Prioriza la Fuerza y la Constitución. La Sabiduría te ayuda a sobrevivir e incrementa tu daño; la Destreza te permite disponer de maniobrabilidad adicional.

### Habilidades

Artesanía, Atletismo, Intimidación, Medicina

### Dote inicial

Golpe cruel

### Dotes de nivel superior

Derribar (4.º), Foco furioso (6.º), Asalto de colocación (8.º), Remate brutal (12.º), Crítico salvaje (18.º)

**Requisitos** Estás flanqueado por al menos dos enemigos.

Vuelves el flanqueo de tus enemigos en su contra con una redirección rápida. Da un Golpe cuerpo a cuerpo contra uno de los enemigos que te flanquean y un segundo Golpe con la misma arma o ataque sin arma contra un enemigo diferente que te está flanqueando. Este segundo Golpe tiene el mismo penalizador por ataque múltiple que el ataque inicial y no cuenta contra dicho penalizador.

### ZANCADA PROTEGIDA

**NOTE 4**

**GUERRERO**

Cuando tienes el escudo alzado, los golpes de tus enemigos no te pueden tocar. Cuando tu escudo está alzado, puedes dar una Zancada para moverte la mitad de tu Velocidad sin desencadenar reacciones que suelen verse desencadenadas por tu movimiento (como por ejemplo Golpes reactivos). Puedes utilizar Zancada protegida mientras Vuelas o Nadas en lugar de dar una Zancada si dispones del tipo de movimiento correspondiente.

## 6.º NIVEL

### ASALTO VENTAJOSO

**NOTE 6**

**APROVECHAR GUERRERO**

Tras comprometer el movimiento de tu enemigo, le asestas un golpe más mortal. Da un Golpe contra una criatura que está apresada, tumbada o neutralizada. Obtienes un bonificador por circunstancia al daño en este Golpe igual al número de dados de daño por arma o dicha cifra +2 si empuñas el arma a dos manos. El Golpe obtiene el siguiente efecto de fallo.

**Fallo** Infliges al objetivo tanto daño como el número de dados de daño por arma o dicha cifra +2 si empuñas el arma a dos manos. Este daño es del mismo tipo que el del arma.

### DESVÍO DEL GUARDIÁN

**NOTE 6**

**GUERRERO**

**Desencadenante** Un aliado a tu alcance cuerpo a cuerpo resulta impactado por un ataque, puedes ver al atacante y, si el aliado obtuviera un bonificador +2 por circunstancia a su CA, un impacto crítico se convertiría en un impacto normal o un impacto normal en un fallo.

**Requisitos** Empuñas tan solo un arma cuerpo a cuerpo a una mano y no tienes nada más en las manos.

Utilizas tu arma para desviar el ataque dirigido a tu aliado, lo que le concede un bonificador +2 por circunstancia a su CA contra el ataque desencadenante. Esto convierte el impacto crítico desencadenante en un impacto normal o un impacto normal en un fallo.

### DISPARO TRIPLE

**NOTE 6**

**GUERRERO**

**Prerrequisitos** Disparo doble

Puedes realizar rápidamente múltiples disparos con mayor control.

Cuando utilizas Disparo doble, puedes hacer los ataques contra el mismo objetivo. Puedes añadir una acción adicional a Disparo doble para llevar a cabo tres Golpes a distancia en lugar de dos. Si lo haces, el penalizador es -4. Todos los ataques cuentan para tu penalizador por ataque múltiple, pero éste no se incrementa hasta después de haber llevado a cabo todos ellos.

**ENTRENAMIENTO EN ARMAS AVANZADAS****NOTE 6****GUERRERO**

Has estudiado el arte de empuñar un arma avanzada. Elige un grupo de armas. Obtienes competencia con todas las armas avanzadas de dicho grupo como si fueran armas marciales de su grupo de armas.

**ESCUDO REFLECTANTE****NOTE 6****GUERRERO**

Puedes utilizar el escudo para que te proteja de explosiones y cosas parecidas. Cuando Alzas tu escudo, obtienes el bonificador por circunstancia del mismo a las salvaciones de Reflejos.

**Especial** Si dispones de la reacción Bloqueo con el escudo, el daño que sufres como resultado de una salvación de Reflejos puede desencadenar dicha reacción, incluso si no es físico.

**FOCO FURIOSO****NOTE 6****GUERRERO****Prerrequisitos** Golpe cruel

Has aprendido a mantener el equilibrio incluso cuando atacas furiosamente. Cuando das un Golpe cruel con un arma cuerpo a cuerpo que empuñas a dos manos, cuenta como un solo ataque en lugar de dos para tu penalizador por ataque múltiple.

**GOLPE ATURDIDOR****NOTE 6****APROVECHAR****GUERRERO****Requisitos** Tienes apresada a una criatura.

Machacas a un enemigo retenido, esperando aturdirlo. Da un Golpe cuerpo a cuerpo contra una criatura a la que tienes apresada. El daño por arma de este Golpe es contundente. Si el Golpe acierta, la criatura debe hacer una salvación de Fortaleza contra tu CD de clase; este es un efecto de incapacitación.

**Éxito crítico** La criatura no resulta afectada.

**Éxito** La criatura queda aturdida 1.

**Fallo** La criatura queda aturdida 2.

**Fallo crítico** La criatura queda aturdida 3.

**GUARDIÁN ESCUDO****NOTE 6****GUERRERO****Prerrequisitos** Bloqueo con el escudo

Cuando tienes un escudo alzado, puedes utilizar tu reacción Bloqueo con el escudo cuando se lleva a cabo un ataque contra un aliado adyacente a ti. Si lo haces, el escudo evita que dicho aliado sufra daño en lugar de evitar que tú lo sufras, siguiendo las reglas normales para el Bloqueo con el escudo.

**POSICIÓN DE REBOTE****NOTE 6****GUERRERO****POSICIÓN**

Adoptas una posición que hace rebotar hacia ti tus armas arrojadas. Mientras estás en ella, cualquier arma arrojada que utilizas como parte de un Golpe a distancia para infligir daño contundente o cortante vuelve a tu mano de inmediato, lo que te permite utilizarla para dar Golpes adicionales. Debes estar dentro del incremento de rango de distancia indicado para el arma y tener una mano libre para recogerla. Si das un Golpe a distancia con un arma arrojada fuera de su incremento de rango de distancia, en su lugar vuela de vuelta hacia ti tantos pies (1 pie = 30 cm) como su incremento de rango de distancia y después cae al suelo.

**POSICIÓN DESARMANTE****NOTE 6****GUERRERO****POSICIÓN****Prerrequisitos** rango entrenado en Atletismo

**Requisitos** Empuñas tan solo un arma cuerpo a cuerpo a una mano y no tienes nada más en las manos.

Adoptas una posición de esgrima que mejora tu control sobre tu arma. Mientras te encuentras en esta posición, obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas de Atletismo para Desarmar y un bonificador +2 por circunstancia a tu CD de Reflejos cuando defiendes contra pruebas para Desarmarte. Además, puedes intentar Desarmar a criaturas hasta dos tamaños mayores que tú.

**PUÑALADA REVELADORA****NOTE 6****GUERRERO**

**Requisitos** Empuñas una arma cuerpo a cuerpo que puede infligir daño perforante.

Clavas el arma en un enemigo imperceptible, revelando su ubicación a tus aliados. Da un Golpe con un arma cuerpo a cuerpo perforante. Si el objetivo está oculto, no tienes que hacer una prueba plana para designarlo como objetivo y, si está escondido, la CD de la prueba plana para hacerlo es 5. Si aciertas e infliges daño, puedes hincar en el objetivo el arma con la que le has atacado (si es corporal), revelando su posición actual. A continuación Sueltas el arma, que queda clavada en él. Si está oculto, no hace falta prueba plana para designarlo como objetivo y, si está escondido, la CD de la prueba plana es 5 y el objetivo no puede quedar no detectado. Estos beneficios sólo se aplican a los observadores que pueden ver tu arma clavada en el objetivo. Si el objetivo es invisible, el arma es visible mientras permanece clavada en él.

Este beneficio dura hasta que el arma es retirada de la criatura. Una criatura adyacente o el propio objetivo puede retirar el arma con dos acciones de Interactuar.

**RESQUEBRAJAR DEFENSAS****NOTE 6****APROVECHAR****GUERRERO**

**Requisitos** Una criatura asustada se encuentra dentro de tu alcance cuerpo a cuerpo.

Tu ofensiva explota los temores de tu enemigo. Da un Golpe cuerpo a cuerpo contra una criatura asustada. Si impactas e infliges daño real, el objetivo queda desprevenido hasta que acaba su estado de asustado. Si el objetivo estaba desprevenido cuando lo dañas con este Golpe, no puede reducir su valor de asustado por debajo de 1 hasta el inicio de tu siguiente turno.

**8.º NIVEL****ABERTURA DESORIENTADORA****NOTE 8****GUERRERO****Prerrequisitos** Golpe reactivo

Utilizas las aberturas de tu enemigo para exponer debilidades aún mayores. Cuando aciertas a una criatura como parte de un Golpe reactivo, queda desprevenida hasta el inicio de tu siguiente turno.

**ASALTO DE COLOCACIÓN****NOTE 8****FLORITURA****GUERRERO**

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Introducción

Competencias

Bardo

Brujo

Clérigo

Druida

Explorador

Guerrero

Mago

Pícaro

Compañeros

Familiares

Arquetipos

Bardo multiclase

Brujo multiclase

Clérigo multiclase

Druida multiclase

Explorador multiclase

Guerrero multiclase

Mago multiclase

Pícaro multiclase

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

## Ejemplo de guerrero

### DUELISTA

Con una mano libre y una espada en la otra, se te da bien frustrar a tus oponentes mediante engaños, golpes desarmantes y estando siempre preparado para sus torpes ataques.

### Atributos

Prioriza la Fuerza. La Destreza y la Sabiduría te ayudan a sobrevivir y a ser versátil, mientras que la Constitución te concede cierta dureza adicional.

### Habilidades

Acrobacias, Atletismo, Engaño, Medicina

### Dote inicial

Ataque imprevisto

### Dotes de nivel superior

Parada de duelo (2.º), Posición de desarme (6.º), Giro de desarme (10.º), Danza de duelo (12.º), Posición de abertura (14.º), Maestro de muchos estilos (16.º)

**Requisitos** Empuñas un arma cuerpo a cuerpo a dos manos y tu objetivo está a tu alcance.

Utilizando golpes castigadores, obligas a tu oponente a cambiar de posición. Da un Golpe con el arma requerida. Si impactas, Reposicionas 5 pies (1,5 m) al objetivo.

### BLOQUEO CON EL ESCUDO RÁPIDO

**NOTE 8**

**GUERRERO**

**Prerrequisitos** Bloqueo con el escudo

Puedes colocar el escudo en su lugar sin apenas pensarlo. Al inicio de cada uno de tus turnos, obtienes una reacción adicional que sólo puedes utilizar para llevar a cabo un Bloqueo con el escudo.

### GOLPE DERRIBADOR

**NOTE 8**

**GUERRERO**

Tu ataque puede hacer bajar hasta el suelo a una criatura voladora. Da un Golpe. Si acierta e inflige daño a un objetivo volador, éste cae un máximo de 120 pies (36 m). La caída es lo suficientemente gradual como para que, si hace llegar al suelo al objetivo, no sufra daño debido a la misma.

Si el ataque es un impacto crítico, el objetivo no puede Volar, Saltar, levitar ni abandonar el suelo de ninguna otra forma hasta el final de tu siguiente turno.

### LUCHA A CIEGAS

**NOTE 8**

**GUERRERO**

**Prerrequisitos** rango maestro en Percepción.

Tus instintos de batalla te hacen más consciente de los oponentes ocultos e invisibles. No necesitas tener éxito en una prueba plana para designar como objetivo a criaturas ocultas. No estas desprevenido ante criaturas escondidas de ti (a menos que lo estés debido a razones distintas a estar escondidas), y sólo necesitas una prueba plana CD 5 para designar como objetivo a una criatura escondida.

Cuando estás adyacente a una criatura no detectada de tu nivel o inferior, en su lugar sólo está escondida de ti.

### POSICIÓN DE DISPARO MÓVIL

**NOTE 8**

**GUERRERO POSICIÓN**

Tus disparos se vuelven ágiles y letales. Cuando estás en esta posición, tus Golpes a distancia no desencadenan Golpes reactivos u otras reacciones desencadenadas por un ataque a distancia.

**Especial** Si tienes Golpe reactivo, puedes utilizarlo con un arma a distancia cargada que estás empuñando. La criatura desencadenante debe estar a 5 pies (1,5 m) o menos de ti para poder hacerlo.

### PUNTERÍA SENSACIONAL

**NOTE 8**

**CONCENTRAR GUERRERO**

Invirtiendo un momento para centrarte, puedes asegurarte de que tu ataque es certero. Da un Golpe con una arma a distancia. Para este Golpe, obtienes un bonificador +2 por circunstancia a la tirada de ataque e ignoras el estado de oculto del objetivo.

### RÉPLICA DE DUELO

**NOTE 8**

**GUERRERO**

**Prerrequisitos** Parada de duelo

**Desencadenante** Una criatura a tu alcance sufre un fallo crítico en un Golpe contra ti.

**Requisitos** Te estás beneficiando de Parada de duelo.

Contraatacas elegantemente los torpes movimientos de tu enemigo. Da un Golpe cuerpo a cuerpo contra la criatura desencadenante o intenta Desarmarla.

## SALTO REPENTINO ➡➡

NOTE 8

GUERRERO

Llevas a cabo un salto impresionante y pegas mientras estás en el aire. Haz un Salto sin carrerilla, Salto de altura o Salto de longitud y da un Golpe cuerpo a cuerpo en cualquier momento durante el salto. Inmediatamente después del Golpe, caes al suelo si estabas en el aire, incluso si no has alcanzado la distancia máxima del salto. Si la distancia que caes no es superior a la altura del salto, no sufres daño y aterrizas de pie.

Al hacer un Salto de altura o un Salto de longitud durante un Salto repentino, determina la CD utilizando las CD del Salto de longitud e incrementa tu distancia máxima al doble de tu Velocidad.

**Especial** Si tienes Golpe derribador, puedes utilizarlo en lugar de un Golpe normal. Esto no cambia el número de acciones que requiere un Salto repentino.

## VALENTÍA RESONANTE

NOTE 8

GUERRERO

**Prerrequisitos** valentía

Incluso tus temores alimentan tu espíritu de lucha. Cuando obtienes un éxito crítico en una salvación de Voluntad contra una aptitud de un enemigo, obtienes además un bonificador +1 por estatus a las salvaciones y tantos Puntos de Golpe temporales como la mitad de tu nivel durante 1 minuto. Estos beneficios se doblan si obtienes un éxito crítico contra un efecto de miedo.

## 10.º NIVEL

### BRUTO TEMIBLE

NOTE 10

GUERRERO

El miedo hace que tus enemigos sean débiles y más vulnerables a tus ataques. Obtienes un bonificador por circunstancia a las tiradas de daño de los Golpes contra las criaturas asustadas. Este bonificador es igual al doble del valor de asustado del objetivo.

Si tienes el rango maestro en Intimidación, aumenta el bonificador hasta el triple del valor de asustado del objetivo.

### CARGA ABRUMADORA

NOTE 10

GUERRERO

**Prerrequisitos** Carga de empujón

Pisoteas a tus enemigos mientras cargas contra ellos. Cuando utilizas Carga de empujón y atraviesas con éxito el espacio de una criatura, dicha criatura sufre tanto daño contundente como tu modificador por Fuerza. Con un éxito crítico, la criatura sufre doble daño y queda desprevénida hasta el final de tu siguiente turno.

### CARGA LANZADORA ➡➡

NOTE 10

FLORITURA GUERRERO

Arrojas un arma para distraer a tu oponente mientras cierras la distancia que os separa para empezar tu asalto. Da dos Zancadas; en cualquier momento de este movimiento puedes llevar a cabo un Golpe a distancia con un arma arrojada. Si el Golpe acierta, el

objetivo queda desprevénido contra el siguiente ataque cuerpo a cuerpo que haces contra él antes del final de tu turno actual.

### DERRIBO APLASTANTE

NOTE 10

GUERRERO

**Prerrequisitos** Derribar

Puedes tirar al suelo a tu objetivo de un solo golpe. Cuando utilizas Derribar, en lugar de dar un Golpe seguido de un Derribo, puedes hacer un solo Golpe. Si lo haces y tu Golpe impacta, en lugar de hacer una prueba para tu intento de Derribo, aplica automáticamente el efecto de éxito crítico de un Derribo. Si utilizas una arma cuerpo a cuerpo a dos manos para el Golpe, puedes utilizar el tamaño de dado de daño del arma en lugar del tamaño de dado normal para el daño de un Derribo crítico.

### DISPARO DEBILITANTE ➡➡

NOTE 10

FLORITURA GUERRERO

Apuntando a un punto débil, dejas impedido a tu enemigo con un disparo preciso. Da un Golpe con una arma a distancia. Si acierta e inflige daño, el objetivo queda lenticado 1 hasta el final de su siguiente turno.

### EN PLENO VUELO ➡

NOTE 10

GUERRERO

**Desencadenante** Eres el objetivo de un Golpe físico a distancia.

**Requisitos** Eres consciente del ataque, no estás desprevénido contra él y, o bien tienes una mano libre, o bien empuñas una arma cuerpo a cuerpo.

Puedes desviar los ataques a distancia. Obtienes un bonificador +4 por circunstancia a la CA contra el ataque desencadenante. Si el ataque falla, lo has desviado o lo has abatido en pleno vuelo.

### ESCUDO ESPEJO ➡

NOTE 10

GUERRERO

**Desencadenante** Un oponente que lanza un conjuro que te tiene a ti como objetivo falla críticamente una tirada de ataque de conjuros contra tu CA.

**Requisitos** Tienes un escudo alzado.

Haces que el conjuro rebote contra su lanzador. Haz un ataque a distancia contra el atacante utilizando tu rango de competencia mayor con un arma a distancia. Si lanzas conjuros, en su lugar puedes hacer una tirada de ataque de conjuros. Si tienes éxito, tu oponente sufre los efectos de una tirada de ataque de conjuros con éxito para su propio conjuro (o los de un éxito crítico, si tu tirada de ataque es un éxito crítico).

### GIRO DESARMANTE ➡

NOTE 10

APROVECHAR GUERRERO

**Prerrequisitos** rango entrenado en Atletismo

**Requisitos** Empuñas tan solo un arma cuerpo a cuerpo a una mano y no tienes nada más en las manos.

Después de que tu ataque inicial redirigiera las defensas de tu enemigo, tu continuación le arranca el arma de las manos. Da un Golpe cuerpo a cuerpo con un arma cuerpo a cuerpo a una mano. Además de sus otros efectos, este Golpe obtiene los efectos de éxito y de éxito crítico de la acción Desarmar. El Golpe tiene también el siguiente efecto de fallo.

**Fallo** El objetivo queda desprevénido hasta el final de tu siguiente turno.

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Introducción

Competencias

Bardo

Brujo

Clérigo

Druida

Explorador

Guerrero

Mago

Pícaro

Compañeros

Familiares

Arquetipos

Bardo

multiclase

Brujo

multiclase

Clérigo

multiclase

Druida

multiclase

Explorador

multiclase

Guerrero

multiclase

Mago

multiclase

Pícaro

multiclase

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

## Ejemplo de guerrero

### ARQUERO

Eliminas de lejos a tus oponentes mediante ataques a distancia y eres especialmente bueno en despachar enemigos voladores o de otros tipos difíciles de alcanzar.

### Atributos

Prioriza la Destreza. La Constitución y la Sabiduría te ayudan a sobrevivir, y la Fuerza añade daño con las armas propulsoras.

### Habilidades

Acrobacias, Latrocinio, Medicina, Sigilo

### Dote inicial

Posición a bocajarro

### Dotes de nivel superior

Disparo doble (4.º), Disparo triple (6.º), Disparo debilitante (10.º), Posición de abertura (14.º), Posición multidisparo (16.º), Volea imposible (18.º).

**Especial** Si estás en la Posición de desarme, obtienes un bonificador +1 por circunstancia a la tirada de ataque.

### GOLPE CERTERO

NOTE 10

APROVECHAR GUERRERO

Incluso si no aciertas plenamente, sigues pudiendo dar de refilón. Da un Golpe cuerpo a cuerpo. Obtiene el siguiente efecto de fallo.

**Fallo** Tu ataque inflige cualquier daño que hubiera infligido con un impacto, excluyendo todos los dados de daño (esto elimina los dados de daño debidos a runas de arma, conjuros y aptitudes especiales, además de los dados de daño del arma).

### GRACIA ÁGIL

NOTE 10

GUERRERO

Tus gráciles movimientos empuñando armas ágiles son incomparables. Tu penalizador por ataque múltiple con las armas ágiles y los ataques sin arma ágiles se convierte en -3 para tu segundo ataque y en -6 para los ataques subsiguientes (en lugar de -4 y -8).

### POSICIÓN PERTURBADORA

NOTE 10

GUERRERO POSICIÓN

La más nimia de las distracciones puede provocar tu ira, y estás preparado para frustrar las acciones de tus enemigos. Mientras permanezcas en esta posición, podrás utilizar Golpe reactivo cuando una criatura a tu alcance utilice una acción de concentrar, además de las de manipular y de mover. Además, perturbas una acción desencadenante de concentrar o de manipular si tu Golpe acierta (no sólo si es un impacto crítico).

### REFLEJOS TÁCTICOS

NOTE 10

GUERRERO

Eres particularmente rápido en castigar a los enemigos que te dejan aberturas. Al inicio de cada uno de tus turnos, cuando recuperas tus acciones, obtienes una reacción adicional que sólo puedes utilizar para llevar a cabo un Golpe reactivo.

### RÉPLICA GEMELA

NOTE 10

GUERRERO

**Desencadenante** Una criatura a tu alcance sufre un fallo crítico en un Golpe contra ti.

**Requisitos** Te estas beneficiando de Parada gemela.

Una inteligente parada con un arma deja a tu oponente abierto a un ataque con la otra. Haz una acción de Golpe cuerpo a cuerpo o de Desarmar contra el oponente desencadenante.

## 12.º NIVEL

### DANZA DE DUELO

NOTE 12

GUERRERO POSICIÓN

**Prerrequisitos** Parada de duelo

**Requisitos** Empuñas tan solo un arma cuerpo a cuerpo a una mano y no tienes nada más en las manos.

Utilizando tu mano libre para pivotar y equilibrarte, atacas y defiendes a la vez con tu arma. Mientras estás en esta posición, dispones constantemente de los beneficios de Parada de duelo.

**EMPUJÓN LANZADOR****NOTE 12****GUERRERO****Prerrequisitos** Bloqueo agresivo o Empujón brutal.

Ya se trate de empujar a tus oponentes con el escudo o con un arma de gran tamaño, has aprendido a empujarlos aún más lejos. Incrementa la distancia a la que Empujas a tu oponente con Bloqueo agresivo o Empujón brutal a 10 pies (3 m) con un éxito o a 20 pies (6 m) con un éxito crítico. Cuando utilizas Bloqueo agresivo, puedes elegir entre dejar desprevenido al objetivo o Empujarlo. Cuando utilizas Empujón brutal, también Empujas al objetivo 5 pies (1,5 m) con un fallo.

**GOLPE ELEGANTE****NOTE 12****APROVECHAR GUERRERO****Requisitos** Estás adyacente a un enemigo.

Alejándote de un salto de un enemigo, das un Golpe a otro. Da una Zancada hasta tu Velocidad, pero tienes que acabar dicho movimiento a distancia de cuerpo a cuerpo de un enemigo diferente. Al final del movimiento, da un Golpe cuerpo a cuerpo contra el enemigo que tienes ahora tu alcance. Puedes utilizar Ataque elegante mientras Excavas, Trepas, Vuelas o Nadas en lugar de dar una Zancada si dispones del tipo de movimiento correspondiente.

**GUARDIA DEL PARAGÓN****NOTE 12****GUERRERO POSICIÓN****Requisitos** Empuñas un escudo.

Una vez has tenido unos instantes para adoptar tu posición, siempre tienes preparado el escudo sin pensarlo. Cuando te encuentras en esta posición, tienes el escudo constantemente alzado como si hubieras utilizado la acción Alzar el escudo.

**POSICIÓN ACOMETEDORA****NOTE 12****GUERRERO POSICIÓN****Prerrequisitos** Acometer, Golpe reactivo**Requisitos** Empuñas un arma cuerpo a cuerpo

Con tu cuerpo en tensión para atacar, puedes fustigar a enemigos distantes. Mientras te encuentras en esta posición, puedes utilizar Golpe reactivo contra una criatura fuera de tu alcance pero dentro del alcance que tendrías con una Acometida. Si lo haces, incrementa en 5 pies (1,5 m) el alcance de tu Golpe.

**REBOTE SENSACIONAL****NOTE 12****APROVECHAR CONCENTRAR GUERRERO****Prerrequisitos** Puntería sensacional

Después de que tu primer disparo marque la posición de tu oponente, lanzas otro que rebota alrededor de los obstáculos y acierta inequívocamente. Da un Golpe con una arma a distancia contra una criatura a la que has atacado previamente este turno. Ignoras el estado oculto y toda la cobertura del objetivo.

**REMATE BRUTAL****NOTE 12****APROVECHAR GUERRERO****Requisitos** Empuñas un arma cuerpo a cuerpo a dos manos.

Tu golpe final puede resultar en un impacto, incluso si rebota en las defensas de un enemigo. Da un Golpe con un arma cuerpo a cuerpo que estás empuñando a dos manos. Después del Golpe, se acaba tu turno. El Golpe inflige un dado de daño por arma adicional, o dos dados de daño por arma adicionales si eres por lo menos de 18.º nivel.

El Golpe tiene también el siguiente efecto de fallo.

**Fallo** Infliges tanto daño como un dado de daño por arma del arma requerida. Incrementa esto a dos dados si eres por lo menos de 18.º nivel.

**RÉPLICA DE DUELO MEJORADA****NOTE 12****GUERRERO****Prerrequisitos** Réplica de duelo

Tu arma gira y avanza, acertando a tus enemigos siempre que se presenta la menor abertura o momento de debilidad. Puedes utilizar Réplica de duelo incluso si no te estás beneficiando de Parada de duelo. Al inicio de cada uno de tus turnos, obtienes una reacción adicional que tan solo puedes utilizar para hacer una Réplica de duelo.

**14.º NIVEL****DETERMINACIÓN****NOTE 14****CONCENTRAR GUERRERO****Frecuencia** una vez al día

Tu entrenamiento te permite ignorar los conjuros y los estados impuestos por tus enemigos cuando la necesidad aprieta. Elige un solo estado, conjuro o efecto mágico no permanente que te está afectando. Si eliges un estado, su efecto sobre ti se acaba. Si eliges un conjuro, contrárréstalo (tu nivel de contrarrestar es igual a la mitad de tu nivel, redondeado hacia arriba y haces una salvación de Voluntad como prueba de contrarrestar).

Esto no quita ningún daño en Puntos de Golpe que ya has sufrido debido al conjuro o al estado y tan solo te quita el efecto a ti, no a otras criaturas o al entorno que te rodea. No puede eliminar ninguna aflicción continuada ni prevenir que dicha aflicción te inflinja estados posteriormente. No puede eliminar estados impuestos automáticamente debido a tu situación o posición (como por ejemplo tumbado o flanqueado).

**GOLPE DE TORBELLINO****NOTE 14****FLORITURA GUERRERO**

Atacas a todos los adversarios cercanos, fustigándoles en un torbellino de movimiento. Da un Golpe cuerpo a cuerpo contra cada enemigo dentro de tu alcance cuerpo a cuerpo. Cada ataque cuenta para tu penalizador por ataque múltiple, pero no lo incrementas hasta haber hecho todos tus ataques.

**POSICIÓN DE ABERTURA****NOTE 14****GUERRERO****Desencadenante** Tiras iniciativa.

A la primera señal de problemas, a menudo antes de que te des cuenta del peligro de forma consciente, adoptas una posición con un mero pensamiento. Utiliza una acción con el rasgo posición.

**RÁFAGA CON DOS ARMAS****NOTE 14****APROVECHAR FLORITURA GUERRERO****Requisitos** Empuñas dos armas, cada una en una mano diferente.

Utilizando el impulso del ataque anterior, fustigas a la vez con tus dos armas en un frenesí repentino. Da dos Golpes, uno con cada arma.

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Introducción

Competencias

Bardo

Brujo

Clérigo

Druida

Explorador

Guerrero

Mago

Pícaro

Compañeros

Familiares

Arquetipos

Bardo

multiclase

Brujo

multiclase

Clérigo

multiclase

Druida

multiclase

Explorador

multiclase

Guerrero

multiclase

Mago

multiclase

Pícaro

multiclase

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

**REMATADOR DESESPERADO** ↻**DOTÉ 14****APROVECHAR GUERRERO**

**Desencadenante** Completas la última acción de tu turno y éste aún no ha acabado.

Lo pones todo en un último y desesperado esfuerzo. Utiliza una sola acción que conoces, con el rasgo aprovechar. Pierdes la capacidad de utilizar reacciones hasta el inicio de tu siguiente turno. Este aprovechamiento utiliza tu penalizador por ataque múltiple de la forma habitual.

**REMATE ORIENTADOR** ♦**DOTÉ 14****APROVECHAR GUERRERO**

**Requisitos** Empuñas tan solo un arma cuerpo a cuerpo a una mano y no tienes nada más en las manos.

Utilizando tu arma como palanca, obligas a tus oponentes a colocarse exactamente donde quieres. Da un Golpe con una arma cuerpo a cuerpo a una mano. Si el Golpe acierta, puedes Reposicionar el objetivo hasta 10 pies (3 m). Durante este movimiento, puedes mover al objetivo a través de tu espacio. Tu Golpe obtiene el siguiente efecto de fallo.

**Fallo** Puedes obligar a la criatura a moverse como harías con un éxito, pero tan sólo 5 pies (1,5 m).

**RÉPLICA GEMELA MEJORADA****DOTÉ 14****GUERRERO**

**Prerrequisitos** Réplica gemela

Tus armas parecen difuminarse, bloqueando y mordiendo a tus enemigos. Puedes utilizar Réplica gemela incluso si no te estás beneficiando de Parada gemela. Al inicio de cada uno de tus turnos, obtienes una reacción adicional que tan sólo puedes utilizar para hacer una Réplica gemela.

**RÉPLICA ORIENTADORA****DOTÉ 14****GUERRERO**

**Prerrequisitos** Réplica de duelo

Haciendo bascular tu peso y variando el ángulo de tu arma, guías a tu oponente a una posición más favorable para ti. Cuando utilizas Réplica de duelo para dar un Golpe e impactas, puedes Reposicionar a tu objetivo hasta 10 pies (3 m).

**16.º NIVEL****DEFENSA GEMELA** ♦**DOTÉ 16****GUERRERO POSICIÓN**

**Prerrequisitos** Parada gemela

**Requisitos** Empuñas dos armas cuerpo a cuerpo, una en cada mano.

Siempre estás preparado para utilizar tu arma de mano torpe a fin de interferir los ataques contra ti. Mientras te encuentras en esta posición, obtienes constantemente los beneficios de la acción Parada gemela.

**ELEGANCIA GRÁCIL** ♦**DOTÉ 16****GUERRERO POSICIÓN**

**Prerrequisitos** Doble tajo

En la posición correcta, tu mano torpe puede atacar como la pica-dura de un escorpión. Mientras estás en esta posición, si llevas a cabo tu segundo Golpe de Doble tajo con un arma ágil, Doble tajo

cuenta como un solo ataque a efectos de calcular tu penalizador por ataque múltiple.

**ESCUDO REFLECTANTE MEJORADO****DOTÉ 16****GUERRERO**

**Prerrequisitos** Escudo reflectante

Tu escudo puede ayudarte a salvar a tus aliados próximos. Cuando utilizas Bloqueo con el escudo contra el daño resultante de una salvación de Reflejos, tus aliados adyacentes que sufrirían daño debido a salvaciones de Reflejos contra el mismo efecto también se benefician de la reducción del daño.

**GOLPE ABRUMADOR** ♦♦♦**DOTÉ 16****GUERRERO**

Lanzas tu peso en un poderoso ataque que te deja vulnerable. Da un Golpe cuerpo a cuerpo. Esto cuenta como tres ataques para calcular tu penalizador por ataque múltiple. Si el Golpe impacta, obtienes un impacto crítico. Si obtienes un impacto crítico, tu arma o ataque sin armas obtendrá también el rasgo fatal d12 (esto reemplaza a cualquier rasgo fatal que pueda tener). Tanto si impactas como si no, quedas aturrido 1 y desprevenido hasta el inicio de tu siguiente turno.

**MAESTRO DE MUCHOS ESTILOS** ♦**DOTÉ 16****GUERRERO**

**Requisitos** Posición de abertura

**Desencadenante** Empieza tu turno.

Te mueves de forma fluida entre posiciones, utilizando tu dominio del combate para adoptar siempre la mejor táctica. Utilizas una acción con el rasgo posición.

**POSICIÓN DE DISPARO MÚLTIPLE** ♦**DOTÉ 16****GUERRERO POSICIÓN**

**Prerrequisitos** Disparo doble

**Requisitos** Empuñas un arma a distancia con recarga 0.

Te fijas en una posición estable para poder disparar con rapidez y precisión. Mientras te encuentras en esta posición, tu penalizador por Disparo doble se reduce a -1. Si te mueves de donde estás, la posición acaba.

**Especial** Si tienes Disparo triple, cuando utilizas Disparo doble para dar tres Golpes, el penalizador es -2.

**18.º NIVEL****CRÍTICO SALVAJE****DOTÉ 18****GUERRERO**

Las heridas que infliges son muy dolorosas. Cuando das un Golpe con una arma o un ataque sin armas para el que dispones de competencia a rango legendario, obtienes un éxito crítico con un 19 o más en el dado si dicho resultado sería un acierto. Si el resultado de un 19 sería un fallo, no hay efecto.

**GOLPE EN PLENO VUELO****DOTÉ 18****GUERRERO**

**Prerrequisitos** En pleno vuelo

Tu pericia te permite desviar conjuros. Puedes utilizar En pleno vuelo contra ataques de conjuro a distancia.

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Introducción

Competencias

Bardo

Brujo

Clérigo

Druida

Explorador

Guerrero

Mago

Pícaro

Compañeros

Familiares

Arquetipos

Bardo  
multiclaseBrujo  
multiclaseClérigo  
multiclaseDruida  
multiclaseExplorador  
multiclaseGuerrero  
multiclaseMago  
multiclasePícaro  
multiclase

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

**VOLEA IMPOSIBLE** >>>**NOTE 18****FLORITURA GUERRERO****Requisitos** Empuñas un arma a distancia con el rasgo volea y recarga 0.

Disparas una volea contra todos los enemigos en una zona. Da un golpe con un penalizador -2 contra cada enemigo en un radio de 10 pies (3 m) o menos centrado en el rango de distancia de la volea de tu arma o más allá de la misma. Tira el daño tan solo una vez para todos los objetivos.

Cada ataque cuenta para tu penalizador por ataque múltiple, pero no incrementas tu penalizador hasta haber hecho todos los ataques.

**20.º NIVEL****FLEXIBILIDAD DEFINITIVA****NOTE 20****GUERRERO****Prerrequisitos** flexibilidad mejorada

Tu experiencia te mantiene alerta, ayudándote a adoptar estrategias complejas sobre la marcha para enfrentarte a los desafíos más peligrosos. Cuando obtienes una dote de guerrero utilizando flexibilidad de combate, obtienes tres dotes de guerrero en lugar de dos. Si bien la primera tiene que seguir siendo de 8.º nivel o inferior, la segunda puede ser hasta de 14.º nivel y la tercera puede

de ser de hasta 18.º nivel. Puedes utilizar la primera para cumplir los prerrequisitos de la segunda o de la tercera y la segunda para cumplir los prerrequisitos de la tercera. Debes cumplir de forma normal todos los demás prerrequisitos de las tres dotes.

Además, puedes adaptarte a los desafíos del campo de batalla invirtiendo 1 hora en entrenar. Si lo haces, puedes seleccionar de nuevo las dotes elegidas mediante flexibilidad de combate como si hubieras hecho tus preparativos diarios. No puedes intercambiar aptitudes de uso limitado que ya has utilizado, como por ejemplo Determinación.

**REPRESALIA ILIMITADA****NOTE 20****GUERRERO**

Con un sexto sentido para el flujo del combate, puedes reaccionar rápidamente a cualquier situación que lo requiere. Al inicio del turno de cada enemigo, obtienes una reacción que sólo puedes utilizar durante dicho turno, teniendo que ser reacciones derivadas de una dote de guerrero o de un rasgo de clase.

**SUPREMACÍA CON LAS ARMAS****NOTE 20****GUERRERO**

Tu habilidad con las armas trasciende las leyes de la realidad y te permite atacar continuamente con una velocidad que normalmente requeriría ayuda mágica. Estás permanentemente acelerado. Tan solo puedes utilizar tu acción adicional para dar un Golpe.



# MAGO

*Eres un alumno eterno de los secretos arcanos del universo y utilizas tu dominio de la magia para lanzar potentes conjuros. Tratas la magia como una ciencia, cruzando referencias entre los últimos textos sobre lanzamiento práctico de conjuros y antiguos tomos para descubrir y entender cómo funciona la magia arcana. Aun así, la teoría mágica es vasta y no hay forma de estudiarla en su totalidad. La mayoría de los magos aprenden a través de una educación formal y su currículo informa una rúbrica específica, aunque a veces, algunos investigadores particularmente motivados reúnen por sí solos sus propias teorías.*

## ATRIBUTO CLAVE

### Inteligencia

A 1.º nivel, tu clase te proporciona una mejora de atributo a la Inteligencia.

## PUNTOS DE GOLPE

### 6 más tu modificador por Constitución.

Incrementas tu número máximo de PG en esta cifra a 1.º nivel y en cada nivel posterior.

## Durante los encuentros de combate...

Probablemente prefieres quedarte al margen de la refriega, juzgando cuidadosamente cuándo utilizar tus conjuros. Reservas tu magia más poderosa para incapacitar a los enemigos más amenazadores y utilizas tus trucos cuando sólo quedan enemigos débiles. Cuando los enemigos utilizan trucos como *invisibilidad* o *vuelo*, respondes con conjuros del tipo *luz reveladora* o *ligadura terrestre*, allanando el terreno a tus aliados.

## Durante los encuentros sociales...

Eres un pozo de conocimientos acerca de los asuntos arcanos y resuelves con lógica las discusiones.

## Explorando...

Localizas las auras mágicas y determinas el significado arcano de la escritura o los fenómenos mágicos que descubres. Cuando os encontráis con un obstáculo poco usual para continuar la exploración, probablemente dispones de un pergamino que lo hace más fácil de superar.

## En tu tiempo libre...

Aprendes nuevos conjuros, creas objetos mágicos o inscribes pergaminos para el grupo y buscas fórmulas nuevas y excitantes además de los conjuros. Podrías incluso forjar conexiones académicas y establecer una escuela o gremio propios.

## Podrías...

- Tener una curiosidad intelectual insaciable acerca de cómo funciona todo en el mundo a tu alrededor, en particular la magia.
- Buscar formas de aplicar las enseñanzas de tu escuela a cualquier situación, viendo los problemas a través de la lente de los conjuros a cuyo aprendizaje has dedicado tu vida.
- Utilizar una jerga esotérica y términos técnicos para describir con precisión las minucias de los efectos mágicos, aunque probablemente nadie entienda la diferencia.

## Otros probablemente...

- Consideran que eres increíblemente poderoso y potencialmente peligroso.
- Tienen miedo a lo que tu magia puede hacer a sus cuerpos, mentes y almas y solicitan que evites el lanzamiento de conjuros en sociedad, puesto que pocos pueden identificar si uno de tus conjuros es inofensivo o malévolo hasta que es demasiado tarde.
- Suponen que puedes resolver fácilmente todos sus problemas, desde el clima hostil hasta las malas cosechas y te piden conjuros que les ayuden a conseguir todo lo que desean.

## COMPETENCIAS INICIALES

A 1.º nivel, obtienes los rangos de competencia indicados en las siguientes estadísticas. No estás entrenado en nada que no se indica, si no obtienes un rango de competencia mayor de alguna otra forma.

## PERCEPCIÓN

Entrenado en Percepción.

## TIRADAS DE SALVACIÓN

Entrenado en Fortaleza  
Entrenado en Reflejos  
Experto en Voluntad

## HABILIDADES

Entrenado en Arcanos  
Entrenado en tantas habilidades adicionales como 2 más tu modificador por Inteligencia

## ATAQUES

Entrenado en armas sencillas  
Entrenado en ataques sin armas

## DEFENSAS

No entrenado en ninguna armadura  
Entrenado en defensa sin armadura

## CONJUROS

Entrenado en el modificador al ataque de conjuro  
Entrenado en la CD de conjuros

## CD DE CLASE

Entrenado en la CD de mago.

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Introducción

Competencias

Bardo

Brujo

Clérigo

Druida

Explorador

Guerrero

Mago

Pícaro

Compañeros

Familiares

Arquetipos

Bardo  
multiclaseBrujo  
multiclaseClérigo  
multiclaseDruida  
multiclaseExplorador  
multiclaseGuerrero  
multiclaseMago  
multiclasePícaro  
multiclase

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

**AVANCE DEL MAGO**

Tu nivel	Rasgos de clase
1	Ascendencia y bagaje, mejoras de atributo, competencias iniciales, lanzamiento de conjuros de mago, tesis arcana, escuela arcana, vínculo arcano
2	Dote de habilidad, dote de mago
3	Conjuros de 2.º rango, dote general, incremento de habilidad
4	Dote de habilidad, dote de mago
5	Conjuros de 3.º rango, mejoras de atributo, dote de ascendencia, experiencia en reflejos, incremento de habilidad
6	Dote de habilidad, dote de mago
7	Conjuros de 4.º rango, lanzador de conjuros experto, dote general, incremento de habilidad
8	Dote de habilidad, dote de mago
9	Conjuros de 5.º rango, dote de ascendencia, fortaleza mágica, incremento de habilidad
10	Mejoras de atributo, dote de habilidad, dote de mago
11	Conjuros de 6.º rango, dote general, experiencia en percepción, incremento de habilidad, experiencia con armas de mago
12	Dote de habilidad, dote de mago
13	Conjuros de 7.º rango, dote de ascendencia, ropajes defensivos, incremento de habilidad, especialización en armas
14	Dote de habilidad, dote de mago
15	Conjuros de 8.º rango, mejoras de atributo, lanzador de conjuros maestro, dote general, incremento de habilidad
16	Dote de habilidad, dote de mago
17	Conjuros de 9.º rango, dote de ascendencia, voluntad prodigiosa, incremento de habilidad
18	Dote de habilidad, dote de mago
19	Lanzamiento de conjuros de archimago, dote general, lanzador de conjuros legendario, incremento de habilidad
20	Mejoras de atributo, dote de habilidad, dote de mago

**RASGOS DE CLASE**

Obtienes estas aptitudes como mago. Las obtenidas a niveles superiores indican los niveles junto a su nombre.

**Ascendencia y bagaje**

Además de los que obtienes de tu clase a 1.º nivel, obtienes los beneficios derivados de la ascendencia y el bagaje que has seleccionado. Se describen en el Capítulo 2.

**Mejoras de atributo**

Además de lo que obtienes de tu clase a 1.º nivel, obtienes 4 mejoras de característica gratuitas a diferentes modificadores por atributo.

A 5.º nivel y cada 5 niveles posteriores, tu personaje obtiene 4 mejoras gratuitas a modificadores por atributo diferentes. Si un modificador por atributo es ya +4 o mayor, se requieren 2 mejoras para incrementarlo; obtienes una mejora parcial y debes mejorar de nuevo dicho atributo en un nivel posterior para incrementarlo en 1.

**Competencias iniciales**

En el 1.º nivel obtienes cierta cantidad de competencias que representan tu entrenamiento básico. Se indican al inicio de esta clase.

**Lanzamiento de conjuros de mago**

A través del estudio dedicado y de la práctica, puedes construir conjuros con rigor académico dando forma a la magia arcana. Eres un lanzador de conjuros y puedes lanzarlos de la tradición arcana utilizando la actividad Lanzar un conjuro. Como mago, cuando lanzas conjuros, es probable que tus encantamientos especifiquen exactamente a qué fuerzas recurres y cómo las moldeas, y tus gestos dan forma y dirigen de forma precisa tu magia mientras círculos de runas arcanas cobran vida.

A 1.º nivel, puedes preparar hasta dos conjuros de 1.º rango y cinco trucos cada mañana de los que tienes en tu libro (ver a continuación), además de un truco adicional por currículo y un conjuro adicional por currículo de cada rango que puedes lanzar de tu escuela arcana (pág. 184). Los conjuros preparados permanecen disponibles hasta que los lanzas o hasta que preparas conjuros de nuevo. El número de conjuros que puedes preparar se denomina tus espacios de conjuro.

Conforme subes de nivel como mago, el número de conjuros que puedes preparar cada día se incrementa, así como el rango superior de conjuro que puedes lanzar, tal y como se indica en la tabla Conjuros de mago por día de la pág. 181.

Algunos de tus conjuros requieren que hagas un ataque de conjuro para ver lo efectivos que son, o que tus enemigos tiren contra tu CD de conjuros (típicamente haciendo una tirada de salvación). Como quiera que tu atributo clave es la Inteligencia, tu modificador a los ataques de conjuro y tu CD de conjuros utilizan tu modificador por Inteligencia. Los detalles sobre cómo calcular estas estadísticas aparecen en la pág. 403.

**Potenciación de conjuros**

Cuando obtienes espacios de conjuro de 2.º rango y superior, puedes rellenarlos con versiones más potentes de conjuros de rango más bajo. Esto incrementa el rango de conjuro, potenciándolo para que encaje con el espacio de conjuro. Muchos conjuros obtienen mejoras específicas cuando se potencian a ciertos rangos.

**Trucos**

Algunos de tus conjuros se denominan trucos. Un truco es un tipo especial de conjuro que no utiliza espacios de conjuro. Puedes lanzar un truco a voluntad, todas las veces que quieras al día. Un truco se potencia siempre automáticamente a la mitad de tu nivel redondeado hacia arriba; esto suele ser igual al rango mayor de espacios de conjuro de mago de que dispones. Por ejemplo, cuando eres un mago de 1.º nivel, tus trucos son conjuros de 1.º rango, y cuando eres un mago de 5.º nivel, tus trucos son conjuros de 3.º rango.

**Libro de conjuros**

Cada conjuro arcano tiene una versión escrita, que anotas en tu libro de conjuros personalizado. Empiezas con un libro de conjuros que vale 10 pp o menos (pág. 288), que obtienes gratis y que debes estudiar cada día para preparar tus conjuros.

## CONJUROS DE MAGO POR DÍA

Tu nivel	Trucos	Rango de conjuro									
		1.º	2.º	3.º	4.º	5.º	6.º	7.º	8.º	9.º	10.º
1	5	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3	5	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—
4	5	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—
5	5	3	3	2	—	—	—	—	—	—	—
6	5	3	3	3	—	—	—	—	—	—	—
7	5	3	3	3	2	—	—	—	—	—	—
8	5	3	3	3	3	—	—	—	—	—	—
9	5	3	3	3	3	2	—	—	—	—	—
10	5	3	3	3	3	3	—	—	—	—	—
11	5	3	3	3	3	3	2	—	—	—	—
12	5	3	3	3	3	3	3	—	—	—	—
13	5	3	3	3	3	3	3	2	—	—	—
14	5	3	3	3	3	3	3	3	—	—	—
15	5	3	3	3	3	3	3	3	2	—	—
16	5	3	3	3	3	3	3	3	3	—	—
17	5	3	3	3	3	3	3	3	3	2	—
18	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	—
19	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1*
20	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1*

\*El rasgo de clase conocimiento de conjuros de archimago te concede un espacio de conjuro de 10.º rango que funciona de forma algo diferente al resto de espacios de conjuro.

La forma y el nombre de tu libro de conjuros quedan a tu elección. Podría tratarse de un tomo mohoso encuadernado en cuero, o de un surtido de finos discos de metal conectados por una anilla de bronce; su nombre podría ser esotérico, como por ejemplo el *Tomo de las Sombras Silenciosas* o algo más académico como *Aplicaciones Pirománticas Avanzadas de la Teoría Elemental Jalmeri*.

El libro de conjuros contiene 10 trucos arcanos y 5 conjuros arcanos de 1.º rango a elegir por ti. Los eliges de entre los conjuros comunes de la lista de conjuros arcanos (pág. 304) o de otros conjuros arcanos a los que puedes tener acceso. También añades dos conjuros de 1.º rango del currículo de tu escuela arcana (excepto en el caso de la Escuela de la Teoría Mágica Unificada, tal y como se describe en dicha escuela).

Cada vez que subes de nivel, añades estos conjuros arcanos a tu libro, de cualquier rango que puedes lanzar, elegidos de entre los conjuros comunes de tu tradición o de otros a los que obtienes acceso y aprendes vía Aprender un conjuro. Cuando obtienes espacios de conjuro de un nuevo rango, también añades un conjuro adicional del currículo de tu escuela (a menos que se trate de la escuela de la teoría mágica unificada).

## Tesis arcana

Durante tus estudios para convertirte en mago, redactaste una tesis de investigación mágica única. Obtienes un beneficio especial dependiendo del tema de investigación de la misma. Los temas de las tesis arcanas presentados en este libro figuran a continuación; tu tesis específica probablemente tenga un título más largo y técnico como por ejemplo *"Acerca de los Métodos de Interpolación de Conjuros y la Génesis de una Nueva Comprensión de los Cimientos de la Magia"*.

## Mezcla de conjuros

Tienes la teoría de que los espacios de conjuro son una especie de taquigrafía para una energía subyacente que potencia todo lanzamiento de conjuros, y has encontrado la forma de manipular la jerarquía de dichos espacios, combinándolos para potenciar conjuros más poderosos.

Durante tus preparativos diarios, puedes intercambiar 2 espacios de conjuro del mismo rango por un espacio de conjuro adicional de hasta 2 rangos de conjuro superior a los intercambiados. Podrás intercambiar tantos espacios de conjuro como tengas disponibles. Los espacios de conjuro adicionales tienen que ser de un rango que puedes lanzar normalmente y cada uno de ellos debe ser de un rango diferente. También puedes intercambiar cualquier espacio de conjuro por 2 trucos adicionales, aunque de esta manera no puedes intercambiar a la vez más de 1 espacio de conjuros por trucos adicionales.

## Moldeo de conjuros experimental

Tu tesis postula que la práctica mágica del moldeo de conjuros se puede realizar de forma más eficiente alterando variables y parámetros conforme lanzas, imitando a los magos de hace mucho, que tenían que trabajar sus propios conjuros. Eso te permite un acceso eficaz a diversos efectos de moldeo de conjuros.

Obtienes una dote de mago de moldeo de conjuros de 1.º nivel a tu elección. Empezando a 4.º nivel, durante tus preparativos diarios, puedes obtener una dote de mago de moldeo de conjuros a tu elección con un requisito de nivel no superior a la mitad de tu nivel, que puedes utilizar hasta tus siguientes preparativos diarios.

## Nexo de bastón

Tu tesis sostiene que la adopción temprana e intensa de los

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Introducción

Competencias

Bardo

Brujo

Clérigo

Druida

Explorador

Guerrero

Mago

Pícaro

Compañeros

Familiares

Arquetipos

Bardo

multiclase

Brujo

multiclase

Clérigo

multiclase

Druida

multiclase

Explorador

multiclase

Guerrero

multiclase

Mago

multiclase

Pícaro

multiclase

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

bastones desde los primeros días de estudio puede crear un vínculo simbiótico entre el lanzador de conjuros y el bastón, permitiéndoles crear juntos una magia más notable. Has formado una conexión de ese tipo con un bastón improvisado de tu creación, y estás listo para infundir cualquier bastón con el que te encuentras con un poder mayor.

Empiezas el juego con un bastón improvisado de tu propia invención. Tiene el rasgo mágico y contiene un truco y un conjuro de 1.º rango, ambos de tu libro de conjuros. Durante tus preparativos diarios, puedes gastar un conjuro para conceder al bastón tantas cargas como el rango de dicho conjuro, que se disipan a las 24 horas. Mientras empuñas el bastón, puedes lanzar los conjuros que contiene. El conjuro de 1.º rango consume 1 carga, pero el truco no requiere cargas.

Puedes elaborar tu bastón improvisado, convirtiéndolo en cualquier tipo de bastón mágico al precio normal del

nuevo bastón, añadiendo los dos conjuros elegidos originalmente al bastón Elaborado. Dicho bastón obtiene cargas debido a su preparación además de los conjuros gastados. Los bastones mágicos se describen en el *Manual de dirección*.

A 8.º nivel, puedes gastar dos conjuros en lugar de uno mientras preparas cualquier bastón, añadiendo tantas cargas adicionales como los rangos combinados de los conjuros gastados. A 16.º nivel, puedes gastar hasta un total de tres conjuros para añadir cargas al bastón, añadiendo tantas cargas adicionales como los rangos combinados de los conjuros gastados.

### Sintonización mejorada de familiar

Llevas tiempo sosteniendo que sintonizar la magia que une un mago a su familiar puede mejorar la conexión mística y generar resultados mayores, comparado con el vínculo seguro pero genérico que la mayoría de los magos utiliza de forma habitual. Has cerrado un pacto de ese tipo con tu familiar, obteniendo más ventajas de él que la mayoría de los magos. Obtienes la dote de mago Familiar. Tu familiar obtiene una aptitud adicional, y otra cuando llegas a los niveles 6.º, 12.º y 18.º.

Tu conexión con tu familiar altera tu rasgo de clase vínculo arcano de forma que almacenas tu energía mágica en tu familiar en lugar de en un objeto de tu propiedad; también obtienes la acción gratuita Drenar familiar en lugar de Drenar objeto vinculado. Drenar familiar se puede utilizar en cualquier momento en el que una aptitud te permitiría utilizar Drenar objeto vinculado y funciona igual, excepto que extraes la magia de tu familiar en lugar de extraerla de un objeto.

### Sustitución de conjuros

No aceptas el hecho de que una vez los conjuros han sido preparados, no los puedes cambiar hasta tus siguientes preparativos diarios, y has descubierto un atajo que te permite sustituir por nuevos conjuros los que preparaste originalmente.

Puedes invertir 10 minutos en vaciar uno de tus espacios de conjuro preparados y en su lugar preparar uno diferente a partir de tu libro de conjuros. Si te interrumpen durante el cambio, el conjuro original sigue preparado y sigue pudiéndose lanzar. Más tarde puedes intentar de nuevo el intercambio, pero debes iniciar el proceso otra vez.

### Escuela arcana

La mayoría de magos adquiere su conocimiento de conjuros de una institución educativa formal, como el Arcanamirio o Magaambya. A 1.º nivel, eliges tu escuela arcana, que te concede aptitudes mágicas.

Obtienes conjuros y espacios de conjuro adicionales derivados del currículo que se enseña en la escuela a la que asistes. Las escuelas arcanas se describen en detalle a partir de la pág. 184. Algunos magos siguen la Escuela de la Teoría Mágica Unificada, que intenta forjar una nueva escuela estudiando de forma independiente y extrayendo información de una multitud de textos y de tutores. Aunque un mago con esta aproximación carece del enfoque del entrenamiento formal, tiene una flexibilidad mayor.

## Vínculo arcano

Sitúas parte de tu poder mágico en un objeto vinculado. Cada día, cuando preparas tus conjuros, puedes designar un solo objeto en tu posesión como objeto vinculado. Se trata típicamente de un objeto asociado con el lanzamiento de conjuros, como una varita, anillo o bastón, pero eres libre de designar un arma u otro objeto. Obtienes la acción gratuita Drenar objeto vinculado.

### DRENAR OBJETO VINCULADO

ARCANO MAGO

**Frecuencia** una vez al día

**Requisitos** Tu objeto vinculado está en tu persona

Gastas el poder mágico almacenado en tu objeto vinculado. Durante el turno actual, puedes lanzar un conjuro que preparaste hoy y ya lanzaste, sin gastar un espacio de conjuro. Aún sigues teniendo que Lanzar el conjuro y cumplir los demás requisitos de este.

## Dotes de habilidad 2.º

A 2.º nivel y cada 2 niveles posteriores, obtienes una dote de habilidad. Las dotes de habilidad se encuentran en el Capítulo 4 y tienen el rasgo habilidad. Debes tener el rango entrenado o mejor en la habilidad correspondiente para seleccionar una dote de habilidad.

## Dotes de mago 2.º

A 2.º nivel y cada nivel par posterior, obtienes una dote de clase de mago. Se detallan a partir de la pág. 187.

## Dotes generales 3.º

A 3.º nivel y cada 4 niveles posteriores, obtienes una dote general. Las dotes generales se encuentran en el Capítulo 5.

## Incrementos de habilidad 3.º

A 3.º nivel y cada 2 niveles posteriores, obtienes un incremento de habilidad. Puedes utilizar este incremento, o bien para aumentar tu rango de competencia a entrenado en una habilidad en la que no lo estás, o para aumentar a experto tu rango de competencia en una habilidad en la que ya tienes el rango entrenado.

A 7.º nivel, puedes utilizar incrementos de habilidad para aumentar tu rango de competencia a maestro en una habilidad en la que ya tienes el rango experto y a 15.º nivel puedes utilizarlos para aumentar tu rango de competencia a legendario en una habilidad en la que ya tienes el rango maestro.

## Dotes de ascendencia 5.º

Además de la dote de ascendencia con la que empezaste, obtienes una nueva dote de ascendencia a 5.º nivel y cada 4 niveles posteriores. La lista de dotes de ascendencia disponibles para ti está en la entrada de tu ascendencia del Capítulo 2.

## Experiencia en Reflejos 5.º

Tienes facilidad para esquivar el peligro. Tu rango de competencia para las salvaciones de Reflejos se incrementa a experto.

## Lanzador de conjuros experto 7.º

La práctica extendida de las artes arcanas ha mejorado tus

## TÉRMINO CLAVE

Verás el siguiente término clave en muchas aptitudes de mago.

**Moldeo de conjuros:** las acciones con el rasgo moldeo de conjuros afinan las propiedades de tus conjuros. Dichas acciones suelen proceder de dotes de moldeo de conjuros. Tienes que utilizar una acción de moldeo de conjuros directamente antes de Lanzar el conjuro que pretendes alterar. Si utilizas cualquier acción (incluyendo acciones gratuitas y reacciones) distinta a Lanzar un conjuro directamente después, desperdicias los beneficios de la acción de moldeo de conjuro. Cualquier efecto adicional añadido por una acción de moldeo de conjuros forma parte de los efectos de éste, no de la acción en sí.

capacidades. Tu rango de competencia para tu modificador a los ataques de conjuro y tu CD de conjuros se incrementa a experto.

## Fortaleza mágica 9.º

El poder mágico ha mejorado la resiliencia de tu cuerpo. Tu rango de competencia para las salvaciones de Fortaleza se incrementa a experto.

## Experiencia en Percepción 11.º

Permaneces alerta a las amenazas que te rodean. Tu rango de competencia para Percepción se incrementa a experto.

## Experiencia con las armas 11.º

A través de la experiencia, has mejorado tu técnica con tus armas. Tus rangos de competencia para las armas sencillas y los ataques sin arma aumentan a experto.

## Ropajes defensivos 13.º

El flujo de la magia y tu entrenamiento se combinan para ayudarte a evitar los ataques. Tu rango de competencia para la defensa sin armadura se incrementa a experto.

## Especialización en armas 13.º

Has aprendido a infligir heridas mayores con las armas que conoces mejor. Infliges 2 daño adicional con las armas y los ataques sin arma en los que dispones del rango experto. El daño se incrementa a 3 si dispones del rango maestro y a 4 si dispones del rango legendario.

## Lanzador de conjuros maestro 15.º

Tienes a tus órdenes una aptitud mágica superlativa. Tus rangos de competencia para tu modificador a los ataques de conjuro y tu CD de conjuros se incrementan a experto.

## Voluntad prodigiosa 17.º

Tu mente es simplemente demasiado compleja y sofisticada como para poderla manipular. Tu rango de competencia para las salvaciones de Voluntad se incrementa a maestro. Cuando consigues un éxito en una salvación de Fortaleza, en su lugar consigues un éxito crítico.

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Introducción

Competencias

Bardo

Brujo

Clérigo

Druida

Explorador

Guerrero

Mago

Pícaro

Compañeros

Familiares

Arquetipos

Bardo

multiclase

Brujo

multiclase

Clérigo

multiclase

Druida

multiclase

Explorador

multiclase

Guerrero

multiclase

Mago

multiclase

Pícaro

multiclase

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

## DOTES DE MAGO POR ORDEN ALFABÉTICO

Dote	Nivel
Ablación de energía	2
Adepto de los pergaminos	10
Combinación de conjuros	20
Concentración sin esfuerzo	16
Conjuro brillante	16
Conjuro de alcance	1
Conjuro de escuela avanzado	8
Conjuro no letal	2
Conservación del vínculo	8
Contraconjuro	1
Contraconjuro astuto	12
Despliegue de detonación secundaria	14
Despliegue de protección de conjuros	4
Detección mágica entusiasta	12
Encantar golpes	4
Energía abrumadora	10
Energía contundente	12
Espacio dividido	6
Expansión de truco	2
Extender conjuro	1
Familiar	1
Familiar potenciado	2

Foco enlazado	4
Foco vinculado	14
Ilusión convincente	6
Lanzamiento apresurado	10
Lanzamiento de conjuros firme	6
Llamar herramientas de mago	4
Llegada explosiva	6
Maestría en conjuros	20
Maestría en moldeo de conjuros	20
Magia irresistible	6
Manipular conjuros	16
Ocultar conjuro	2
Pensándolo bien	18
Poder del archimago	20
Posibilidades infinitas	18
Prodigio del libro de conjuros	1
Reflejar conjuro	14
Retención de forma	8
Saber es poder	8
Sentido mágico	12
Vínculo superior	14
Volver a preparar conjuro	18

## Conocimiento de conjuros de archimago 19.º

Tienes a tus órdenes la magia arcana más poderosa y puedes lanzar un conjuro de un poder auténticamente sensacional. Obtienes un solo espacio de conjuro de 10.º rango en el que puedes preparar un conjuro utilizando lanzamiento de conjuros de mago. A diferencia de otros espacios de conjuro, no puedes utilizar los espacios de 10.º rango con aptitudes que te conceden más espacios de conjuro o que te permiten lanzar conjuros sin gastar espacios de conjuro. No obtienes más conjuros de 10.º rango cuando subes de nivel, pero puedes adquirir la dote Poder del archimago (pág. 191) para obtener un segundo espacio.

## Lanzador de conjuros legendario 19.º

Eres un lanzador de conjuros consumado, mezclando tanto la teoría arcana como el lanzamiento de conjuros práctico. Tus rangos de competencia para tus modificadores a los ataques de conjuro y tu CD de conjuros se incrementan a experto.

## ESCUELAS ARCANAS

Tu escuela arcana es donde te has dedicado al estudio del lanzamiento de conjuros. Tanto si has aprendido en los historiados salones de una institución formal, mediante un aprendizaje con un archimago o por tu propia cuenta a partir de tomos de segunda mano, tu escuela arcana ha fijado de forma indeleble el currículo y la dirección de tu magia.

**Conjuros de currículo:** añades automáticamente a tu libro de conjuros algunos de los conjuros indicados en el currículo de tu escuela. A 1.º nivel, añades un truco y dos conjuros de 1.º rango a tu elección. En cuanto obtienes la aptitud de lanzar conjuros de mago de un rango nuevo, eliges uno de los

conjuros de tu currículo de dicho rango para añadir a tu libro. Un <sup>PC</sup> indica un conjuro poco común. Tu DJ te podría permitir que intercambiaras o añadieras otros conjuros a tu currículo si encajaban fuertemente en el tema.

**Espacios de conjuro:** cada día, puedes preparar un truco adicional de tu currículo. También obtienes un espacio de conjuro adicional en cada rango de conjuros para el que dispones de espacios de conjuro de mago. En estos espacios adicionales tan solo puedes preparar conjuros del currículo de tu escuela. Todo conjuro indicado en tu currículo de un rango adecuado es elegible para ser preparado en cualquiera de estos espacios adicionales, da igual la forma en la que ha sido añadido a tu libro de conjuros.

**Conjuros de escuela:** los conjuros de escuela son un tipo de conjuro de foco. Cuesta 1 Punto de Foco lanzar un conjuro de foco y empiezas con una reserva de 1 Punto de Foco. Repones tu reserva de foco durante tus preparativos diarios y puedes recuperar 1 Punto de Foco invirtiendo 10 minutos en utilizar la actividad Reenfocar para estudiar tu libro de conjuros o llevar a cabo investigaciones arcanas.

Los conjuros de foco se potencian automáticamente a la mitad de tu nivel redondeado hacia arriba, de forma muy parecida a los trucos. Los conjuros de foco no requieren espacios de conjuro, y no se pueden lanzar utilizando espacios de conjuro. Ciertas dotes te conceden más conjuros de foco. La cantidad máxima de Puntos de Foco que puede albergar tu reserva es igual al número de conjuros de foco que tienes, pero nunca puede ser superior a 3 puntos. Las reglas completas de los conjuros de foco aparecen en la pág. 298.

Aprendes el conjuro de escuela inicial, que es único para la misma. Puedes aprender el conjuro de escuela avanzado mediante la dote Conjuro de escuela avanzado (pág. 189).

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Introducción

Competencias

Bardo

Brujo

Clérigo

Druida

Explorador

Guerrero

Mago

Pícaro

Compañeros

Familiares

Arquetipos

Bardo  
multiclaseBrujo  
multiclaseClérigo  
multiclaseDruida  
multiclaseExplorador  
multiclaseGuerrero  
multiclaseMago  
multiclasePícaro  
multiclase

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

## Escuela del Arte Gramática

Runas y custodias, números y letras; forman la base de toda la magia, convirtiéndolos en el tema lógico de un mago que estudia las fuerzas fundamentales. Quizás has estudiado en la Escuela de Conjuros de la Sociedad Pathfinder o una institución similar, pero tanto si entrelazas tus palabras con magia para obligar a otros, como si colocas custodias alrededor de tu taller, como si desestabilizas la propia estructura de los conjuros de un oponente, sabes que esta modesta escuela lleva consigo un elegante poder.

**Curriculo** trucos: *mensaje, sello*; 1.º: *orden, disfrazar magia, cuerpo rúnico, arma rúnica*; 2.º: *disipar magia, traducir*; 3.º: *cautivar, velo de privacidad<sup>PC</sup>*; 4.º: *globo disipador<sup>PC</sup>, sugerencia*; 5.º: *recado, habla verdadera<sup>PC</sup>*; 6.º: *rechazo, arruinaconjuros*; 7.º: *contingencia, sello planario<sup>PC</sup>*; 8.º: *dilema, observación implacable*; 9.º: *detonar magia<sup>PC</sup>*

**Conjuros de escuela** inicial: *custodias protectoras*; avanzado: *runa de observación*

## Escuela de Magia de Batalla

La magia es poder y siempre hay quienes utilizan dicho poder para el arte de la guerra. Puedes haber estudiado en el ejército de una nación al borde de la guerra: quizá Cheliox y Andoran, o Geb y Nex. Convocas energías giratorias que pueden devastar tanto a soldados como ejércitos, mientras te aseguras de no olvidarte de las contramedidas arcanas para las complicaciones tácticas más comunes, o los escudos y las defensas que mantienen vivos a los combatientes en el campo de batalla.

**Curriculo** trucos: *escudo, proyectil telecinético*; 1.º: *respirar fuego, descarga de fuerza, armadura mística*; 2.º: *niebla, resistir energía*; 3.º: *ligadura terrestre, bola de fuego*; 4.º: *muro de fuego, tormenta de armas*; 5.º: *ventisca aullante, púa empaladora*; 6.º: *cadena de relámpagos, desintegrar*; 7.º: *égida de energía, objetivo verdadero*; 8.º: *grieta ártica, desecar*; 9.º: *caída de estrellas*

**Conjuros de escuela** inicial: *rayo de fuerza*; avanzado: *absorción de energía*

## Escuela del Límite

¿Por qué utilizar tu magia para afectar algo tan pedestre como el mundo físico? Tanto si has estudiado en la Facultad de Estudios Dimensionales de Katapesh o en una escuela subterránea en la embrujada Ustalav, has redirigido tu magia más allá del universo hacia las fuerzas que hay más allá, convocando espíritus y formas, manipulando dimensiones y planos y pisando un lugar que no estaba pensado para los mortales.

**Curriculo** trucos: *mano telecinética, distorsión del vacío*; 1.º: *zarcillos macabros, esbirro fantasmal, convocar muertos vivientes*; 2.º: *oscuridad, ver lo invisible*; 3.º: *vincular muertos vivientes, arma fantasmal*; 4.º: *parpadeo, cambiar de sitio*; 5.º: *destierro, invocar espíritus*; 6.º: *teletransporte<sup>PC</sup>, desangramiento vampírico*; 7.º: *explosión de eclipse, teletransporte interplanario<sup>PC</sup>*; 8.º: *dilema, observación implacable*; 9.º: *masacre*

**Conjuros de escuela** inicial: *fortificar convocación*; avanzado *espiral de horrores*

## Ejemplo de mago

### ALUMNO DEL VACÍO

Tu magia convoca espíritus, te transporta y te permite canalizar la energía de otros Planos. Conoces criaturas extrañas y reinos distantes.

#### Atributos

Prioriza la Inteligencia. La Destreza, la Constitución y la Sabiduría redondean tus defensas.

#### Habilidades

Arcanos, Artesanía, Diplomacia, Naturaleza, Ocultismo, Religión, Sociedad

#### Escuela arcana

Escuela del Límite

#### Tesis

Sintonización de familiar mejorada

#### Dotes de nivel superior

Familiar potenciado (2.º), Conjuro de escuela avanzado (8.º), Concentración sin esfuerzo (16.º)

## Escuela de Magia Cívica

Tanto si has estudiado en el Occularium de Manaket como en la Academia de Magia Aplicada, has aprendido que los frutos de los estudios arcanos (como cualquier otro campo) deberían acabar ayudando al ciudadano común. Has aprendido el humilde arte de la construcción, el de encontrar personas y cosas perdidas y el de moverte rápidamente entre edificios y fosos; sin embargo, esas mismas artes se pueden dedicar a la demolición, y los constructos a los que animas para construir puentes pueden destruirlos con idéntica facilidad.

**Curriculo** trucos: *prestidigitación, leer el aura*; 1.º: *empujón hidráulico, escombros apaleadores, convocar constructo*; 2.º: *luz reveladora, caminar sobre las aguas*; 3.º: *cabaña acogedora, pasaje seguro*; 4.º: *creación, movimiento sin restricciones*; 5.º: *controlar las aguas, muro de piedra*; 6.º: *desintegrar, muro de fuerza*; 7.º: *palacio plano, retrocognición*; 8.º: *terremoto, ubicar<sup>PC</sup>*; 9.º: *premonición*

**Conjuros de escuela** inicial: *movimiento de tierras*; avanzado: *restablecimiento comunitario*

## Escuela del Mentalismo

Como erudito, conoces bien la importancia de una mente sana. Por lo tanto, acudiste a una facultad (como la Torre del Vidente o la Piedra de los Videntes) que enseña las artes de confundir a las mentes inferiores con fantasías e ilusiones o bien sensaciones y recuerdos implantados.

**Curriculo** trucos: *atontar, fantasía*; 1.º: *colores mareantes, dormir, golpe seguro*; 2.º: *criatura ilusoria, anonadar*; 3.º: *mensaje onírico, leer la mente<sup>PC</sup>*; 4.º: *pesadilla, visión de la muerte*; 5.º: *alucinación, escena ilusoria*; 6.º: *no importa, calamidad fantasmal*; 7.º: *proyectar imagen, distorsionar la mente*; 8.º: *desaparición, danza incontrolable*; 9.º: *fantasmagoría*

**Conjuros de escuela** inicial: *empujón encantador*; avanzado: *capa de invisibilidad*

## Escuela de la Forma Proteica

Los no iniciados a menudo creen que los magos son cerebrales, y centrados en sus estudios más que en el cuerpo, pero tu escuela de magia enseña la relación entre ambas cosas. Tu magia, ya la hayas aprendido en una institución historiada como la Academia de Alabastro de Kintargo, o en algún lugar más siniestro, como las Forjas de Carne de Nex, se centra en las formas en que la materia viva puede ser convencida para adoptar otra forma durante un tiempo, permitiéndote polimorfar una semilla en un zarcillo, un humano en una bestia o un germen inofensivo en una toxina letal.

**Curriculo** trucos: *garra punzante, zarcillo enmarañado*; 1.º: *saltar, forma de peste, aguijón de araña*; 2.º: *agrandar, forma humanoide*; 3.º: *pies a aletas, festín vampírico*; 4.º: *resiliencia de la montaña, forma de vapor*; 5.º: *forma elemental, nube tóxica*; 6.º: *metamorfosis maldita, petrificar*; 7.º: *duplicar enemigo, cuerpo flamígero*; 8.º: *desecar, forma de monstruosidad*; 9.º: *metamorfosis*

**Conjuros de escuela** inicial: *revolver el cuerpo*; avanzado: *forma cambiante*

## Escuela de la Teoría Mágica Unificada

Desdeñas la idea de que la magia se pueda expresar ordenadamente mediante las enseñanzas de cualquier escuela o

facultad única, y en su lugar diriges tus estudios autodidactas a elegir lo mejor de cada escuela de magia. Al hacerlo, encontrarás las verdades que hay en la intersección de cada escuela, acercándote más a la naturaleza ideal de la magia arcana. Un día, descubrirás esa única teoría elegante que detalla toda la magia (quizá incluso le otorgues tu nombre), pero hasta entonces, tus estudios continúan.

**Sin currículo** No tienes un currículo fijo y, por lo tanto, ni tienes conjuros de currículo, ni te puedes beneficiar de las aptitudes que los afectan específicamente. En su lugar, obtienes una dote de clase de mago adicional de 1.º nivel, y sumas un conjuro de 1.º rango de tu elección a tu libro de conjuros para representar tus estudios diversos.

Tus estudios sobre la propia naturaleza de la magia te permiten emplearla de forma más eficiente: en lugar de utilizar Drenar objeto vinculado sólo una vez al día, puedes utilizarlo una vez al día por cada rango de conjuros que eres capaz de lanzar, recordando un conjuro de dicho rango cada vez.

**Conjuros de escuela** inicial: *mano del aprendiz*; avanzado: *encantamiento interdisciplinario*

## DOTES DE MAGO

En cada nivel en el que obtienes una dote de mago, puedes seleccionar una de las siguientes. Has de cumplir cualquier prerequisite antes de elegirla.

### 1.º NIVEL

#### CONJURO DE ALCANCE

NOTE 1

CONCENTRAR MAGO MOLDEO DE CONJUROS

Puedes ampliar el alcance de tus conjuros. Si la siguiente acción que utilizas es Lanzar un conjuro que tiene alcance, incrementa dicho alcance en 30 pies (9 m). Como es habitual cuando se incrementan los alcances de conjuro, si éste tiene normalmente un alcance de toque, lo alargas a 30 pies (9 m).

#### CONTRA CONJURO

NOTE 1

ARCANO MAGO

**Desencadenante** Una criatura lanza un conjuro que tienes preparado. Cuando un enemigo lanza un conjuro y puedes ver sus manifestaciones, puedes utilizar tu propia magia para contrarrestarlo. Gastos un conjuro preparado para contrarrestar el lanzamiento de ese mismo conjuro por parte de la criatura desencadenante. Pierdes tu espacio de conjuro como si hubieras lanzado el conjuro desencadenante. Después contrarrestas el conjuro desencadenante (pág. 431).

#### EXTENDER CONJURO

NOTE 1

CONCENTRAR MAGO MOLDEO DE CONJUROS

Manipulas la energía de tu conjuro, haciendo que acepte a un área más amplia. Si la siguiente acción que utilizas es Lanzar un conjuro que tiene un área de efecto de explosión, cono o línea y carece de duración, incrementa el área del mismo. Añade 5 pies (1,5 m) al radio de una explosión que normalmente tiene un radio de por lo menos 10 pies (3 m); una explosión con un radio menor no resulta afectada. Añade 5 pies (1,5 m) a la longitud de un cono o una línea que normalmente es de 15 pies (4,5 m) o menor y añade 10 pies (3 m) a la longitud de un cono o una línea mayor.

## FAMILIAR

NOTE 1

MAGO

Haces un pacto con una criatura que te sirve y te ayuda en tu lanzamiento de conjuros. Obtienes un familiar (pág. 212)

## PRODIGIO DEL LIBRO DE CONJUROS

NOTE 1

MAGO

**Prerrequisitos** rango entrenado en Arcanos

Estás particularmente versado en aprender conjuros que añadir a tu libro de conjuros. Obtienes la dote de habilidad Taquigrafía mágica (pág. 265) sin necesidad de cumplir sus prerrequisitos. Además, cuando sufres un fallo crítico en tu prueba para Aprender un conjuro, en su lugar sufres un fallo.

## 2.º NIVEL

### ABLACIÓN DE ENERGÍA

NOTE 2

MAGO MOLDEO DE CONJUROS

Mientras diriges energía destructiva contra un enemigo, puedes desviar parte de su poder en forma de una barrera protectora que te protege del daño. Si tu siguiente acción es Lanzar un conjuro que inflige por lo menos un tipo de daño por energía (ácido, electricidad, frío, fuego, fuerza, sónico, vitalidad o vacío), obtienes resistencia a un tipo de daño por energía a tu elección con un valor igual al rango del conjuro. La resistencia dura hasta el final de tu siguiente turno. Obtienes la resistencia tanto si tu conjuro inflige daño como si no.

### CONJURO NO LETAL

NOTE 2

MAGO MANIPULAR MOLDEO DE CONJUROS

Puedes alterar tus conjuros ofensivos para que sean menos letales. Si tu siguiente acción es Lanzar un conjuro que inflige daño y que carece del rasgo muerte o vacío, dicho conjuro obtiene el rasgo no letal (pág. 407).

### EXPANSIÓN DE TRUCO

NOTE 2

MAGO

Un estudio dedicado te permite preparar una gama más amplia de conjuros sencillos para cualquier situación. Puedes preparar 2 trucos adicionales cada día.

### FAMILIAR POTENCIADO

NOTE 2

MAGO

**Prerrequisitos** un familiar

Infundes a tu familiar con energía mágica adicional. Puedes seleccionar cuatro aptitudes de familiar o de amo cada día, en lugar de dos.

**Especial** Si tu tesis arcana es sintonización de familiar mejorada, el número base de aptitudes de familiar del tuyo, antes de añadir cualquier aptitud adicional derivada de tu tesis arcana, es 4.

### OCULTAR CONJURO

NOTE 2

CONCENTRAR MAGO MOLDEO DE CONJUROS

Moldeando las energías mágicas y los parámetros de tus conjuros en tu cabeza mediante pura concentración, puedes simplificar los encantamientos y los gestos necesarios para su lanzamiento, haciendo que sean apenas perceptibles. Si la siguiente acción que utilizas es Lanzar un conjuro, obtiene el rasgo sutil, ocultando las runas brillantes, las chispas de magia y otras manifestaciones que

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Introducción

Competencias

Bardo

Brujo

Clérigo

Druida

Explorador

Guerrero

Mago

Pícaro

Compañeros

Familiares

Arquetipos

Bardo

multiclase

Brujo

multiclase

Clérigo

multiclase

Druida

multiclase

Explorador

multiclase

Guerrero

multiclase

Mago

multiclase

Pícaro

multiclase

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

## Ejemplo de mago

### DOBLEGADOR DE MENTES

Eres excelente si se trata de sobrepasar amenazas sin violencia, utilizando empujoncitos mentales e ilusiones para engañar a los sentidos.

#### Atributos

Prioriza la Inteligencia. Incrementa la Destreza y el Carisma para poder moverte furtivamente y engañar a la gente con habilidades además de con tus conjuros.

#### Habilidades

Arcanos, Diplomacia, Engaño, Latrocinio, Ocultismo, Sigilo, Sociedad

#### Escuela arcana

Escuela del Mentalismo

#### Tesis

Mezcla de conjuros

### Dotes de nivel superior

Ocultar conjuro (2.º), Ilusión convincente (6.º), Conjuro de escuela avanzado (8.º), Sentido mágico (12.º)

por lo general delatarían tu lanzamiento de conjuros. El rasgo oculta tan sólo las acciones de lanzamiento de conjuros y sus manifestaciones, no sus efectos, por lo que un observador podría seguir viendo un rayo saliendo de ti o a ti desaparecer por completo.

## 4.º NIVEL

### DESPLIEGUE DE PROTECCIÓN DE CONJUROS

NOTE 4

ARCANO MAGO MANIPULAR

Inscribes un círculo de runas arcanas que amortiguan la magia de tus enemigos. Creas un círculo mágico brillante en una explosión de 5 pies (1,5 m) a 30 pies (9 m) o menos de ti. Todas las criaturas en el interior del círculo obtienen un bonificador +1 por estatus a las tiradas de salvación contra la magia. El círculo dura hasta el final de tu siguiente turno, y puedes Mantenerlo, hasta una duración máxima de 1 minuto.

### ENCANTAR GOLPES

NOTE 4

MAGO

**Frecuencia** una vez por turno

**Requisitos** Tu acción más reciente fue lanzar un conjuro, no un truco. Vehiculas la energía del conjuro a un arma que estás empuñando, o a uno de tus ataques sin armas, como por ejemplo un puñetazo. Hasta el final de tu turno, el arma o el ataque sin armas inflige 1d6 daño por fuerza adicional y obtiene el rasgo arcano si no lo tenía. Si el conjuro inflige un tipo diferente de daño, el Golpe inflige en su lugar ese tipo de daño (o un tipo a tu elección si el conjuro pudiera infligir múltiples tipos de daño).

### FOCO ENLAZADO

NOTE 4

MAGO

**Prerrequisitos** vínculo arcano, conjuros de currículo

Has enlazado tu objeto vinculado al pozo de energía que impulsa tus conjuros de escuela. Una vez al día, cuando Drenas tu objeto vinculado para lanzar uno de los conjuros de currículo de tu escuela arcana, recuperas también 1 Punto de Foco.

### LLAMAR HERRAMIENTAS DE MAGO

NOTE 4

CONCENTRAR MAGO TELETRANSPORTE

**Prerrequisitos** vínculo arcano

Estás místicamente conectado con tus herramientas de mago, lo que te asegura que siempre puedes encontrarlas cuando las pierdes de vista. Teletransportas de vuelta tu objeto vinculado o tu libro de conjuros. Llega a tu mano si tienes una de ellas libre, o a tus pies si no la tienes. El objeto tiene que estar a 1 milla (1,6 km) de distancia o menos y tener Impedimenta 1 o menos.

## 6.º NIVEL

### ESPACIO DIVIDIDO

NOTE 6

MAGO

Puedes preparar dos conjuros en un espacio, lo que te concede la libertad de elegir el conjuro cuando lo lanzas. Cuando preparas tus conjuros para el día, puedes elegir un espacio de conjuro de por lo menos 1 rango inferior al conjuro de mayor rango que puedes lanzar y preparar en él 2 conjuros. Cuando Lanzas un conjuro a partir de dicho espacio, elige qué conjuro lanzar. Una vez has elegido, el conjuro no utilizado se disipa como si lo hubieras

preparado; por ejemplo, no está disponible para utilizarlo con Drenar objeto vinculado.

## ILUSIÓN CONVINCENTE

NOTE 6

MAGO

**Prerrequisitos** experto en Engaño

**Desencadenante** Una criatura tiene éxito, pero no éxito crítico, en una prueba de Percepción o una salvación de Voluntad para descreer una ilusión de un conjuro que has lanzado.

**Requisitos** Estás a 30 pies (9 m) o menos del observador y de la ilusión. Utilizas tus habilidades engañosas para hacer que tus ilusiones parezcan aún más reales. Haz una prueba de Engaño contra la CD de Percepción del objetivo. Si tienes éxito, el objetivo no consigue descreer la ilusión.

## LANZAMIENTO DE CONJUROS FIRME

NOTE 6

MAGO

Confiado en tu técnica y poseedor de una concentración acorazada, no la pierdes fácilmente cuando Lanzas un conjuro. Si una reacción puede interrumpir tu acción de lanzamiento de conjuros, haz una prueba plana CD 15. Si tienes éxito, tu acción no queda interrumpida.

## LLEGADA EXPLOSIVA

NOTE 6

CONCENTRAR MAGO MANIPULAR MOLDEO DE CONJUROS

Tu criatura convocada aparece en una detonación de runas arcanas. Si tu siguiente acción es Lanzar un conjuro con el rasgo convocar, todas las criaturas en una emanación de 10 pies (3 m) alrededor de la criatura convocada sufren 1d4 daño por fuego por rango de conjuro. Si la criatura convocada tiene el rasgo ácido, electricidad, frío, sónico o espíritu, puedes infligir en su lugar daño de ese tipo.

## MAGIA IRRESISTIBLE

NOTE 6

MAGO

Has estudiado formas de superar las defensas innatas contra la magia de que disponen los dragones, los seres de otro mundo y otras criaturas poderosas. Toda criatura que tiene un bonificador por estatus a las tiradas de salvación contra la magia ve reducido en 1 dicho bonificador contra tus conjuros.

## 8.º NIVEL

### CONJURO DE ESCUELA AVANZADO

NOTE 8

MAGO

Obtienes acceso a las enseñanzas avanzadas de tu institución arcana, aprendiendo un potente nuevo conjuro de escuela. Obtienes el conjuro de escuela avanzado de tu escuela arcana.

### CONSERVACIÓN DEL VÍNCULO

NOTE 8

MAGO MANIPULAR MOLDEO DE CONJUROS

**Prerrequisitos** vínculo arcano

**Requisitos** La última acción que has utilizado ha sido Lanzar un conjuro mediante Drenar objeto vinculado.

Manipulando de forma eficiente cuidadosa las energías arcanas desatadas por tu objeto vinculado, puedes conservar exactamente el poder necesario para lanzar otro conjuro, aunque este segundo es ligeramente más débil. Obtienes un uso adicional de Drenar objeto vinculado. Puedes utilizarlo para lanzar un conjuro 2 o más rangos inferior al anterior, y hacerlo antes del final de tu siguiente turno, o lo pierdes.

## RETENCIÓN DE FORMA

NOTE 8

MAGO

Has entrenado tu mente y tu cuerpo para tolerar la magia de polimorfía durante períodos de tiempo más largos, a condición de prepararte adecuadamente para el cambio. Cuando preparas un conjuro de polimorfía que dura 1 minuto y concede una forma de batalla, puedes prepararlo en un espacio de conjuro 2 rangos superior a lo normal. Esto no concede ninguno de los beneficios normales de potenciar un conjuro, pero dura hasta 10 minutos. Por ejemplo, si has preparado *forma animal* en un espacio de 4.º rango mediante Retención de forma, lanzarías *forma animal* a 2.º rango, pero duraría hasta 10 minutos. Si el conjuro puede ser Disipado, eso no cambia.

## SABER ES PODER

NOTE 8

MAGO

Tu conocimiento académico acerca de una criatura te permite alterar sutilmente tu magia para derrotarla. Cuando obtienes un éxito crítico en una prueba de Recordar conocimiento acerca de una criatura, puedes invocar tu conocimiento para hacer que la criatura sufra un penalizador -1 por circunstancia, o bien a su CA y a sus salvaciones contra el siguiente ataque que haces contra ella, o bien contra el siguiente conjuro que lanzas y del que tiene que defenderse. La criatura sufre el mismo penalizador a su ataque o CD la siguiente vez que te ataca o te obliga a hacer una tirada de salvación contra uno de sus efectos.

Si compartes esta información con tus aliados, ellos también obtienen los beneficios. Si no se utilizan, los modificadores acaban después de 1 minuto.

## 10.º NIVEL

### ADEPTO DE LOS PERGAMINOS

NOTE 10

MAGO

Durante tus preparativos diarios, puedes crear 2 pergaminos temporales que contienen conjuros arcanos procedentes de tu libro. Cada uno debe ser de un rango de conjuro diferente, y ambos tienen que ser 2 o más rangos menores que tu conjuro de mayor rango. Cualquier pergamino que creas de esta forma pasa a ser no mágico la siguiente vez que llevas a cabo tus preparativos diarios. Un pergamino temporal carece de valor si se vende. Como es normal para un pergamino, es un objeto consumible de Impedimenta ligera y quien sostiene el objeto en una mano puede Lanzar el conjuro que contiene si está en su lista de conjuros, utilizando sus modificadores por ataque de conjuros y su CD de conjuro. Los pergaminos se detallan por completo el *Manual de dirección*.

Si dispones de competencia a rango maestro en la CD de conjuro, puedes crear 3 pergaminos temporales durante tus preparativos diarios y, si la tienes a rango legendario, puedes crear 4 pergaminos temporales.

### ENERGÍA ABRUMADORA

NOTE 10

MAGO MANIPULAR MOLDEO DE CONJUROS

Múltiples círculos de runas giran alrededor de tu mano mientras sobrecargas tu conjuro para atravesar las defensas de tu enemigo. Si la siguiente acción que utilizas es Lanzar un conjuro, éste ignora una cantidad igual a tu nivel de la resistencia del objetivo al daño por

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Introducción

Competencias

Bardo

Brujo

Clérigo

Druida

Explorador

Guerrero

Mago

Pícaro

Compañeros

Familiares

Arquetipos

Bardo multiclase

Brujo multiclase

Clérigo multiclase

Druida multiclase

Explorador multiclase

Guerrero multiclase

Mago multiclase

Pícaro multiclase

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

ácido, electricidad, frío, fuego o sónico. Esto se aplica a todo el daño que causa el conjuro, incluyendo el persistente y el causado por un efecto continuado del mismo, como por ejemplo el muro creado por *muro de fuego*. Las inmunidades de una criatura no se ven afectadas.

### LANZAMIENTO APRESURADO

DOTÉ 10

CONCENTRAR MAGO MOLDEO DE CONJUROS

**Frecuencia** una vez al día

Esforzando tu mente, colapsas la máxima cantidad que puedes de las fórmulas de tu conjuro, lo que resulta en un encantamiento más corto, pero mucho más complejo. Si tu siguiente acción es lanzar un truco o un conjuro de mago por lo menos 2 rangos menor que el mayor espacio de conjuro de mago de que dispones, reduce en 1 el número de acciones necesario para lanzarlo (mínimo 1 acción).

## 12.º NIVEL

### CONTRACONJURO ASTUTO

DOTÉ 12

MAGO

**Prerrequisitos** Contraconjuro, Reconocimiento rápido (pág. 263)

Aplicas creativamente tus conjuros preparados para Contraconjurar una variedad más amplia de la magia de tu oponente. En lugar de ser capaz de contrarrestar el conjuro del enemigo mediante Contraconjuro sólo si dispones del mismo conjuro preparado, puedes utilizarlo si dispones de él en tu libro de conjuros. Cuando utilizas Contraconjuro de esta forma, tienes que gastar un conjuro preparado; el que gastas debe compartir un rasgo con el conjuro desencadenante, que no sea concentrar, manipular o su rasgo de tradición. En su lugar, el DJ podría permitirte utilizar un conjuro con un rasgo opuesto o que de alguna otra forma contrarrestara lógicamente el conjuro desencadenante (como, por ejemplo, utilizar un conjuro de frío o de agua para contrarrestar *bola de fuego*, o *despejar la mente* para contrarrestar un conjuro de miedo).

### DETECCIÓN MÁGICA ENTUSIASTA

DOTÉ 12

FORTUNA MAGO

Tienes sensibilidad a los peligros mágicos. Cuando utilizas la actividad de exploración Detectar magia, puedes tirar dos veces iniciativa y utilizar el mejor de los resultados, si por lo menos un oponente tiene un efecto mágico o un objeto mágico y está al alcance de tu magia de detección.

### ENERGÍA ABRUMADORA

DOTÉ 12

MAGO MANIPULAR MOLDEO DE CONJUROS

Llevas a cabo manipulaciones complejas para hacer que la energía de tus conjuros sea tan poderosa que tus enemigos sigan siendo vulnerables a la misma después. Si tu siguiente acción es Lanzar un conjuro que inflige daño por ácido, electricidad, frío, fuego o sónico, puedes seleccionar un objetivo que ha resultado dañado para que se le imponga debilidad 5 a dicho daño hasta el final de tu siguiente turno. Si un conjuro inflige múltiples tipos de daño por energía, tú eliges a cuál se le impone la debilidad al objetivo. Esto no tiene efecto alguno sobre las criaturas con resistencia o inmunidad al tipo de energía elegido.

### SENTIDO MÁGICO

DOTÉ 12

ARCANO DETECCIÓN MAGO

Tienes literalmente un sexto sentido para la magia ambiental en tus proximidades. Puedes sentir la presencia de auras mágicas como si siempre estuvieras utilizando un conjuro de *detectar magia* de

1.º rango. Sólo detecta magia en tu campo visual. Cuando Buscas, obtienes los beneficios de un conjuro de *detectar magia* de 3.º rango sobre las cosas que ves (además de los beneficios normales de Buscar). Puedes apagar y encender este sentido con una acción gratuita al inicio o al final de tu turno.

## 14.º NIVEL

### DESPLIEGUE DE DETONACIÓN SECUNDARIA

DOTÉ 14

MAGO MANIPULAR MOLDEO DE CONJUROS

Derivas parte de la energía de tu conjuro a un despliegue rúnico inestable. Si tu siguiente acción es Lanzar un conjuro que inflige daño, carece de duración y afecta a un área, en el interior de dicha área aparece un círculo mágico brillante en una explosión de 5 pies (1,5 m). Al inicio de tu siguiente turno, el círculo explota, infligiendo 1d6 daño por fuerza por rango del conjuro a todas las criaturas en el interior del círculo, con derecho a una salvación básica de Reflejos contra tu CD de conjuro. Si el conjuro inflige un tipo diferente de daño, el círculo inflige en su lugar ese tipo de daño (o un tipo a tu elección si el conjuro pudiera infligir múltiples tipos de daño).

### FOCO VINCULADO

DOTÉ 14

MAGO

**Prerrequisitos** vínculo arcano

Tu conexión con tu objeto vinculado incrementa tu reserva de foco. Siempre que Reenfocas mientras tu objeto vinculado está en tu poder, rellenas por completo tu reserva de foco.

### REFLEJAR CONJURO

DOTÉ 14

MAGO

**Prerrequisitos** Contraconjuro

Cuando utilizas con éxito Contraconjuro para contrarrestar un conjuro que afecta a criaturas objetivo o a un área, puedes devolver a su lanzador el efecto de dicho conjuro. Cuando se refleja, el conjuro sólo afecta al lanzador original, incluso aunque sea un conjuro de área o normalmente afecte a más de una criatura. El lanzador original puede hacer una salvación y utilizar otras defensas contra el conjuro reflejado de la forma habitual.

### VÍNCULO SUPERIOR

DOTÉ 14

MAGO

**Prerrequisitos** vínculo arcano

Cuando extraes energía de tu objeto vinculado, puedes dejar en su interior una pequeña cantidad para utilizarla posteriormente. Puedes utilizar Drenar objeto vinculado una vez adicional al día, pero tan sólo para lanzar un conjuro 2 o más rangos inferior a tu espacio de conjuro de mago de rango superior.

## 16.º NIVEL

### CONCENTRACIÓN SIN ESFUERZO

DOTÉ 16

MAGO

**Desencadenante** Empieza tu turno.

Mantienes tus conjuros activos casi sin pensarlo. Obtienes de inmediato los efectos de la acción de Mantener para uno de tus conjuros de mago activos.

### CONJURO BRILLANTE

DOTÉ 16

CONCENTRAR LUZ MAGO MOLDEO DE CONJUROS

Tus conjuros se convierten en una exhibición radiante de luz y color. Si tu siguiente acción es Lanzar un conjuro que carece del rasgo oscuridad, carece de duración y requiere que las criaturas hagan una salvación de Reflejos, el conjuro explota en una rociada de luces brillantes, además de sus otros efectos. Cada criatura que falla su salvación de Reflejos contra el conjuro queda deslumbrada durante 1 asalto y las que fallan críticamente quedan en su lugar cegadas durante 1 asalto.

## MANIPULAR CONJURO

NOTE 16

CONCENTRAR MAGO

Has aprendido a alterar las elecciones que haces cuando lanzas conjuros sobre ti mismo. Tras lanzar un conjuro sólo sobre ti mismo que ofrece diversas elecciones de efecto (como por ejemplo uno que permite resistir la energía o uno de polimorfía que ofrece varias formas potenciales), puedes alterar la elección hecha al Lanzar el conjuro (por ejemplo, eligiendo un tipo de daño diferente para *resistir energía*).

No puedes utilizar esta dote si los beneficios de conjuro han sido ya utilizados o si los efectos de la primera elección persistirían de alguna forma después del cambio (por ejemplo, si una de las elecciones era crear un objeto consumible que ya has utilizado, o para curarte), o si la dote puede crear un efecto más poderoso del ofrecido por el conjuro base. El DJ es el árbitro final de a qué se puede aplicar Manipular conjuro.

## 18.º NIVEL

### PENSÁNDOLO BIEN

NOTE 18

CONCENTRAR MAGO MENTAL

**Desencadenante** Has lanzado un conjuro mental que designa como objetivo a una criatura, y ésta obtiene un éxito crítico en su salvación de Voluntad.

Cuando tu objetivo se resiste a tus engaños mágicos, puedes probar de nuevo sobre otro objetivo. Puedes Lanzar el conjuro desencadenante una segunda vez, designando como objetivo a una criatura diferente, sin gastar un espacio de conjuro adicional. Sólo puedes hacerlo hasta el final de tu siguiente turno, y no puedes utilizar Pensándolo bien en dicho turno tras el segundo lanzamiento del conjuro.

### POSIBILIDADES INFINITAS

NOTE 18

MAGO

Puedes preparar un espacio de conjuro que existe en tu mente como muchas posibilidades diferentes a la vez. Una vez durante tus preparativos diarios puedes utilizar un espacio de conjuro para albergar ese potencial infinito en lugar de utilizarlo para preparar un conjuro. Puedes utilizar ese espacio de conjuro para lanzar cualquiera de tu libro de conjuros por lo menos 2 rangos menor que el espacio designado; el conjuro actúa en todas sus facetas como si fuera 2 rangos menor. Hasta que lo lanzas, no tienes ningún conjuro en particular preparado en dicho espacio.

### VOLVER A PREPARAR CONJURO

NOTE 18

MAGO

Has descubierto cómo utilizar una y otra vez algunos de tus espacios de conjuro. Puedes invertir 10 minutos en preparar un conjuro que ya has lanzado hoy, recuperando el acceso a ese espacio de conjuro. El conjuro tiene que ser de 4.º rango o menor y no puede tener duración. Puedes volver a preparar un conjuro de esta forma incluso si ya has vuelto a preparar ese mismo conjuro anteriormente el mismo día.

Si tienes la tesis arcana sustitución de conjuro, en su lugar puedes preparar un conjuro diferente en un espacio gastado, si el nuevo conjuro no tiene duración. Puedes usar sustitución de conjuro en dicho espacio de nuevo, pero restringido a preparar sólo conjuros sin duración en el mismo hasta tus siguientes preparativos diarios.

## 20.º NIVEL

### COMBINACIÓN DE CONJUROS

NOTE 20

MAGO

Puedes fusionar conjuros, generando múltiples efectos con un solo lanzamiento. Un espacio de cada rango de conjuro de los que puedes lanzar, excepto los de 2.º y 1.º rango, se convierte en un espacio de combinación de conjuros (esto no aplica a los trucos). Cuando preparas tus conjuros, puedes rellenar uno de dichos espacios con una combinación de 2 conjuros. Cada conjuro de la combinación tiene que estar 2 rangos de conjuro o más por debajo del rango del espacio, y ambos deben designar como objetivo a una sola criatura u objeto o tener la opción de designar como objetivo tan solo a una criatura u objeto. Cada conjuro de combinación ha de tener también la misma forma de determinar si surte efecto: ambos deben requerir un ataque de conjuro a distancia, requerir el mismo tipo de tirada de salvación o afectar automáticamente al objetivo.

Cuando lanzas un conjuro combinado, afecta a un solo objetivo, incluso si los conjuros que lo componen afectan normalmente a más de uno. Si cualquier conjuro de la combinación tiene más restricciones (como por ejemplo designar como objetivo sólo a criaturas vivas), tienes que cumplir todas ellas. El conjuro combinado utiliza el más corto de los rangos de distancia de los conjuros componentes. Resuelve un conjuro combinado como si fuera un solo conjuro, pero aplica los efectos de ambos conjuros componentes. Por ejemplo, si el objetivo del conjuro tiene éxito en la salvación contra un conjuro combinado, aplicaría el efecto de éxito de cada conjuro y, si falla críticamente, aplicaría el efecto de fallo crítico de ambos conjuros.

### MAESTRÍA EN CONJUROS

NOTE 20

MAGO

Has dominado un puñado de conjuros hasta tal punto que puedes lanzarlos incluso si no los has preparado por anticipado. Selecciona cualesquiera 4 conjuros de 9.º rango o inferior de tu libro; cada conjuro seleccionado tiene que ser de un rango diferente. Dichos conjuros se preparan automáticamente cuando llevas a cabo tus preparativos diarios, y obtienes un espacio de conjuro adicional para cada uno. Puedes seleccionar una combinación diferente de conjuros invirtiendo 1 semana de tiempo libre estudiando tu libro de conjuros y reconvirtiéndolos en conjuros dominados.

### MAESTRÍA EN MOLDEO DE CONJUROS

NOTE 20

MAGO

Tu dominio de la magia asegura que puedas alterar tus conjuros con la misma facilidad con la que los lanzas normalmente. Puedes utilizar acciones individuales de moldeo de conjuros como acciones gratuitas.

### PODER DEL ARCHIMAGO

NOTE 20

MAGO

**Prerrequisitos** Conocimiento de conjuros de archimago

Has dominado los secretos más grandes de la magia arcana. Obtienes un espacio de conjuro adicional de 10.º rango.

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Introducción

Competencias

Bardo

Brujo

Clérigo

Druida

Explorador

Guerrero

Mago

Pícaro

Compañeros

Familiares

Arquetipos

Bardo

multiclase

Brujo

multiclase

Clérigo

multiclase

Druida

multiclase

Explorador

multiclase

Guerrero

multiclase

Mago

multiclase

Pícaro

multiclase

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice