

CAPÍTULO 3: CLASES

De la misma forma en que la ascendencia de tu personaje juega un papel clave en la expresión de su identidad y de su visión del mundo, su clase indica el entrenamiento que tiene y que mejorará como aventurero. Elegir la clase de personaje es quizás la decisión más importante que tomarás por él. Los grupos de jugadores a menudo crean personajes cuyas habilidades y aptitudes se complementan mecánicamente (por ejemplo, asegurándose de que el grupo incluye un sanador, un personaje orientado al combate, un personaje sigiloso y alguien con dominio de la magia), por lo que podrías querer discutir las opciones con tu grupo antes de decidirte.

Las reglas de cada clase te permiten incorporar una gran cantidad de conceptos de personaje. Quizás quieras crear un mago brillante pero despistado, que puede recitar fórmulas complejas de objetos mágicos pero tiene problemas para recordar el cumpleaños de su mejor amigo. O quizás quieras que tu personaje sea una espadachina musculosa, que se vuelve tan inamovible como una montaña cuando abraza un escudo. Quizás te inclinas por un brujo de mecha corta, cuyos gesticulantes dedos pulsan con poder obtenido gracias a tratos con un patrón misterioso. Las elecciones que llevas a cabo para tu personaje respecto a su clase (como por ejemplo la elección de dios para un clérigo, la elección de un arma para un guerrero o la escuela en la que ha estudiado un mago) dan vida a estas visiones en el contexto de las reglas y del mundo.

Las entradas de las páginas sucesivas describen ocho clases en Pathfinder. Cada entrada contiene la información que necesitas para interpretar un personaje de dicha clase, así como para hacerle avanzar desde sus humildes principios a 1.^{er} nivel hasta las mareantes alturas del poder a 20.^º nivel. Además de las entradas de clase, podrías tener que consultar las siguientes secciones, que detallan opciones de personaje adicionales y cómo hacer subir de nivel a tu personaje.

- **Cómo subir de nivel** en la pág. 29, te explica cómo hacer más fuerte a tu personaje cuando obtienes suficientes puntos de experiencia para alcanzar un nuevo nivel.
- **Compañeros y familiares**, en la pág. 206, te proporciona reglas para crear un compañero animal o familiar con el que compartir tus aventuras. Habrás de tener un rasgo de clase o una dote que te conceda un compañero o un familiar para poder utilizar estas reglas.
- **Los arquetipos**, en la pág. 215, te proporcionan opciones temáticas que te permiten personalizar aún más las aptitudes de tu personaje. Aunque estas reglas no se recomiendan para principiantes, los arquetipos de este libro te permiten obtener aptitudes de otras clases empezando a 2.^º nivel.

CÓMO LEER LAS ENTRADAS DE CLASE

Cada entrada de clase incluye información acerca de sus miembros típicos, además de sugerencias para interpretar personajes de la misma y cómo jugar con estos personajes en los diversos modos del juego. Cada clase proporciona a tu personaje una mejora de atributo a un atributo clave; cierta cantidad de Puntos de Golpe que obtienes en cada nivel; rangos de compe-

tencia para diversas aptitudes, equipo y habilidades; aptitudes especiales debido a sus rasgos de clase; y muchas cosas más. La entrada de clase de tu personaje también te proporciona la formación necesaria cuando sube de nivel, por lo que será una referencia vital a lo largo de tu campaña.

Como interpretar la clase

La primera sección de cada clase describe los intereses y las tendencias típicas de la misma, así como información sobre cómo la ven los demás. Esto te puede ayudar a inspirarte para determinar las acciones de tu personaje y definir su personalidad, pero no estás obligado a interpretarla tal y como describe esta sección.

Atributo clave

Este es el modificador por atributo que más preocupa a un miembro de tu clase. Muchas de tus aptitudes más útiles y poderosas están de una u otra forma vinculadas al mismo.

Por ejemplo, éste es el modificador por atributo que utilizarás para determinar la Clase de dificultad (CD) asociada a los rasgos de clase y las dotes de tu personaje. A esto se le denomina tu CD de clase. Si tu personaje es miembro de una clase lanzadora de conjuros, este atributo clave se utiliza para calcular las clases de dificultad de los conjuros y valores similares.

La mayoría de clases están asociadas a un modificador por atributo clave, pero algunas te permiten elegir entre dos opciones. Por ejemplo, si eres un guerrero puedes elegir Fuerza o Destreza como atributo clave. Un guerrero que elija Fuerza destacará en el combate cuerpo a cuerpo, mientras que quienes elijan Destreza preferirán armas a distancia o sables.

Además, cuando eliges la clase de tu personaje, éste obtiene una mejora de tributo a su modificador por atributo clave, incrementándolo en 2. Para más información acerca de las mejoras de atributo, consulta la pág. 19.

Puntos de Golpe

Esta sección te explica cuántos Puntos de Golpe obtiene tu personaje debido a su clase en cada nivel. Para determinar sus Puntos de Golpe iniciales, suma los recibidos de su ascendencia y la cantidad indicada en esta entrada, que es igual a su modificador por Constitución mas un número fijo. Las clases que pretenden que sus personajes carguen a la batalla arma en mano obtienen más Puntos de Golpe cada nivel, mientras que las de los personajes que lanzan conjuros o se dedican al subterfugio obtienen una cantidad menor.

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Introducción
Competencias
Bardo
Brujo
Clérigo
Druida
Explorador
Guerrero
Mago
Pícaro
Compañeros
Familiares
Arquetipos
Bardo multiclas
Brujo multiclas
Clérigo multiclas
Druida multiclas
Explorador multiclas
Guerrero multiclas
Mago multiclas
Pícaro multiclas
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

Cada vez que tu personaje sube de nivel, incrementa sus Puntos de Golpe máximos en la cantidad indicada en esta entrada. Para más información acerca de cómo calcular el modificador por Constitución de tu personaje y determinar sus Puntos de Golpe, consulta la pág. 24.

Competencias iniciales

Cuando eliges tu clase de personaje, éste obtiene un conjunto de competencias iniciales. Las competencias miden la capacidad de tu personaje para llevar a cabo tareas, usar aptitudes y tener éxito en pruebas. Los rangos de competencia van de entrenado a legendario. Por ejemplo, un personaje entrenado con un arco largo puede utilizarlo de forma efectiva, mientras que una persona con el rango legendario en dicha arma ¡podría ser capaz de partir en dos una flecha a cien pasos de distancia!

La entrada de cada clase especifica el rango de competencia inicial de tu personaje en Percepción, tiradas de salvación, ataques, defensas y CD de clase. Obtienes el rango de competencia entrenado en unas cuantas habilidades (el número exacto depende de tu clase) y algunas especifican ciertas habilidades adicionales en las que estás entrenado. Si tu clase te otorgaría el rango entrenado en una habilidad en la que ya lo estás (típicamente debido a tu bagaje), puedes seleccionar otra habilidad en la que estar entrenado.

Un rango de competencia puede desbloquear diversas dotes y rasgos de clase y también ayuda a determinar el modificador para cualquier prueba que haces o CD que calculas relacionada con dicha estadística. Si tu personaje tiene competencia a rango entrenado en Percepción, en una tirada de salvación o en otra estadística, obtiene un bonificador por competencia igual a su nivel +2, mientras que si tiene competencia a rango experto, obtiene un bonificador por competencia igual a su nivel +4. Para más información acerca de los rangos de competencia, consulta la pág. 11.

Las clases lanzadoras de conjuros conceden un rango de competencia para los ataques y las CD de conjuros, lo que se detalla más en la entrada de cada clase. Dichas clases raramente utilizan su CD de clase.

Si algo no está indicado en la entrada de clase de tu personaje, su rango de competencia en dicha estadística es no entrenado a menos que obtenga entrenamiento de otro origen. Si tu personaje no está entrenado en algo, suma un bonificador por competencia de +0 cuando haces una prueba o calculas una CD relacionada con dicha estadística.

Tabla de avance

Esta tabla resume las dotes, incrementos de habilidad, mejoras de atributo y otros beneficios que tu personaje obtiene cuando sube de nivel. La primera columna de la tabla de clase indica un nivel y la segunda indica cada rasgo que obtiene tu personaje cuando llega a dicho nivel. La entrada de 1.^{er} nivel incluye un recordatorio para seleccionar tu ascendencia y tu bagaje.

Rasgos de clase

Esta sección presenta todas las aptitudes que la clase concede a tu personaje. Una aptitud obtenida a un nivel superior indica el nivel requerido junto al nombre de la misma. Todas las clases incluyen los rasgos de clase detallados más abajo, y cada

clase obtiene también rasgos de clase especiales, que le son específicos. Muchos rasgos de clase requieren que elijas entre opciones. Si la aptitud específica no indica lo contrario, dichas decisiones no pueden cambiarse sin reconvertirla (tal y como se explica en la pág. 440).

Dotes de clase

Esta sección especifica los niveles a los que tu personaje obtiene dotes de clase; dotes especiales a las que sólo tienen acceso los miembros de la misma. Las dotes de clase se conceden empezando a 1.^{er} o 2.^o nivel, dependiendo de la clase. Las dotes de clase específicas se detallan al final de cada entrada de clase.

Dotes de habilidad

Esta sección especifica los niveles a los que tu personaje obtiene dotes con el rasgo habilidad, llamadas dotes de habilidad. Las dotes de habilidad están en el Capítulo 5: Dotes, que empieza en la pág. 248. A 2.^o nivel y cada 2 niveles posteriores, la mayoría de clases obtienen una dote de habilidad, aunque los pícaros las obtienen antes y más a menudo. Tu personaje debe estar entrenado en la habilidad correspondiente para adquirir una dote de habilidad.

Dotes generales

Esta sección especifica los niveles a los que tu personaje obtiene dotes generales. La mayoría de clases conceden una dote general a 3.^{er} nivel y cada 4 niveles posteriores. En cada uno de dichos niveles, puedes seleccionar cualquier dote general (incluyendo dotes de habilidad) si tu personaje está calificado para ello. Hay más información en el Capítulo 5: Dotes (pág. 248).

Incrementos de habilidad

Esta sección especifica los niveles a los que tu personaje puede incrementar su rango de competencia en una habilidad. A 3.^{er} nivel y cada 2 niveles posteriores, la mayoría de clases conceden un incremento de habilidad, aunque los pícaros los obtienen antes y más a menudo. Tu personaje puede utilizar un incremento de habilidad, o bien para obtener el rango entrenado en una habilidad en la que no lo está, o bien para obtener el rango experto en una habilidad en la que ya tiene el rango entrenado.

Si tu personaje es por lo menos de 7.^o nivel, puede utilizar un incremento de habilidad para obtener el rango maestro en una habilidad en la que ya tiene el rango experto. Si es por lo menos de 15.^o nivel, puede utilizar un incremento de habilidad para obtener el rango legendario en una habilidad en la que ya tiene el rango maestro.

Mejoras de atributo

A 5.^o nivel y cada 5 niveles posteriores, tu personaje mejora 4 modificadores por atributo diferentes. Esto se describe brevemente en la clase. Para los detalles completos sobre los modificadores por atributo y cómo aplicarlos durante la creación de personaje, consulta la pág. 19.

Dotes de ascendencia

Esta sección sirve como recordatorio de las dotes de ascendencia que tu personaje obtiene en los niveles 5.^o, 9.^o, 13.^o y 17.^o. Las dotes de ascendencia se detallan en la entrada de cada ascendencia del Capítulo 2, que empieza en la pág. 40.

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Introducción
Competencias
Bardo
Brujo
Clérigo
Druida
Explorador
Guerrero
Mago
Picaro
Compañeros
Familiares
Arquetipos
Bardo multiclasé
Brujo multiclasé
Clérigo multiclasé
Druida multiclasé
Explorador multiclasé
Guerrero multiclasé
Mago multiclasé
Picaro multiclasé
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

Bardo**pág. 94**

Artista y erudito, el bardo utiliza la interpretación y el conocimiento esotérico para reforzar a sus compañeros y frustrar a sus enemigos. A veces taimado y a muy a menudo encantador, el bardo sale de aventuras con energía y talento respaldados por un impresionante repertorio de magia ocultista.

Lem

Rápido en ponerse de parte de los más débiles, **Lem**, el bardo mediano, ha aprendido que sus rasgos más poderosos son su optimismo y su sentido del humor.

Brujo**pág. 108**

El brujo es un lanzador de conjuros versátil que aprende su magia de su familiar, enviado a él por un patrón potente y misterioso. El dominio por parte del brujo de potentes maldiciones derivadas de su patrón le permite suplementar sus demás conjuros con trucos especiales para resolver cualquier problema.

Feiya

Intentando comprender el origen de su magia, la bruja humana **Feiya** es guiada por su familiar Daji más que por las vagas emociones de su patrón.

Clérigo**pág. 122**

El clérigo está dedicado a la adoración de un solo dios y extrae magia divina de esta devoción. Los clérigos pueden ser enormemente diferentes dependiendo de a quién adoran y de si se trata de clérigos de clausura que persiguen uno de los dominios de su dios o de sacerdotes de guerra que sirven como el brazo de la espada del suyo.

Kyra

La clériga humana **Kyra** ha ofrecido en juramento su vida y su espada a Sarenrae, diosa del sol, y su mano en matrimonio a la pícara Merisiel.

Druida**pág. 136**

El druida recorre sin temor los lugares salvajes y primordiales del mundo, aprovechando la magia primigenia de la Naturaleza y controlándola con calma. Devoto de las tierras vírgenes, encuentra sustento en su poder, aliados entre sus criaturas y fuerza en su furia.

Lini

Para experimentar todas las maravillas de la Naturaleza, la druida gnoma **Lini** viaja con su mejor amigo, el leopardo de las nieves Droogami.

Explorador**pág. 150**

Ingenioso y astuto, el explorador es un cazador, rastreador y combatiente que preserva el mundo natural y protege a la civilización de los estragos de éste. Ya sea utilizando un arco, una ballesta, un par de armas o trampas de lazo, el explorador es un enemigo temible y un gran aliado en las tierras vírgenes.

Harsk

De mirada entusiasta y con la experiencia de un cazador experto, el explorador enano **Harsk** se encuentra más como en casa bajo los anchos cielos.

Guerrero**pág. 162**

Con audacia controlada y determinación temeraria, el guerrero persigue a sus enemigos y se enfrenta a ellos a la vez que defiende del peligro a sus aliados. Maestro del campo de batalla, el guerrero aprovecha rápidamente las oportunidades y ataca a cualquiera que se pone al alcance de su espada o de su arco.

Valeros

A pesar de su merecida reputación como truhán, el guerrero humano **Valeros** es ferozmente leal a sus amigos y al Dios Accidental, Cayden Cailean.

Mago**pág. 178**

El mago es un maestro arcano del lanzamiento de conjuros, que extrae un poder increíble de la realidad a través de complicadas fórmulas de conjuro. Pisa con confianza, sin necesitar armadura ni armas, imponiendo su voluntad sobre el mundo y llevando la congoja a sus enemigos.

Ezren

El mago humano **Ezren** se dedicó al estudio de la magia ya con cierta edad. Confía tanto su experiencia como en su nuevo dominio de lo arcano.

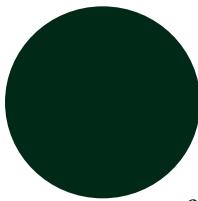
Pícaro**pág. 192**

Astuto y rápido, el pícaro aporta una habilidad y una experiencia que pocos de sus camaradas pueden igualar. En combate, destaca en los ataques furtivos y en las emboscadas. Sus enredos le proporcionan las herramientas que necesita para que las cosas se hagan y su amplia gama de elecciones de habilidad le permite especializarse como mejor le parece.

Merisiel

La pícara elfa **Merisiel** traza planes con sumo cuidado, pero en definitiva se encuentra con que la mayoría de los problemas se pueden resolver usando sus dagas.

MANUAL DE JUEGO



BARDO

Eres un maestro del arte, un erudito de los secretos ocultos y un persuasor que cautiva. Utilizando poderosas interpretaciones, influencias las mentes y elevas las almas a nuevos niveles de heroísmo. Podrías utilizar tus poderes para convertirte en un líder carismático o quizás en su lugar ser un consejero, un manipulador, un erudito, una sabandija o un virtuoso. Si bien tu versatilidad lleva a algunos a considerarte como un vago cautivador y una persona que hace de todo, es peligroso suponer que no dominas nada.

ATRIBUTO CLAVE

Carisma

A 1.^{er} nivel, tu clase te concede una mejora de atributo a Carisma.

PUNTOS DE GOLPE

8 más tu modificador por Constitución.

Incrementas tu número máximo de PG en esta cifra a 1.^{er} nivel y en cada nivel posterior.

Durante los encuentros de combate...

Utilizas interpretaciones mágicas para alterar las probabilidades en favor de tus aliados. Alternas de forma confiada entre ataques, curación y conjuros de ayuda según resulta necesario.

Durante los encuentros sociales...

Persuades, prevaricas y amenazas con facilidad.

Explorando...

Eres una fuente de conocimiento, cuentos populares, leyendas y saber que proporcionan un contexto más profundo y un reconocimiento provechoso para la aventura del grupo. Tus conjuros y tus interpretaciones inspiran a tus aliados a descubrimientos y éxitos mayores.

En tu tiempo libre...

Puedes ganar dinero y prestigio con tus interpretaciones, haciéndote un nombre y consiguiendo mecenas. Con el tiempo, los relatos de tu talento y de tus triunfos atraerán a otros bardos a estudiar tu técnica en un colegio de bardos.

Podrías...

- Tener una pasión tan fuerte por tu arte que forjaras una conexión espiritual con él.
- Pasar a primera línea cuando hacen falta tacto y soluciones no violentas
- Seguir a tu musa, ya se trate de una misteriosa criatura feérica, un concepto filosófico, una fuerza mística o un dios del arte o de la música, y aprender con su ayuda conocimiento secretos de los que muy pocos disponen.

Otros probablemente...

- Celebran la oportunidad de invitarte a sus acontecimientos sociales, ya sea como intérprete o como simple invitado, pero te consideran una especie de curiosidad en su círculo social.
- Te subestiman cuando te comparan con otros lanzadores de conjuros creyendo que eres poco más que un juglar vanidoso, sin reparar en el sutil poder de tu magia.
- Responden favorablemente a tu encanto y a tus aptitudes sociales, pero siguen sospechando de tu magia hechizada.

COMPETENCIAS INICIALES

A 1.^{er} nivel, obtienes los rangos de competencia indicados en las siguientes estadísticas. No estás entrenado en cualquier cosa no indicada si no obtienes un rango de competencia mejor de alguna otra forma.

PERCEPCIÓN

Experto en Percepción

TIRADAS DE SALVACIÓN

Entrenado en Fortaleza

Entrenado en Reflejos

Experto en Voluntad

HABILIDADES

Entrenado en Ocultismo

Entrenado en Interpretación

Entrenado en tantas habilidades adicionales como 4 más tu modificador por Inteligencia

ATAQUES

Entrenado en armas sencillas

Entrenado en armas marciales

Entrenado en ataques sin armas

DEFENSAS

Entrenado en armadura ligera

Entrenado en defensa sin armadura

CONJUROS

Entrenado en modificador al ataque de conjuros

Entrenado en la CD de conjuros

CD DE CLASE

Entrenado en la CD de la clase bardo

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Introducción
Competencias
Bardo
Brujo
Clérigo
Druida
Explorador
Guerrero
Mago
Picaro
Compañeros
Familiares
Arquetipos
Bardo
multiclas
Brujo
multiclas
Clérigo
multiclas
Druida
multiclas
Explorador
multiclas
Guerrero
multiclas
Mago
multiclas
Picaro
multiclas
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice



AVANCE DEL BARDO

Tu nivel	Rasgos de clase
1	Ascendencia y bagaje, mejoras de atributo, lanzamiento de conjuros de bardo, competencias iniciales, repertorio de conjuros, conjuros de composición, musa
2	Dote de bardo, dote de habilidad
3	Conjuros de 2. ^o nivel, dote general, experiencia en Reflejos, conjuros de signatura, incremento de habilidad
4	Dote de bardo, dote de habilidad
5	Conjuros de 3. ^{er} nivel, mejoras de atributo, dote de ascendencia, incremento de habilidad
6	Dote de bardo, dote de habilidad
7	Conjuros de 4. ^o nivel, lanzador de conjuros experto, dote general, incremento de habilidad
8	Dote de bardo, dote de habilidad
9	Conjuros de 5. ^o nivel, dote de ascendencia, experiencia en Fortaleza, corazón del intérprete, incremento de habilidad
10	Mejoras de atributo, dote de bardo, dote de habilidad
11	Conjuros de 6. ^o nivel, experiencia en las armas de bardo, dote general, incremento de habilidad, sentidos vigilantes
12	Dote de bardo, dote de habilidad
13	Conjuros de 7. ^o nivel, dote de ascendencia, experiencia en armadura ligera, incremento de habilidad, especialización en un arma
14	Dote de bardo, dote de habilidad
15	Conjuros de 8. ^o nivel, mejoras de atributo, dote general, lanzador de conjuros maestro, incremento de habilidad
16	Dote de bardo, dote de habilidad
17	Conjuros de 9. ^o nivel, dote de ascendencia, corazón del intérprete mayor, incremento de habilidad
18	Dote de bardo, dote de habilidad
19	Dote general, lanzador de conjuros legendario, obra maestra, incremento de habilidad
20	Mejoras de atributo, dote de bardo, dote de habilidad

RASGOS DE CLASE

Obtienes estas aptitudes como bardo. Una aptitud obtenida a un nivel superior indica el nivel requerido junto al nombre de la misma.

Ascendencia y bagaje

Además de los que obtienes de tu clase a 1.^{er} 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.^{er} nivel, obtienes 4 mejoras de característica gratuitas a diferentes modificadores por atributo. Se describen en el Capítulo 2.

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 superior, hacen falta 2 mejoras para incrementarlo; obtienes una mejora parcial y debes mejorar de nuevo dicho atributo a un nivel posterior para incrementarlo en 1.

Lanzamiento de conjuros de bardo

Extraes tu magia del conocimiento esotérico. Eres un lanzador de conjuros y puedes lanzarlos de la tradición ocultista utilizando la actividad Lanzar unconjuro (ver Lanzamiento de conjuros en la pág. 299). Como bardo, cuando lanzas conjuros tus encantamientos podrían ser acordes musicales o rimas sarcásticas, tus gestos podrían incorporar baile y pantomimas dramáticas y podrías acompañar tu lanzamiento de conjuros tocando un instrumento musical.

Cada día puedes lanzar hasta 2 conjuros de 1.^{er} nivel. Debes conocer los conjuros para lanzarlos, y los aprendes mediante el rasgo de clase repertorio de conjuros. El número de conjuros que puedes lanzar cada día se denomina tus espacios de conjuro.

Conforme subes de nivel como bardo, tu número de conjuros por día se incrementa, así como el nivel superior de conjuros que puedes lanzar, tal y como se muestra en la tabla Conjuros de bardo por día en la pág. 97.

Algunos de tus conjuros requieren que hagas un ataque de conjuros 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 el Carisma, los modificadores al ataque de conjuros y tus CD de conjuros utilizan tu modificador por Carisma. Los detalles sobre cómo calcular estas estadísticas aparecen en la pág. 403.

Potenciación de conjuros

Cuando obtienes espacios de conjuro de 2.^o nivel y superior, puedes llenarlos con versiones más potentes de conjuros de nivel menor. Esto incrementa el rango de conjuro, potenciándolo para que encaje con el espacio de conjuro. Has de tener un conjuro en tu repertorio al nivel que quieras lanzar para potenciarlo a dicho nivel. Muchos conjuros obtienen mejoras específicas cuando se les potencia a ciertos niveles (pág. 297). El rasgo de clase conjuros de signatura te permite potenciar libremente determinados conjuros.

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 automáticamente a la mitad de tu nivel redondeado hacia arriba; esto suele ser igual al nivel mayor de espacios de conjuro de bardo que tienes. Por ejemplo, como bardo de 1.^{er} nivel, tus trucos son conjuros de 1.^{er} nivel, y como bardo de 5.^o nivel, tus trucos son conjuros de 3.^{er} nivel.

Competencias iniciales

A 1.^{er} nivel, obtienes cierto número de competencias que representan tu entrenamiento básico. Se indican al inicio de esta clase.

Repertorio de conjuros

La colección de conjuros que puedes lanzar se denomina tu repertorio de conjuros. A 1.^{er} nivel, aprendes 2 conjuros ocultistas de 1.^{er} nivel a tu elección y 5 trucos ocultistas también a tu elección. Los puedes elegir de entre los conjuros comunes de la lista de ocultismo (pág. 309) u otros conjuros ocultistas a los que tienes acceso. Puedes lanzar cualquier conjuro de tu repertorio utilizando un espacio de conjuros de un rango de conjuro apro-

CONJUROS DE BARDO 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 obra maestra te concede un espacio de conjuro de 10.^o nivel que funciona de forma algo diferente al resto de espacios de conjuro.

piado. Vas incrementando tu repertorio de conjuros conforme subes de nivel.

Cada vez que obtienes un espacio de conjuro (ver la tabla Conjuros de bardo por día) añades un conjuro del mismo nivel a tu repertorio. A 2.^o nivel, seleccionas otro conjuro de 1.^{er} nivel; a 3.^{er} nivel, seleccionas 2 conjuros de 2.^o nivel y así sucesivamente. Cuando añades conjuros, puedes añadir una versión de nivel superior de un conjuro que ya tienes, para poder lanzar una versión potenciada del mismo.

Aunque los obtienes al mismo ritmo, tus espacios de conjuro y los conjuros de tu repertorio van por separado. Si una dote u otra aptitud añade un conjuro a tu repertorio, no te concede otro espacio de conjuros y viceversa.

Cómo intercambiar conjuros en tu repertorio

Conforme obtienes nuevos conjuros en tu repertorio, podría interesarte reemplazar algunos de los que has aprendido previamente. Cada vez que subes de nivel y aprendes nuevos conjuros, puedes intercambiar uno de tus viejos conjuros por otro diferente del mismo nivel. Dicho conjuro puede ser un truco. También puedes intercambiar conjuros reconvirtiéndolos durante el tiempo libre (pág. 440).

Conjuros de composición

Puedes infundir tus interpretaciones con magia para crear efectos únicos denominados composiciones. Las composiciones son un tipo especial de conjuro que a menudo requieren que utilices la habilidad Interpretar cuando los lanzas. Los conjuros de composición 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 la actividad Reenfocar para interpretar, escribir una nueva composición o conectar con tu musa de alguna otra forma.

Los conjuros de foco se potencian automáticamente a la mitad de tu nivel redondeado hacia arriba, de forma muy parecida a los trucos. No requieren espacios de conjuro, y no se pueden lanzar utilizando espacios de conjuro. Adquirir dotes puede conceder más conjuros de foco e incrementar el tamaño de tu reserva de foco, aunque ésta nunca puede albergar más de 3 Puntos de Foco. Las reglas completas de los conjuros de foco aparecen en la pág. 298.

Aprendes el conjuro de composición *contrarrestar interpretación* (pág. 370), que protege contra los efectos auditivos y visuales.

Trucos de composición

Los trucos de composición son conjuros de composición especiales que no cuestan Puntos de Foco, por lo que podrás utilizarlos tan a menudo como quieras. Los trucos de composición son adicionales a los trucos que eliges con lanzamiento de conjuros de bardo. A diferencia de otros trucos, no podrás intercambiar trucos de composición obtenidos de dotes de bardo a un nivel posterior, a menos que intercambies la dote específica mediante la reconversión (pág. 440).

Aprendes el truco de composición *himno valeroso* (pág. 371) que refuerza los ataques, el daño y la defensa de tus aliados contra el miedo.

Musas

Como bardo, seleccionas una musa a 1.^{er} nivel. La musa te inspira a llegar a lo más alto y podría ser alguien a quien conoces, una criatura sobrenatural, una ubicación, un dios, una filosofía o un misterio cautivador. Dependiendo del tipo de inspiración que obtienes, tu musa de 1.^{er} nivel te concede una dote de bardo de 1.^{er} nivel específica y añade un conjuro a tu repertorio.

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

Además, cada musa abre la puerta a muchas dotes de bardo posteriores. Si un tipo de inspiración no basta para representar a tu musa, considera la dote Musa variopinta (pág. 101).

Enigma

Tu musa es un misterio, que impele a descubrir los secretos oculitos de la vida y el multiverso. Estas musas podrían ser criaturas que no puedes entender por entero, textos con múltiples capas de simbolismo o paradojas emocionales que subrayan la labor de una vida. Si tu musa es una criatura de otro mundo, podría tratarse de un eón misterioso o de un dragón ocultista; si es un dios, podría tratarse de Irori o de Nethys. El arte inspirado por una musa enigma podría ser críptico, inquietante o cargado de especulaciones y conspiraciones.

Como bardo con una musa enigma, apoyas a tus aliados proporcionando conocimiento junto a inspiración y apoyo ocultista.

Dote de musa Saber (bárdico)

Conjuro de musa golpe seguro (pág. 342)

Maestro

Tu musa te inspira constantemente a llegar a grandes alturas de habilidad artística. Para muchos bardos, este papel lo ocupa un maestro o un rival, aunque algunos ponen la mira más alta e intentan sobrepasar a los grandes compositores del pasado o abrir una senda completamente nueva. Si tu musa es una criatura sobrenatural, podría ser una que esté enamorada de la interpretación, como por ejemplo un ángel coral o un azata lyrakien; si es un dios, podría ser Shelyn. El arte inspirado por una musa maestro es preciso e inventivo, un logro formalista.

Como bardo con una musa maestro, eres una inspiración para tus aliados y confías en tus aptitudes musicales y retóricas.

Dote de musa Composición persistente

Conjuro de musa calmar (pág. 321)

Polifacético

Tu musa domina muchos campos, yendo de una habilidad a otra y de una actividad a otra. Algunos bardos se ven constantemente motivados por nuevas musas o extraen su inspiración de un ser idealizado, ya se base en una persona real o sea puramente filosófico. Si tu musa es una sola criatura, podría ser una criatura ecléctica como una hada o una que aprendido mucho a lo largo de una larga vida; si es un dios, podría ser Desna o Calistria. El arte inspirado por una musa polifacética es inquieto, y cada composición exhibe nuevas técnicas y un estilo en continua evolución.

Como bardo con una musa polifacética, estás interesado en una amplia variedad de temas, pero raramente dedicado a uno solo y raramente te decides por algo: quieres probarlo todo.

Dote de musa Interpretación versátil

Conjuro de musa esbirro fantasmal (pág. 334)

Combatiente

El campo de batalla es tu escenario, y el entrechocar del acero, tu canción. Tu musa ha visto incontables batallas, ya disfrute del combate o se resigne a su necesidad. Un soldado individual o un general te podrían inspirar, pero también podrían hacerlo un campo de batalla o un arma con una historia particularmente profunda. Si tu musa es una criatura, podría ser un soldado de otro mundo, como un arconte o un soldado diabólico. Si se trata de un dios, podría ser Gorum. El arte inspirado por una musa combatiente es triunfante y estridente, a menudo detallando batallas épicas.

Como bardo con una musa combatiente, te entrenas para la batalla además de para interpretar, y preparas a tus aliados para los peligros del combate. Podrías incluso adentrarte con ellos en el fragor de la batalla.

Dote de musa Interpretación marcial

Conjuro de musa miedo (pág. 350)

Dotes de bardo

2.^o

A 2.^o nivel y cada nivel par, obtienes una dote de clase de bardo. Se detallan a partir de la pág. 100.

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. Has de tener el rango entrenado o mejor en la habilidad correspondiente para seleccionar una dote de habilidad.

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Introducción
Competencias
Bardo
Brujo
Clérigo
Druida
Explorador
Guerrero
Mago
Picaro
Compañeros
Familiares
Arquetipos
Bardo
multiclas
Brujo
multiclas
Clérigo
multiclas
Druida
multiclas
Explorador
multiclas
Guerrero
multiclas
Mago
multiclas
Picaro
multiclas
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

Dotes generales	3.^º
A 3. ^{er} nivel y cada 4 niveles posteriores, obtienes una dote general. Las dotes generales se encuentran en el Capítulo 5.	
Experiencia en Reflejos	3.^º
Tienes facilidad para esquivar el peligro. Tu rango de competencia para las salvaciones de Reflejos se incrementa a experto.	
Conjuros de signatura	3.^º
La experiencia te permite lanzar algunos conjuros de forma más flexible. Por cada rango de conjuro al que tienes acceso, elige unconjuro de dicho nivel para que sea de signatura. No tienes por qué aprender por separado las versiones potenciadas de los conjuros de signatura; en su lugar, puedes potenciarlos libremente. Si has aprendido unconjuro de signatura a un nivel superior a su mínimo, también puedes lanzar todas sus versiones de menor nivel sin tenerlas que aprender por separado. Si intercambias unconjuro de signatura, puedes elegir otroconjuro de signatura del mismo rango de conjuro al que aprendiste el anterior. También puedes reconvertir específicamente para cambiar unconjuro de signatura por uno diferente de dicho nivel sin intercambiar conjuros; esto cuesta el mismo tiempo que reconvertir unconjuro de la forma habitual.	
Incrementos de habilidad	3.^º
A 3. ^{er} nivel y cada 2 niveles posteriores, obtienes un incremento de habilidad. Puedes utilizarlo, o bien para obtener el rango entrenado en una habilidad en la que no lo estás, o bien para obtener el rango experto en una habilidad en la que ya dispones del rango entrenado.	
A 7. ^º nivel, podrás utilizar los incrementos de habilidad para alcanzar el rango maestro en una habilidad en la que ya dispongas del rango experto y a 15. ^º nivel podrás utilizarlos para alcanzar el rango legendario en una habilidad en la que ya dispongas del 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.	
Lanzador de conjuros experto	7.^º
Tus técnicas mágicas se hacen más fuertes. Tus rangos de competencia para los modificadores al ataque de conjuros y las CD de conjuros aumentan a experto.	
Experiencia en Fortaleza	9.^º
Tu constitución física se ha vuelto más recia a lo largo de tus aventuras. Tu rango de competencia para las salvaciones de Fortaleza se incrementa a experto.	
Corazón del intérprete	9.^º
Las interpretaciones mayores requieren la comprensión de tu propia mente y una concentración exenta de fallos. Tu rango de competencia para las salvaciones de Voluntad se incrementa a maestro. Cuando obtienes un éxito en una salvación de Voluntad, en su lugar obtienes un éxito crítico.	

TÉRMINOS CLAVE	
Verás aparecer los siguientes términos clave en muchos rasgos de la clase bardo.	
Composición: para lanzar un truco o conjuro de foco de composición, utilizas un tipo determinado de Interpretación (pág. 239). Si el conjuro requiere un componente auditivo, podrías recitar un poema, cantar una canción o interpretar un monólogo dramático. Si el conjuro requiere una interpretación visual, podrías bailar o hacer una pantomima. Sólo puedes lanzar unconjuro de composición por turno, y sólo puedes tener uno activo a la vez. Si lanzas un nuevoconjuro de composición, cualquier efecto activo de tuconjuro de composición anterior acaba de inmediato.	
Moldeo de conjuros: las acciones con el rasgo moldeo de conjuros (<i>NdT: antes metamagia</i>) refinan 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 elconjuro que pretendes alterar. Si utilizas cualquier acción (incluyendo acciones gratuitas y reacciones) distinta a Lanzar unconjuro directamente después, desperdicias los beneficios de la acción de moldeo de conjuros. Cualquier efecto adicional añadido por una acción de moldeo de conjuros forma parte de los efectos del propioconjuro, no de la acción en sí.	
Experiencia con las armas de bardo	11.^º
Te has vuelto completamente competente con las armas de bardo. Tu rango de competencia para las armas marciales, las armas sencillas y los ataques sin armas se incrementa a experto. Cuando obtienes un éxito crítico en una tirada de ataque utilizando una de dichas armas o un ataque sin armas mientras uno de tus compañeros está activo, aplicas el efecto de especialización crítica para dicha arma o ataque sin armas.	
Dominio de la Percepción	11.^º
Has desarrollado una conciencia aguda y una gran atención al detalle. Tu rango de competencia para Percepción se incrementa a maestro.	
Experiencia en armadura ligera	13.^º
Has aprendido a esquivar llevando armadura ligera o sin llevar armadura. Tus rangos de competencia con las armaduras ligeras y la defensa sin armaduras se incrementan a experto.	
Especialización en armas	13.^º
Has aprendido a infligir heridas mayores con las armas que conoces mejor. Infinges 2 daño adicional con las armas y los ataques sin arma en los que tienes el rango experto. Este daño se incrementa a 3 si tienes el rango maestro y a 4 si tienes el rango legenario.	
Lanzador de conjuros maestro	15.^º
Pulsas los hilos de la magia como si fueran las cuerdas de un arpa. Tus rangos de competencia para los modificadores al ataque de conjuros y las CD de conjuros aumentan a maestro.	

DOTES DE BARDO ORDENADAS ALFABÉTICAMENTE

Dote	Nivel
Acompañar	8
Afinado	4
<i>Allegro</i>	14
Anotar composición	10
Aria fatal	20
Armonizar	6
Arremetida valerosa	16
Asalto compartido	12
Asalto valeroso	10
Audiencia dirigida	2
Avance valeroso	4
Balada tranquilizadora	14
Bien versado	1
Bis perfecto	20
Canción de fuerza	2
Canción de marcha	6
Capacidad estudiosa	16
Casa de los Muros Imaginarios, la	10
Composición eterna	18
Composición <i>fortissima</i>	8
Composición inusual	10
Composición persistente	1
Concentración sin esfuerzo	16
Conjuro de alcance	1
Conjuro melodioso	4
Conocimiento asegurado	6
Conocimiento del enigma	12
Coordinación defensiva	6
Educar aliados	6
Empujón emocional	2
Endecha de perdición	6
Estudio del maestro del saber	2
Expansión de truco	2
Final resonante	16

Flautista de Hamelin	20
Foco inspirativo	12
Gusano auditivo	14
Habilidad ecléctica	8
Himno de curación	1
Himno de reagrupamiento	4
Himno vigoroso	14
Hiper cognición verdadera	14
Inspiración triunfante	14
Interpretación marcial	1
Interpretación versátil	1
Investigador ritual	4
Lanzamiento apresurado	10
Lanzamiento de conjuros firme	6
Lectura de combate	4
Llamada y respuesta	8
Musa variopinta	2
Obertura inspiradora	2
Oda a Ouroboros	10
Polifacético definitivo	20
Polifacético ecléctico	12
Polifacético esotérico	2
Polifacético imposible	18
Reverberar	12
Sabelotodo	8
Saber bárdico	1
Saber profundo	18
Signatura versátil	4
Sinfonía de la musa	20
Sinfonía del corazón libre	10
Todo en mi cabeza	18
Tripliar la marcha	4
Valor reflexivo	8
Visión del alma	8
Voz discordante	18

Corazón del intérprete mayor

17º

Tus interpretaciones dan forma a la mente y hacen que las emociones florezcan; entender cómo hacer esto forja además una incomparable comprensión de tu propia mente. Tu rango de competencia para las salvaciones de Fortaleza se incrementa a legendario. Cuando sufres un fallo crítico en una salvación de Voluntad, en su lugar sufres un fallo. Cuando fallas una salvación de Voluntad contra un efecto que infinge daño, sufres mitad de daño.

Obra maestra

19º

Has afinado tu lanzamiento de conjuros hasta el mayor de los calibres. Añade 2 conjuros ocultistas comunes de 10.º nivel a tu repertorio. Obtienes un solo espacio de conjuro de 10.º nivel que puedes utilizar para lanzar dichos conjuros utilizando lanzamiento de conjuros de bardo. A diferencia de otros espacios de conjuro, no puedes usar espacios de 10.º nivel 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 nivel conforme subes, pero puedes adquirir la dote Bis perfecto (pág. 107) para conseguir un segundo espacio.

Lanzador de conjuros legendario

19º

Tu dominio de la magia es de lo que están hechas las leyendas. Tus rangos de competencia para los modificadores al ataque de conjuros y las CD de conjuros aumentan a legendario.

DOTES DE BARDO

En cada nivel en el que obtienes una dote de bardo, puedes seleccionar una de las siguientes. Debes cumplir todos los requisitos antes de seleccionarla.

1.ER NIVEL

BIEN VERSADO

DOTE 1

BARDO

Eres resistente a las influencias interpretativas distintas a las tuyas. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las tiradas de salvación contra los efectos con los rasgos auditivo, ilusión, lingüístico, sónico o visual.

COMPOSICIÓN PERSISTENTE

DOTE 1

BARDO

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Introducción
Competencias
Bardo
Brujo
Clérigo
Druida
Explorador
Guerrero
Mago
Picaro
Compañeros
Familiares
Arquetipos
Bardo
multiclas
Brujo
multiclas
Clérigo
multiclas
Druida
multiclas
Explorador
multiclas
Guerrero
multiclas
Mago
multiclas
Picaro
multiclas
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

Prerrequisitos musa maestro

Añadiendo un floreo haces que tus composiciones duren más. Aprendes elconjuro de foco *composición persistente* (pág. 370).

CONJURO DE ALCANCE**DOTE 1****BARDO** | **CONCENTRAR** | **MOLDEO DE CONJUROS**

Puedes alargar el alcance de tu conjuro. 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).

HIMNO DE CURACIÓN**DOTE 1****BARDO**

Aprendes el conjuro de composición *himno de curación* (pág. 371), que imbuye tu música con ricas melodías que ayudan a tus aliados a recuperarse del daño.

INTERPRETACIÓN MARCIAL**DOTE 1****BARDO****Prerrequisitos** musa combatiente

Tu musa te ha enseñado a manejar una variedad de armas mayor que la mayoría de bardos, lo que te permite mezclar sin esfuerzo tus interpretaciones con las herramientas del combate. Cuando tienes activo el truco de composición *himno valeroso* y dañas a un enemigo con un Golpe, la duración del conjuro se alarga 1 asalto. Sólo puedes alargar una vez de esta forma un lanzamiento individual.

Si obtienes los trucos de composición *himno de reagrupamiento* o *canción de fuerza*, también puedes aplicar dicho beneficio a dichos trucos.

INTERPRETACIÓN VERSÁTIL**DOTE 1****BARDO****Prerrequisitos** musa polifacética

Puedes confiar en la majestuosidad de tus interpretaciones en lugar de en tus habilidades sociales ordinarias. Puedes utilizar Interpretación en lugar de Diplomacia para Causar impresión y en lugar de Intimidación para Desmoralizar. También puedes utilizar una interpretación actuación en lugar de Engaño para Imitar.

Además, puedes utilizar tu rango de competencia en Interpretación para cumplir los prerrequisitos de las dotes de habilidad que requieren un rango de competencia en particular en Engaño, Diplomacia o Intimidación.

SABER BÁRDICO**DOTE 1****BARDO****Prerrequisitos** musa enigma

Tus estudios te permiten estar informado de prácticamente todos los temas. Estás entrenado en Saber (bárdico), una habilidad de Saber especial que se puede utilizar tan sólo para Recordar conocimiento, pero sobre cualquier tema. Si tu competencia en ocultismo es a rango legendario, obtienes competencia a rango experto en Saber (bárdico), pero no puedes incrementar dicho nivel por ningún otro medio.

2.º NIVEL**AUDIENCIA DIRIGIDA****DOTE 2****BARDO**

Puedes moldear el área de tus conjuros de composición. Siempre que lanzas un conjuro de composición cuya área es una emanación, puedes cambiar dicha área a un cono 10 pies (3 m) más grande, hasta un máximo del doble del área original. Por ejemplo, podrías modificar un conjuro de composición que afectara a una emanación de 30 pies (9 m) para que afectara a un cono de 40 pies (12 m), pero una emanación de 5 pies (1,5 m) tan sólo podría convertirse en un cono de 10 pies (3 m).

CANCIÓN DE FUERZA**DOTE 2****BARDO****Prerrequisitos** musa combatiente

Tus interpretaciones inspiran fuerza en tus aliados para que les ayude en las tareas físicas. Aprendes el truco de composición *canción de fuerza* (pág. 370).

EMPUJÓN EMOCIONAL**DOTE 2****BARDO** | **CONCENTRAR**

Desencadenante Un enemigo del que eres consciente falla su salvación contra un conjuro de emoción.

Te preparas para cobrar ventaja del cambio repentino de emociones de tu enemigo, que queda desprevenido contra tu siguiente ataque antes del final de tu siguiente turno.

ESTUDIO DEL MAESTRO DEL SABER**DOTE 2****BARDO** | **FORTUNA****Prerrequisitos** musa enigma

Liberas recuerdos mágicamente, haciéndolos más fáciles de recuperar. Aprendes el conjuro de composición *estudio del maestro del saber* (pág. 371).

EXPANSIÓN DE TRUCO**DOTE 2****BARDO**

El estudio amplía tu gama de conjuros sencillos. Añade 2 trucos adicionales a tu repertorio, procedentes de tu lista de conjuros.

MUSA VARIOPINTA**DOTE 2****BARDO**

Tu musa no se puede catalogar con una sola etiqueta. Elige un tipo de musa diferente al tuyo. Obtienes una dote de 1.º nivel que requiere dicha musa y la tuya es ahora también una musa de dicho tipo, lo que te permite adquirir dotes que tienen como prerrequisito a la otra. No obtienes ningún otro de los efectos de la musa elegida.

Especial Puedes adquirir esta dote en múltiples ocasiones. Cada vez que lo haces, puedes elegir un tipo de musa diferente a la tuya.

OBERTURA INSPIRADORA**DOTE 2****BARDO****Prerrequisitos** musa maestro

Aprendes el truco de composición *obertura estimulante* (pág. 371), que ayuda a las habilidades de tus aliados con la naturaleza inspiradora de tu Interpretación.

POLIFACÉTICO ESOTÉRICO**DOTE 2****BARDO****Prerrequisitos** musa polifacética

Ejemplo de bardo

BAILARÍN

A través de un millar de estilos de baile, inspiras a tus aliados y canalizas magia de otro mundo.

Atributos

Haz que el Carisma sea el más alto, seguido por la Destreza. Incrementa la Constitución para tener más salud y la Inteligencia para tener más habilidades.

Habilidades

Acrobacias, Atletismo, Diplomacia, Interpretación, Medicina, Ocultismo

Musa

Maestro

Dotes de nivel superior

Obertura inspiradora (2.º), Triplicar la marcha (4.º), *Allegro* (14.º)

Repertorio de conjuros

1.º calmar, colores deslumbrantes, disfraz ilusorio; **Trucos** detectar magia, leer el aura, luz, mano telecinética, sonido fantasmal

Tienes un libro de conjuros ocultistas, similar al de conjuros de un mago, que puedes utilizar para aumentar tu repertorio de conjuros. Suma a ese libro todos los conjuros de tu repertorio de forma gratuita. Puedes usar la habilidad Ocultismo para Aprender unconjuro (pág. 228) y añadirlos a tu libro de conjuros pagando el coste apropiado.

Durante tus preparativos diarios, elige cualquierconjuro de tu libro de conjuros ocultistas. Si ya está en tu repertorio, puedes tratarlo como unconjuro de firma adicional ese día. Si no lo está, trátalo como si estuviera hasta tus siguientes preparativos diarios.

4.º NIVEL

AFINADO ♦

DOTE 4**BARDO CONCENTRAR MOLDEO DE CONJUROS****Prerrequisitos** musa maestro

Afinas tu gran habilidad de interpretación con otro, concediéndole una pequeña parte de la misma como si cualquiera pudiera hacerlo. Si tu siguiente acción es Lanzar unconjuro de composición con una área de emanación, dicha área se extiende a partir de un aliado voluntario a tu elección a 60 pies (18 m) o menos en lugar de ti.

Si dispones de Audiencia dirigida, en su lugar puedes hacer que el cono se origine en el aliado.

AVANCE VALEROSO ♦

DOTE 4**AUDITIVO BARDO CONCENTRAR MOLDEO DE CONJUROS****Prerrequisitos** musa combatiente

Con un grito de ánimo, exhortas a un aliado a avanzar. Si tu siguiente acción es lanzar el truco de composición *himno valeroso*, un aliado a tu elección que obtiene un bonificador por estatus debido alconjuro puede utilizar de inmediato su reacción para dar una Zancada.

CONJURO MELODIOSO ♦

DOTE 4**BARDO CONCENTRAR MOLDEO DE CONJUROS**

Tejes sutilmente tu lanzamiento de conjuros en forma de interpretación. Si la siguiente acción que utilizas es Lanzar unconjuro, éste obtiene el rasgo sutil, ocultando las runas brillantes, las chispas de magia y otras manifestaciones que 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 tí desaparecer por completo.

Como parte de utilizar Conjuro melodioso puedes elegir Crear una distracción, Desmoralizar, Interpretar o Pedir. Si lo haces, elconjuro lanzado debe tener el rasgo auditivo, emoción, sónico o visual para obtener el rasgo sutil.

HIMNO DE REAGRUPAMIENTO

DOTE 4**BARDO**

Aprendes el truco de composición *himno de reagrupamiento* (pág. 371), que te protege a ti y a tus aliados.

INVESTIGADOR RITUAL

DOTE 4**POCO COMÚN BARDO****Prerrequisitos** musa enigma, rango experto en ocultismo

Una cuidadosa investigación sobre el arte de los rituales te ha hecho

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Introducción
Competencias
Bardo
Brujo
Clérigo
Druida
Explorador
Guerrero
Mago
Picaro
Compañeros
Familiares
Arquetipos
Bardo
multiclas
Brujo
multiclas
Clérigo
multiclas
Druida
multiclas
Explorador
multiclas
Guerrero
multiclas
Mago
multiclas
Picaro
multiclas
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

mejor a la hora de interpretarlos. Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a todas las pruebas principales y secundarias que haces como parte de lanzar un ritual.

LECTURA DE COMBATE ➔

DOTE 4

BARDO | SECRETO

Utilizas las técnicas de lectura en frío de un artista, leer el aura y otros trucos para descubrir las fortalezas y debilidades de tu enemigo. El DJ hace una prueba secreta de Ocultismo por ti contra la CD de Engaño o Sigilo (la mayor) de un enemigo a tú elección que no está oculto de ti, escondido de ti o no detectado por ti y que está trabado en combate. El DJ podría aplicar un penalizador debido a la distancia entre el enemigo y tú. Después, el enemigo queda temporalmente inmune a tu Lectura de combate durante 1 día.

Éxito crítico El DJ elige y te cuenta dos de los siguientes fragmentos de información acerca del enemigo: cuál de sus debilidades es mayor, cuál de sus tiradas de salvación tiene el modificador más bajo, una inmunidad que tiene o cuál es la mayor de sus resistencias. En caso de empate, el DJ elige una al azar.

Éxito El DJ elige un fragmento de información acerca del enemigo de la lista superior para proporcionártelo.

Fallo crítico El DJ te proporciona información falsa (que se inventa él mismo).

SIGNATURA VERSÁTIL

DOTE 4

BARDO

Prerrequisitos musa polifacética

Si bien a la mayoría de bardos se les conoce por ciertas interpretaciones y conjuros de firma, tú siempre estás haciendo mejoras en tu repertorio. Cuando llevas a cabo tus preparativos diarios, puedes cambiar uno de tus conjuros de firma por unconjuro diferente del mismo nivel de tu repertorio.

TRIPPLICAR LA MARCHA

DOTE 4

BARDO

Aprendes el truco de composición *triplicar la marcha* (pág. 372), que os acelera a tus aliados y a ti durante 1 asalto.

6.º NIVEL

ARMONIZAR ➔

DOTE 6

BARDO | CONCENTRAR | MANIPULAR | MOLDEO DE CONJUROS

Prerrequisitos musa maestro

Puedes ejecutar simultáneamente múltiples composiciones, típicamente interpretando de muchas formas al mismo tiempo, utilizando técnicas vocales especiales para doblar tu voz o creando una magia ocultista que replica tus canciones o tu habla. Si tu siguiente acción es lanzar una composición, se convierte en una composición armonizada. A diferencia de una composición normal, una armonizada no acaba si lanzas otra y puedes lanzar otra en el mismo turno que una armonizada. Lanzar otra composición armonizada acabará cualquier composición armonizada que tengas funcionando.

CANCIÓN DE MARCHA

DOTE 6

BARDO

Aprendes el truco de composición *canción de marcha* (pág. 370), que os permite a tus aliados y a ti cruzar vastas distancias sin esfuerzo.

CONOCIMIENTO ASEGURO

DOTE 6

BARDO | FORTUNA

Prerrequisitos musa enigma

Puedes facilitar información con confianza. Siempre que Recuerdas conocimiento utilizando cualquier habilidad (incluyendo Saber [bárbaro]), puedes no tirar los dados para la prueba y obtener en su lugar un resultado de 10 + tu bonificador por competencia (no se aplica ningún otro bonificador, penalizador ni modificador).

Si dispones del rango experto en una habilidad, cumples los prerrequisitos para la dote de habilidad Conocimiento automático (pág. 254) para dicha habilidad, incluso si no tienes la dote Seguro para dicha habilidad.

COORDINACIÓN DEFENSIVA ➔

DOTE 6

AUDITIVO | BARDO | CONCENTRAR | MOLDEO DE CONJUROS

Prerrequisitos musa combatiente, Himno de reagrupamiento

Como los héroes de los relatos que persisten frente a probabilidades abrumadoras, tus aliados y tu manteneís la línea. Si tu siguiente acción es lanzar el truco de composición *himno de reagrupamiento*, puedes Alzar un escudo y un (solo) aliado a tu elección que obtiene un bonificador por estatus debido al conjuro puede utilizar de inmediato su reacción para Alzar un escudo.

EDUCAR ALIADOS ➔

DOTE 6

BARDO | CONCENTRAR

Prerrequisitos Bien versado

Desencadenante Un aliado que se está beneficiando de uno de tus conjuros de composición se ve sujeto a un efecto con el rasgo auditivo, ilusión, lingüístico, sónico o visual.

Ajustas las propiedades de tu conjuro de composición para transmitir un fragmento de tu conocimiento defensivo. Todos los aliados afectados por tu conjuro de composición obtienen tu mismo bonificador +1 por circunstancia debido a Bien versado hasta el inicio de tu siguiente turno. Enseñar a tus aliados también refuerza tus propias habilidades; tu bonificador por circunstancia personal debido a Bien versado se incrementa a +2 hasta el inicio de tu siguiente turno.

ENDECHA DE PERDICIÓN

DOTE 6

BARDO

Aprendes el truco de composición *endecha de perdición* (pág. 371) que asusta a tus enemigos y evita que se recuperen por completo de su miedo.

LANZAMIENTO DE CONJUROS FIRME

DOTE 6

BARDO

No pierdes fácilmente tus conjuros. Si una reacción interrumpe tu acción de lanzamiento de conjuros, haz una prueba plana CD 15. Si tienes éxito, tu acción no queda interrumpida.

8.º NIVEL

ACOMPAÑAR ➔

DOTE 8

BARDO | CONCENTRAR | MANIPULAR

Desencadenante Un aliado a 30 pies (9 m) o menos Lanza un conjuro.

Utilizas tus interpretaciones para suplementar el lanzamiento de conjuros de un aliado, proporcionando en su lugar energía mágica para su conjuro. Haz una prueba de Interpretación utilizando una CD muy alta para el nivel de aliado (*Manual de dirección*) y, o bien gastos 1 Punto

de Foco (si el conjuro desencadenante es un conjuro de foco), o bien gastas un espacio de conjuro por lo menos 1 nivel mayor que el conjuro desencadenante. Si tienes éxito en tu prueba de Interpretación, el conjuro de tu aliado no cuesta el Punto de Foco o el espacio de conjuro que dicho aliado tendría que gastar habitualmente.

COMPOSICIÓN FORTISSIMA**DOTE 8****BARDO****Prerrequisitos** musa maestro

Tus himnos se hacen más altos y más potentes, reforzados por el poder de tu musa. Aprendes el conjuro de foco de moldeo de conjuros *composición fortissima* (pág. 370).

HABILIDAD ECLÉCTICA**DOTE 8****BARDO****Prerrequisitos** musa polifacética, rango maestro en Ocultismo

Tu amplia experiencia se refleja en una buena gama de habilidades. Tu bonificador por competencia a las pruebas de habilidades no entrenadas es igual a tu nivel. Puedes hacer cualquier prueba de habilidad que normalmente requiere estar entrenado, incluso si no lo estás. Si dispones de competencia a rango legendario en Ocultismo, puedes hacer cualquier prueba de habilidad que normalmente requiere competencia a rango experto, incluso sin estar entrenado o estando simplemente entrenado.

DOTE 8**LLAMADA Y RESPUESTA** ♦**AUDITIVO | BARDO | CONCENTRAR | MOLDEO DE CONJUROS**

Tu composición adopta la forma de un cántico de llamada y respuesta que permite a tus aliados continuar el efecto sin ti. Si tu siguiente acción es lanzar un truco de composición con una duración de 1 asalto, se convierte en una llamada. Mientras el conjuro permanece activo, un aliado a tu elección afectado por el conjuro puede responder a tu llamada como una sola acción que tiene los rasgos auditivo y concentrar para prolongar durante 1 asalto la duración del mismo. Sólo un aliado puede responder a una llamada determinada, y responder a la respuesta del aliado no tiene efecto adicional alguno.

DOTE 8**SABELOTODO****BARDO****Prerrequisitos** musa enigma

Cuando tienes éxito en una prueba de Recordar conocimiento, obtienes información o contexto adicionales. Cuando obtienes un éxito crítico en una prueba de Recordar conocimiento, obtienes información o contexto adicionales o puedes hacer una pregunta de seguimiento adicional (el DJ decide cuál de las dos cosas).

DOTE 8**VALOR REFLEXIVO** ↗**AUDITIVO | BARDO | CONCENTRAR****Prerrequisitos** musa combatiente

Desencadenante Una criatura a tu alcance utiliza un efecto auditivo,

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Introducción
Competencias
Bardo
Brujo
Clérigo
Druida
Explorador
Guerrero
Mago
Picaro
Compañeros
Familiares
Arquetipos
Bardo
multiclas
Brujo
multiclas
Clérigo
multiclas
Druida
multiclas
Explorador
multiclas
Guerrero
multiclas
Mago
multiclas
Picaro
multiclas
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

una acción de manipular o una acción de movimiento; lleva a cabo un ataque a distancia; o abandona una casilla durante su acción de movimiento.

Requisitos Estás bajo los efectos de *himno valeroso*.

Ruges una feroz llamada a las armas, inspirándote a ti mismo para atacar a un enemigo. Da un Golpe cuerpo a cuerpo contra la criatura desencadenante. Si el ataque resulta en un impacto crítico y el desencadenante era una acción de manipular, dicha acción queda perturbada.

VISIÓN DEL ALMA

DOTE 8

BARDO

Tu musa ha abierto tus sentidos al mundo. Obtienes sentido espiritual como un sentido impreciso con un rango de distancia de 60 pies (18 m). Sentido espiritual te permite sentir los espíritus de las criaturas, incluyendo las criaturas vivas, la mayoría de muertos vivientes no des cerebrados y las apariciones, dentro del rango indicado. Como tu oído y otros sentidos imprecisos, sigues necesitando Buscar para localizar una criatura no detectada.

Como quiera que sentido espiritual detecta esencias espirituales y no cuerpos físicos, puede detectar espíritus proyectados por conjuros del tipo *proyectar imagen* o que están poseyendo objetos que por lo demás, carecen de alma. No puede detectar cuerpos sin alma, constructos ni objetos y, como la mayoría de sentidos, no atraviesa los objetos sólidos.

10.º NIVEL

ASALTO VALEROZO ♦

DOTE 10

AUDITIVO | BARDO | CONCENTRAR | MOLDEO DE CONJUROS

Prerrequisitos

musa combatiente

Con un poderoso grito, puedes animar a un aliado para que ataque. Si tu siguiente acción es lanzar el truco de composición *himno valeroso*, un aliado a tu elección que obtiene un bonificador por estatus debido a tu conjuro puede utilizar de inmediato su reacción para dar un Golpe cuerpo a cuerpo.

ANOTAR COMPOSICIÓN

DOTE 10

BARDO | EXPLORACIÓN | LINGÜÍSTICO

Anotando tu composición en papel, puedes crear una fuente de palabras o de música inspiradora que otros pueden leer y entender. Inviertes 10 minutos y 1 Punto de Foco para trasponer un conjuro de composición a un pergamo especial que después podréis activar otra criatura o tú. Debe tratarse de un conjuro que requiere una sola acción para lanzarse. Si el conjuro de composición elegido requiere una prueba de Interpretación como parte del lanzamiento, el DJ hace dicha prueba en secreto cuando la anotas.

Si dispones de *composición fortissima* o *composición persistente*, puedes utilizar también uno de dichos conjuros para modificar la composición anotada, si ésta puede beneficiarse de la modificación. El DJ hace la prueba secreta de Interpretación. Si lo haces, gastas 1 Punto de Foco adicional, incluso si la prueba falla.

Toda criatura que puede leer el idioma que usaste al anotar tu composición puede Activar el objeto invirtiendo una sola acción, que tiene el rasgo concentrar. Esto reporta los efectos de composición como si la criatura activadora hubiera Lanzado el conjuro.

Una composición que creas de esta forma pierde su poder la siguiente vez que haces tus preparativos diarios. Mientras tienes la composición en tu poder, puedes inactivarla utilizando una sola acción con el rasgo concentrar. No puedes recuperar el Punto de Foco gastado para crear composición anotada hasta que se activa o pierde su magia.

COMPOSICIÓN INUSUAL ♦

DOTE 10

BARDO | CONCENTRAR | MANIPULAR | MOLDEO DE CONJUROS

Prerrequisitos

musa polifacética

Puedes traspasar la emoción y la potencia de una composición a otros medios. Si tu siguiente acción es Lanzar un conjuro de composición auditivo o visual, puedes hacer que afecte a criaturas que sean capaces de presenciarlo con cualquier sentido, no tan sólo los que los rasgos indican, incluyendo sentidos especiales como el sentido de la vibración. Puedes excluir cualquier sentido a voluntad.

LA CASA DE LOS MUROS IMAGINARIOS

DOTE 10

BARDO

Elegis una barrera imaginaria que los demás creen que es real. Aprendes el truco de composición *la casa de los muros imaginarios* (pág. 371).

LANZAMIENTO APRESURADO ♦

DOTE 10

BARDO | CONCENTRAR | MOLDEO DE CONJUROS

Frecuencia

una vez al día

Si tu siguiente acción es lanzar un truco de bardo o un conjuro de bardo por lo menos 2 niveles inferior al del conjuro de bardo de mayor nivel de que dispones, reduce en 1 el número de acciones necesarias para lanzarlo (mínimo 1 acción).

ODA A OUROBOROS

DOTE 10

BARDO

Aprendes el conjuro de composición *oda a ouroboros* (pág. 371), que te permite evitar temporalmente la muerte de tus aliados.

SINFONÍA DEL CORAZÓN LIBRE

DOTE 10

BARDO

Aparentes el conjuro de composición *sinfonía del corazón libre* (pág. 372) que te permite proteger a un aliado contra los estados incapacitantes.

12.º NIVEL

ASALTO COMPARTIDO

DOTE 12

BARDO

Prerrequisitos

Asalto valeroso

En el triunfo de la batalla, puedes compartir la gloria con otro aliado. Cuando un aliado que has elegido para Asalto valeroso obtiene un éxito crítico en el Golpe concedido por dicha acción, otro aliado afectado por tu conjuro de composición *himno valeroso* puede usar de inmediato una reacción para dar un Golpe cuerpo a cuerpo. Este efecto no continúa hasta un tercer aliado, ni siquiera si el segundo aliado obtiene también un éxito crítico.

CONOCIMIENTO DEL ENIGMA

DOTE 12

BARDO

Prerrequisitos Conocimiento asegurado

Tu musa te susurra conocimiento en los momentos precisos. Obtienes los beneficios de la dote de habilidad Conocimiento automático con cualquier conjuro que puedes utilizar para Recordar conocimiento. Como indica la cláusula especial de la dote Conocimiento automático, sólo puedes utilizar esta dote una vez por asalto.

FOCO INSPIRATIVO

DOTE 12

BARDO

Tu conexión con tu musa te ha concedido un enfoque poco usual. Siempre que Reenfocas, rellenas por completo tu reserva de foco.

POLIFACÉTICO ECLÉCTICO

DOTE 12

BARDO

Prerrequisitos polifacético esotérico

Tu flexible mente puede intercambiar conjuros rápidamente. Si añades un conjuro a tu repertorio durante tus preparativos diarios utilizando Polifacético esotérico, cuando prepares de nuevo podrás mantener el nuevo conjuro de dicha dote en tu repertorio y en su lugar perder el acceso a otro conjuro del mismo nivel, también de tu repertorio.

REVERBERAR

DOTE 12

BARDO

Desencadenante Una criatura o peligro te infligiría daño sónico.

Puedes manipular la acústica que te rodea para devolver el daño sónico a su origen. Haz una prueba de interpretación contra la CD de Voluntad de la criatura o la CD de Fortaleza de un peligro. Si el daño procede de un conjuro, utiliza la CD de conjuro de la criatura si es más baja.

Éxito crítico Reduces el daño desencadenante en una cantidad igual hasta a 4 veces tu nivel. La criatura sufre tanto daño sónico como la cantidad de daño reducida por ti de esta manera.

Éxito Como en éxito crítico, pero reduces el daño desencadenante en una cantidad igual hasta a 2 veces tu nivel.

14.º NIVEL

ALLEGRO

DOTE 14

BARDO

Puedes acelerar a tus aliados con una interpretación de ritmo rápido. Aprendes el truco de composición allegro (pág. 370).

BALADA TRANQUILIZADORA

DOTE 14

BARDO

Calmas las heridas de tus aliados con el poder de tu interpretación. Aprendes el truco de composición balada tranquilizadora (pág. 370).

GUSANO AUDITIVO

DOTE 14

BARDO EXPLORACIÓN

Repetiendo incesantemente un motivo, implantas en la cabeza de tus aliados una canción memorable que se repite una y otra vez, preparándoles para responder a ella más adelante. Elige un truco de composición e invierte 10 minutos repitiendo una melodía, cántico, discurso, serie de movimientos o una interpretación simi-

lar que personifica dicho truco. Esta actividad obtiene los rasgos apropiados al tipo de Interpretación. Implantas el gusano auditivo en todos los aliados que pueden verte u oírte (según el tipo de Interpretación) durante toda la actividad.

Una vez has creado el gusano auditivo, debes hacer una prueba de interpretación como acción gratuita para activarlo. Esta prueba utiliza la CD de Voluntad más alta de los objetivos del gusano auditivo presentes en el momento de la activación. Si tienes éxito, lanza el truco sobre todos los aliados que aprendieron el gusano auditivo y pueden percibir tu interpretación; si fallas, el gusano auditivo se corrompe y se pierde. Como quiera que está basado en las repeticiones anteriores, no puedes utilizar más acciones gratuitas como *composición persistente* o *composición fortíssima* para modificar el gusano auditivo activado. Los aliados olvidan el gusano auditivo después de haber sido activado, si inviertes 10 minutos en implantar otro o durante tus siguientes preparativos diarios, lo que sucede antes.

HIMNO VIGOROSO

DOTE 14

AUDITIVO BARDO CONCENTRAR MOLDEO DE CONJUROS

Inspiras un vigor mágico en tus aliados cuando les inspiras a atacar. Si tu siguiente acción es lanzar el truco de composición *himno valeroso*, todos los aliados afectados y tú obtenéis tantos PG temporales como $3 + \text{tu modificador por Carisma}$, que duran 1 minuto.

HIPERCOGNICIÓN VERDADERA

DOTE 14

BARDO

Prerrequisitos musa enigma

Tu mente funciona a un ritmo increíble. Utilizas de forma instantánea hasta 5 acciones de Recordar conocimiento. Si tienes alguna aptitud especial o acción gratuita que normalmente se activaría cuando Recuerdas conocimiento, no puedes utilizarla para estas acciones.

INSPIRACIÓN TRIUNFAL

DOTE 14

BARDO

Prerrequisitos musa combatiente

Desencadenante Asestas un impacto crítico a un enemigo con un Golpe de un arma cuerpo a cuerpo o un ataque sin armas cuerpo a cuerpo. Con un grito triunfal, inspiras a tus aliados. Lanzas un truco de composición que conoces y que normalmente requiere una sola acción para ser lanzado.

16.º NIVEL

ARREMETIDA VALEROZA

DOTE 16

AUDITIVO BARDO CONCENTRAR MOLDEO DE CONJUROS

Prerrequisitos Avance valeroso, Asalto valeroso

Utilizas tu interpretación para orquestar una ofensiva contra tus enemigos. Si tu siguiente acción es lanzar el truco de composición *himno valeroso*, un aliado a tu elección que obtiene un bonificador por estatus debido al conjuro puede usar de inmediato su reacción para dar una Zancada y a continuación un Golpe cuerpo a cuerpo.

CAPACIDAD ESTUDIOSA

DOTE 16

BARDO

Prerrequisitos musa enigma, rango legendario en Ocultismo

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Introducción
Competencias
Bardo
Brujo
Clérigo
Druida
Explorador
Guerrero
Mago
Pícaro
Compañeros
Familiares
Arquetipos
Bardo multiclas
Brujo multiclas
Clérigo multiclas
Druida multiclas
Explorador multiclas
Guerrero multiclas
Mago multiclas
Pícaro multiclas
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

Tus estudios continuados de la magia ocultista han incrementado tu capacidad mágica, lo que te permite lanzar conjuros incluso cuando parece imposible. Puedes lanzar cada día un conjuro, incluso habiéndote quedado sin espacios de conjuro del nivel apropiado, pero no puedes utilizar esta aptitud para lanzar un conjuro de tu rango de conjuros máximo.

CONCENTRACIÓN SIN ESFUERZO ♦

DOTE 16

BARDO

Desencadenante Empieza tu turno.

Puedes mantener un conjuro apenas pensando. Obtienes de inmediato los efectos de la acción Mantener, que te permite prolongar la duración de uno de tus conjuros de bardo activos.

FINAL RESONANTE ♦

DOTE 16

BARDO **CONCENTRAR**

Prerrequisitos musa maestro

Desencadenante Tú o un aliado tuyo que os estáis beneficiando de tu conjuro de composición sufrirás daño sónico.

Haces que tu interpretación llegue a un final repentino y dramático, que ahoga todos los demás sonidos. Tu conjuro de composición acaba de inmediato, y todos los aliados que se estaban beneficiando de sus efectos obtienen tanta resistencia sónica contra el daño desencadenante como el doble del nivel del conjuro.

18.º NIVEL

COMPOSICIÓN ETERNA

DOTE 18

BARDO

Prerrequisitos musa maestro

El mundo es un escenario en el que siempre estás interpretando. Estás permanentemente *acelerado*; sólo puedes usar tu acción adicional para lanzar un truco de composición que requiere 1 acción para lanzarse. Cuando estás en modo exploración, puedes declarar que interpretas un truco de composición elegible mientras usas cualquier táctica de exploración. Incluso antes de tu primer turno en un encuentro de combate, dicho truco está activo como si lo hubieras lanzado en tu turno anterior.

POLIFACÉTICO IMPOSIBLE

DOTE 18

BARDO

Prerrequisitos entrenado en Arcanos, Naturaleza o Religión, Polifacético esotérico

Tus fórmulas esotéricas son tan poco usuales que te permiten hacer incursiones en la magia de diversas tradiciones que otros bardos no entienden. Gracias a Polifacético esotérico, si estás entrenado en Arcanos, puedes añadir conjuros Arcanos a tu libro; si estás entrenado en Naturaleza, conjuros primigenios; y si estás entrenado en Religión, conjuros divinos.

Igual que los demás conjuros de tu libro, puedes añadir uno de estos conjuros de otra tradición a tu repertorio como un conjuro de ocultismo cada día utilizando Polifacético esotérico, pero no puedes retener conjuro alguno de otra tradición cuando vuelves a prepararlos, incluso si dispones de Polifacético ecléctico.

SABER PROFUNDO

DOTE 18

BARDO

Prerrequisitos musa enigma, rango legendario en ocultismo

Tu repertorio es vasto y contiene muchos más conjuros de lo habi-

tual. Añade un conjuro a tu repertorio de cada rango de conjuro que puedes lanzar.

TODO ESTÁ EN MI CABEZA ↗

DOTE 18

BARDO **ILUSIÓN** **MENTAL**

Desencadenante Sufrirías daño de un Golpe o conjuro que no tiene el rasgo muerte o que por lo demás causa la muerte instantánea (como por ejemplo *desintegrar*).

Utilizando tus conexiones ocultistas y tus increíbles poderes de persuasión, te convences a ti mismo de que el daño desencadenante es fruto de tu imaginación. El daño cambia de su tipo habitual a daño mental y el efecto dañino obtiene el rasgo no letal. No puedes usar esta reacción si eres inmune a los efectos mentales o al daño mental.

VOZ DISCORDANTE

DOTE 18

BARDO **SÓNICO**

Prerrequisitos himno valeroso

Tu *himno valeroso* emite un chillido discordante que imbuye los ataques de tus aliados con potentes reverberaciones sónicas. Tus aliados no se ven afectados por tu *himno valeroso*, y sus Golpes con armas y ataques sin armas infligen 1d6 daño sónico adicional.

20.º NIVEL

ARIA FATAL

DOTE 20

BARDO

Tus canciones abruman al objetivo con una emoción insoportable y podrían incluso hacer que muriera en el acto. Aprendes elconjuro de composición *aria fatal* (pág. 370).

BIS PERFECTO

DOTE 20

BARDO

Prerrequisitos Obra maestra

Desarrollas otra creación increíble. Obtienes un espacio de conjuros adicional de 10.º nivel.

FLAUTISTA DE HAMELIN

DOTE 20

BARDO

Aprendes el conjuro de composición *flautista de hamelin* (pág. 371), que te permite controlar las acciones de los individuos pobres de espíritu.

POLIFACÉTICO DEFINITIVO

DOTE 20

BARDO

Prerrequisitos musa polifacética

Puedes lanzar flexiblemente todas tus conjuros, lo que te concede una gama deslumbrante de posibles opciones. Todos los conjuros de tu repertorio son conjuros de signatura para ti.

SINFONÍA DE LA MUSA

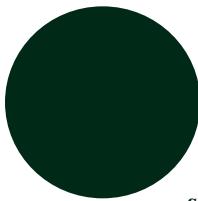
DOTE 20

BARDO

Prerrequisitos Armonizar

Has aprendido a entretejer una infinidad de interpretaciones en una sola sinfonía con efectos multitudinarios. Ya no estás limitado a una sola composición cada turno o a una sola composición a la vez; cuando usas una nueva composición, los efectos de todas las anteriores continúan hasta finalizar su duración.

MANUAL DE JUEGO



BRUJO

Detentas el poder de una magia poderosa, no gracias al estudio ni a la devoción a un ideal, sino por ser el recipiente o el agente de un misterioso patrón de otro mundo al que ni siquiera tú comprendes del todo. Puede tratarse de un dios encubierto, una hada poderosa, un espíritu ancestral o cualquier otro ser sobrenatural omnipotente, pero probablemente su naturaleza es un misterio tanto para tí como para cualquier otro. A través de un familiar especial, tu patrón te concede conjuros versátiles y maleficios poderosos para utilizar a tu antojo, aunque nunca estás seguro de si simplemente estás sirviendo a un plan a gran escala de tu patrón.

ATRIBUTO CLAVE

Inteligencia

A 1.^{er} 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.^{er} nivel y en cada nivel posterior.

COMPETENCIAS INICIALES

A 1.^{er} nivel, obtienes los rangos de competencia indicados en las siguientes estadísticas. No estás entrenado en cualquier cosa no indicada si no obtienes un rango de competencia mejor de alguna otra forma.

PERCEPCIÓN

Entrenado en Percepción

TIRADAS DE SALVACIÓN

Entrenado en Fortaleza

Entrenado en Reflejos

Experto en Voluntad

HABILIDADES

Entrenado en una habilidad determinada por tu patrón

Entrenado en tantas habilidades adicionales como 3 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 modificador al ataque de conjuros

Entrenado en la CD de conjuros

CD DE CLASE

Entrenado en la CD de la clase brujo

Durante los encuentros de combate...

Lanzas conjuros para cambiar el curso de la batalla. Utilizas maleficios mágicos para obstaculizar a tus enemigos y ayudar a tus aliados, mientras aprovechas conjuros más poderosos para controlar el campo de batalla, curar o dañar, con la ayuda de tu familiar extraordinario, de las pociones que elaboras y de los objetos mágicos que creas.

Durante los encuentros sociales...

Aportas conocimiento sobre numerosos temas, incluyendo una gran variedad de asuntos mágicos y puedes recurrir a la magia de tu patrón para hechizar o engañar a los demás.

Explorando...

Estás alerta ante las trampas y los tesoros mágicos, haciendo uso de un ingenioso abanico de conjuros para superar los obstáculos que se interponen en tu camino. Tu familiar puede ayudarte con su considerable conjunto de aptitudes excepcionales.

En tu tiempo libre...

Elaboras pociones, creas objetos mágicos o buscas nuevos conjuros para que los aprenda tu familiar. Podrías intentar averiguar más cosas acerca de tu patrón, sus objetivos o tus propios poderes, o podrías buscar la compañía de otros brujos con los que colaborar o formar una comunidad.

Podrías...

- Tratar de aprender más acerca de tu patrón o de tu familiar, los objetivos de tu patrón, por qué te eligió para otorgarte poderes y cómo encajas en sus planes.
- Buscar nuevas fuentes de magia, como pergaminos y libros de conjuros, para complementar lo que te proporciona tu patrón.
- Considerar a tu familiar como un firme aliado, un amigo querido o una molestia necesaria, dependiendo de su personalidad.

Otros probablemente...

- Se cuestionan la naturaleza de tu patrón y el origen de tu magia, preocupados de que se vuelva en su contra o de que sirvas, sin saberlo, a un poder abyecto.
- Aprecian tu capacidad de prestarles ayuda mediante la magia, ya sea ayudándoles directamente o entorpeciendo a sus adversarios.
- Procuran no ofenderte, temerosos de que les lance una maldición si te enfadas.

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Introducción
Competencias
Bardo
Brujo
Clérigo
Druida
Explorador
Guerrero
Mago
Picaro
Compañeros
Familiares
Arquetipos
Bardo
multiclas
Brujo
multiclas
Clérigo
multiclas
Druida
multiclas
Explorador
multiclas
Guerrero
multiclas
Mago
multiclas
Picaro
multiclas
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

AVANCE DEL BRUJO

Tu nivel	Rasgos de clase
1	Ascendencia y bagaje, competencias iniciales, familiar, lanzamiento de conjuros de brujo, maleficios, mejoras de atributo, patrón
2	Dote de brujo, dote de habilidad
3	Conjuros de 2. ^o rango, dote general, incremento de habilidad
4	Dote de brujo, dote de habilidad
5	Conjuros de 3. ^{er} rango, dote de ascendencia, fortaleza mágica, incremento de habilidad, mejoras de atributo
6	Aptitud de familiar, dote de brujo, dote de habilidad
7	Conjuros de 4. ^o rango, dote general, incremento de habilidad, lanzador de conjuros experto
8	Dote de brujo, dote de habilidad
9	Conjuros de 5. ^o rango, dote de ascendencia, experiencia en reflejos, incremento de habilidad
10	Mejoras de atributo, dote de brujo, dote de habilidad
11	Conjuros de 6. ^o rango, dote general, experiencia con las armas, experiencia en Percepción, incremento de habilidad
12	Aptitud de familiar, dote de brujo, dote de habilidad
13	Conjuros de 7. ^o rango, dote de ascendencia, incremento de habilidad, especialización en un arma, ropajes defensivos
14	Dote de brujo, dote de habilidad
15	Conjuros de 8. ^o rango, dote general, incremento de habilidad, lanzador de conjuros maestro, mejoras de atributo
16	Dote de brujo, dote de habilidad
17	Conjuros de 9. ^o rango, dote de ascendencia, incremento de habilidad, voluntad del pupilo
18	Aptitud de familiar, dote de brujo, dote de habilidad
19	Dote general, don del patrón, incremento de habilidad, lanzador de conjuros legendario
20	Mejoras de atributo, dote de brujo, dote de habilidad

RASGOS DE CLASE

Como brujo, obtienes estas aptitudes. Las obtenidas a niveles superiores indican los niveles requeridos junto a sus nombres.

Ascendencia y bagaje

Además de los que obtienes de tu clase a 1.^{er} 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.^{er} 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 o 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.^{er} nivel obtienes cierta cantidad de competencias que representan tu entrenamiento básico. Se indican al inicio de esta clase.

Patrón

No naciste con el poder de lanzar conjuros, ni te has pasado años dedicado a la adoración, al estudio o al descubrimiento de secretos místicos. En su lugar, la magia te ha sido otorgada por parte de un ser poderoso, que sabe que potenciándote de esta forma harás avanzar sus planes en el mundo, sean cuales sean. Dicho ser es típicamente misterioso y distante, revelando muy poco acerca de su identidad y de sus motivaciones. Te hace saber su voluntad mediante signos abstractos como profecías, sueños o sutilezas similares en lugar de palabras.

En lugar de interactuar contigo directamente, tu patrón actúa a través de un familiar, una criatura mística que te enseña, sirve como conductor de la magia de tu patrón y quizás incluso te vigila para asegurarse de que promueves los nebulosos objetivos de aquél.

A 1.^{er} nivel, eliges tu patrón, que determina tu tradición de lanzamiento de conjuros y te concede la habilidad para dicha tradición de la magia, tu primera lección de brujo y una aptitud de familiar única. Los patrones presentados en este libro se encuentran en la pág. 113 y ss.

Lanzamiento de conjuros de brujo

Utilizando tu familiar como conductor, tu patrón te proporciona el poder de lanzar conjuros. Eres un lanzador de conjuros que puedes lanzar los de la tradición de tu patrón, mediante la actividad Lanzar un conjuro. Como brujo, cuando lanzas conjuros tus encantamientos podrían rimar, tus gestos podrían ser tan sencillos como señalar ominosamente con el dedo o hacer un complejo signo popular y tu familiar podría incluso hacerse eco de tus palabras o movimientos ligeramente conforme se activa la magia de tu patrón.

A 1.^{er} nivel, cada mañana puedes preparar hasta 2 conjuros de 1.^{er} rango y 5 trucos a partir de los conjuros que tu familiar conoce (ver pág. 111). Los conjuros preparados permanecen disponibles hasta que los lanzas o hasta que preparas conjuros de nuevo. El número de conjuros que puedes preparar cada día se denomina tus espacios de conjuro.

Conforme subes de nivel como brujo, el número de conjuros que puedes preparar cada día se incrementa, así como el rango mayor de conjuro que puedes lanzar, tal y como se indica en la tabla Conjuros de brujo por día de la pág. 111.

Algunos de tus conjuros requieren que hagas un ataque de conjuros para ver lo efectivos que son, o que tus enemigos tiren contra tu CD de conjuros (típicamente mediante 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 llenar dichos espacios con versiones más potentes de tus conjuros de rango inferior. Esto incrementa el rango del conjuro, potenciándolo para que encaje con el espacio de conjuro. Muchos conjuros obtienen mejoras específicas cuando se potencian a ciertos rangos.

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Introducción
Competencias
Bardo
Brujo
Clérigo
Druida
Explorador
Guerrero
Mago
Picaro
Compañeros
Familiares
Arquetipos
Bardo
multiclas
Brujo
multiclas
Clérigo
multiclas
Druida
multiclas
Explorador
multiclas
Guerrero
multiclas
Mago
multiclas
Picaro
multiclas
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

CONJUROS DE BRUJO 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 don del patrón te otorga un espacio de conjuro de 10.^o rango que funciona de forma un tanto diferente a otros espacios de conjuro.

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 de forma automática a la mitad de tu nivel redondeado hacia arriba; esto suele ser igual al rango mayor de espacio de conjuro de brujo de que dispones. Por ejemplo, como brujo de 1.^{er} nivel, tus trucos son conjuros de 1.^{er} rango y como brujo de 5.^o nivel, tus trucos son conjuros de 3.^{er} rango.

Familiar

Tu patrón te ha enviado un familiar, una criatura mística que te enseña magia y que te facilita tus conjuros. Este familiar sigue las reglas que comienzan en la pág. 212 aunque, como es un conducto directo entre tu patrón y tú, es más poderoso que los familiares típicos. Tu familiar obtiene 2 aptitudes de familiar adicionales: una de ellas es una aptitud única basada en tu patrón y siempre se selecciona y la otra es una aptitud de familiar adicional que se puede seleccionar diariamente de la forma habitual. Tu familiar obtiene otra aptitud adicional en los niveles 6., 12. y 18..

Conjuros: tu familiar es la fuente y el depositario de los conjuros que tu patrón te ha concedido, y debes entrar en comunión con él cada día para prepararlos utilizando tu lanzamiento de conjuros de brujo. Tu familiar empieza conociendo 10 trucos, 5 conjuros de 1.^{er} rango y unconjuro adicional determinado por la lección inicial de tu patrón. Eliges dichos conjuros de entre los conjuros comunes de la tradición determinada por tu patrón o de entre otros conjuros de dicha tradición a los que tienes acceso.

Cada vez que subes de nivel, tu patrón enseña a tu familiar 2 conjuros nuevos de cualquier rango para el que tienes espacios de conjuro, elegidos de entre los conjuros comunes de tu tradición o de otros a los que tienes acceso. Las dotes también pueden conceder a tu familiar conjuros adicionales.

Aprendizaje de conjuros: tu familiar puede aprender nuevos conjuros independientemente de tu patrón. Puede aprender cualquier conjuro de la lista de tu tradición consumiendo físicamente una versión escrita del mismo a lo largo de 1 hora. Se puede tratar de un pergamo de dicho conjuro, o puedes preparar una versión escrita utilizando la actividad de exploración Aprender un conjuro. Tu familiar y tú podéis utilizar la actividad Aprender un conjuro para enseñarle un conjuro del familiar de otro brujo. Ambos familiares han de estar presentes durante toda la actividad, el conjuro debe pertenecer a la lista de tu tradición y tienes que pagar el coste habitual para dicha actividad, típicamente en forma de una ofrenda al patrón del otro familiar. No puedes preparar conjuros a partir del familiar de otro brujo.

Inmortal: si tu familiar muere, tu patrón te lo repone durante tus siguientes preparativos diarios. El nuevo familiar podría ser un duplicado o una reencarnación del antiguo o bien un ser completamente nuevo, pero conoce los mismos conjuros que conocía el otro. La muerte de tu familiar no afecta a ningún conjuro ya preparado.

Maleficios

Como agente favorito de tu patrón, puedes invocar su poder para conseguir una intervención mágica más directa. Un maleficio es un conjuro moldeado por tu patrón y enviado a ti a través de tu familiar, y no de una aptitud que usas

directamente. Tu patrón espera que hagas avanzar sus intereses y no le gusta recibir peticiones de ayuda repetidas; por lo tanto, sólo puedes utilizar 1 maleficio por turno y cualquier intento de usar un segundo maleficio dicho turno falla, perdiéndose la acción.

Los maleficios 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. Rellenas tu reserva de foco durante tus preparativos diarios y puedes recuperar 1 Punto de Foco invirtiendo 10 minutos utilizando la actividad Reenfocar para entrar en comunión con tu familiar.

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.

Puedes elegir entre los maleficios *marioneta del patrón* (pág. 385) o *familiar en fase* (pág. 384), que te permiten comandar a tu familiar o defenderlo del daño, respectivamente. Aprendes la mayoría de otros maleficios de las lecciones de brujo (pág. 115).

Trucos de maleficio

Los trucos de maleficio son maleficios especiales, que no cuestan Puntos de Foco, por lo que podrás lanzarlos con la frecuencia que quieras, aunque sólo puedes lanzar uno por asalto.

Los de maleficio se suman a los trucos que eliges con tu lanzamiento de conjuros de brujo y no cuentan contra el total de tus trucos preparados.

Obtienes un truco de maleficio determinado por tu elección de patrón (pág. 183).

Dotes de habilidad 2.^º

A 2.^º nivel y cada 2 niveles posteriores, obtienes una dote de habilidad. Debes tener el rango entrenado o mejor en la habilidad correspondiente para seleccionar una dote de habilidad.

Dotes de brujo 2.^º

A 2.^º nivel y cada 2 niveles posteriores, obtienes una dote de clase de brujo. Se detallan a partir de la pág. 116.

Dotes generales 3.^º

A 3.^{er} 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.^{er} 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 tu rango de competencia a experto 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 legionario 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.

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Introducción
Competencias
Bardo
Brujo
Clérigo
Druida
Explorador
Guerrero
Mago
Picaro
Compañeros
Familiares
Arquetipos
Bardo
multiclas
Brujo
multiclas
Clérigo
multiclas
Druida
multiclas
Explorador
multiclas
Guerrero
multiclas
Mago
multiclas
Picaro
multiclas
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

Fortaleza mágica

5º

El poder de tu patrón aumenta tu resistencia física. Tu rango de competencia para las salvaciones de Fortaleza se incrementa a experto.

Lanzador de conjuros experto

7º

Has aprendido a controlar mejor el poder que te ha otorgado tu patrón. Tu rango de competencia para tu modificador a los ataques de conjuro y tu CD de conjuros se incrementa a experto.

Experiencia en reflejos

3º

Tus reflejos son rápidos como el rayo, lo que te ayuda a evitar el peligro. Tu rango de competencia para las salvaciones de Reflejos se incrementa a experto.

Experiencia en Percepción

11º

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

Experiencia con las armas

11º

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

13º

El flujo de la magia de tu lanzamiento de conjuros y tu entrenamiento defensivo se combinan para que te puedas echar a un lado antes de un ataque. Tu rango de competencia para la defensa sin armadura se incrementa a experto.

Especialización en un arma

13º

Puedes infligir mayores daños con las armas que conoces. Infinges 2 daño adicional con las armas y los ataques sin armas en los que dispones del rango experto. Este daño se incrementa a 3 si tienes el rango maestro y a 4 si tienes el rango legendario.

Lanzador de conjuros maestro

15º

Has alcanzado la maestría en la magia de tu patrón. Tus rangos de competencia para tu modificador a los ataques de conjuro y tu CD de conjuros se incrementan a experto.

Voluntad del pupilo

17º

La comunión con tu familiar ha reforzado tu fortaleza mental. Tu rango de competencia para las salvaciones de Voluntad se incrementa a maestro. Cuando obtienes un éxito en una salvación de Voluntad, en su lugar obtienes un éxito crítico.

Lanzador de conjuros legendario

19º

Has perfeccionado el dominio de la magia que te proporciona tu patrón. Tus rangos de competencia para tus modificadores a los ataques de conjuros y tu CD de conjuros se incrementan a experto.

Don del patrón

19º

Tu patrón te concede el poder de llevar a cabo grandes proezas mágicas. Obtienes un solo espacio de conjuro de 10º rango y puedes preparar un conjuro en el mismo utilizando lanzamiento de conjuros de brujo. A diferencia de otros espacios

TÉRMINOS CLAVE

Verás aparecer estos términos clave en muchos rasgos de la clase brujo.

Maleficio: un maleficio es un conjuro causado por la atención e intervención directas de tu patrón. A tu patrón no le gusta que le molesten de forma repetida, por lo que sólo puedes lanzar 1 conjuro con el rasgo maleficio por asalto; todo intento de usar otro falla automáticamente y suele hacer que tu familiar sisee con desagrado al rechazar tu patrón la petición.

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 conjuros. Cualquier efecto adicional añadido por una acción de moldeo de conjuros forma parte de los efectos del mismo, no de la acción en sí.

de conjuro, no puedes utilizar los de 10º 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 10º rango al subir de nivel, aunque puedes elegir la dote Verdad del patrón (pág. 121) para obtener un segundo espacio.

PATRONES

Cuando tu patrón se pone en contacto contigo por vez primera, suele revelar poco más de sí mismo que atisbos de manifestaciones específicas; podrías ver ojos desde las sombras del bosque u oír una voz sin palabras que resuena a través de la tundra helada antes de que tu familiar se dé a conocer. La auténtica identidad de tu patrón podría ser una poderosa saga, un señor de las hadas, un dios o un semidiós, un archidiablo o un ser similarmente poderoso, o quizás múltiples figuras de ese tipo trabajando en tandem, pero dicha identidad eres tú quien ha de intentar descubrirla, conforme averiguras más cosas acerca de las lecciones de tu patrón. Algunos patrones son polifacéticos, apareciendo bajo disfraces diferentes y concediendo poderes diferentes a brujos diferentes. En algunos casos, el brujo puede conocer la identidad de su patrón, pero algún otro aspecto puede estar aún envuelto en la incertidumbre; podría conocer el nombre de su patrón pero no sus motivaciones o quizás incluso si conoce la identidad del patrón, ha sido maldecido para no revelarla jamás a otros.

Tu patrón determina lo siguiente.

Lista de conjuros Utilizas esta tradición mágica y esta lista de conjuros; **Habilidad de patrón** Obtienes el rango entrenado en la habilidad asociada con la tradición mágica de tu patrón.

Lección inicial Ésta es la primera lección que tu patrón te enseña y es única de éste.

Aptitud de familiar Una de las 2 aptitudes adicionales de tu familiar siempre es la indicada aquí, una marca de la indeleble influencia de tu patrón. El beneficio puede tener lugar tan sólo una vez por asalto cuando Lanzas o Mantienes un maleficio, y puedes elegir si ocurre antes o después de los efectos de Lanzarlo o Mantenerlo.

DOTES DE BRUJO POR ORDEN ALFABÉTICO

Dote	Nivel	
Armamentos de brujo	1	
Botella de brujo	8	
Cabaña de brujo	20	
Caldero	1	
Comunión de brujo	10	
Concentración sin esfuerzo	16	
Conjuro de alcance	1	
Conjuro de aquelarre	12	
Contraconjuro	1	
Cuchillo ceremonial	6	
Dividir maleficio	18	
Doble, doble	10	
Escoba de brujo	12	
Expansión de truco	2	
Extender conjuro	1	
Familiar espiritual	8	
Familiar hilvanado	8	
Familiar potenciado	2	
Familiar sensacional	8	
Foco de maleficios	12	
Golpe simpático	4	
Idioma del familiar	2	
Lanzamiento apresurado	10	
Lanzamiento de conjuros firme	6	
Lección básica	2	
Lección mayor	6	
Lección superior	10	
Maestro de los maleficios	20	
Ocultar conjuro	2	
Presencia del patrón	14	
Reclamación del patrón	18	
Reflejar conjuro	14	
Risa estridente	1	
Ritos de convocatoria	4	
Ritos de transfiguración	14	
Succionar poder	16	
Tutela de brujo	6	
Verdad del patrón	20	
Vista lúgubre	8	

Guardián de la llama de la fe

Tu patrón te contactó en un momento en el que tu fuerza de voluntad estaba a punto de extinguirse. Su presencia tranquilizadora fue como si el aliento y la fajina devolvieran la llama a unas ascuas, y su magia te concedió fuerza para perseverar y para atraer a otros a tu causa. Tu patrón es probablemente un ser divino como un ángel o un eón que actúa de forma encubierta, aunque existe la posibilidad de que se trate de un ser más siniestro, que te utiliza para fines desconocidos.

Lista de conjuros divina; Habilidad de patrón Religión

Lección del agarre de la fe Tu patrón te ha enseñado que nada puede embargar el corazón como la fe, ya se utilice para inspirar o para dirigir. Obtienes el truco de maleficio *avivar el corazón* y tu familiar aprende *orden*.

Familiar del espíritu restablecido Tu familiar es plácentemente cálido y suave, y parece alejar las preocupaciones con su mera presencia. Cuando Lanzas o Mantienes un maleficio, una criatura voluntaria a 15 pies (4,5 m) o menos de tu familiar obtiene tantos Puntos de Golpe temporales como 2 + la mitad de tu nivel, que duran hasta el final de tu siguiente turno.

El inscrito

Ninguna palabra surgió de los labios de tu patrón en el momento en que os conocisteis; en su lugar, palabras y glifos recorrieron su piel mientras que símbolos y números nadaban en las profundidades de sus ojos, mostrando su voluntad en un torrente de palabras y de sabiduría. Tu patrón podría ser un poderoso archimago o incluso uno de sus artefactos abandonados, buscando a un sucesor.

Lista de conjuros arcana; Habilidad de patrón Arcanos

Lección de la supremacía del glifo Tu patrón enseña que la palabra escrita puede conseguir mucho más de lo que parece. Obtienes el maleficio *discernir secretos* y tu familiar aprende *arma rúnica*.

Familiar de escritura fluida Tu familiar está cubierto por un esquema que parece similar a las letras de un idioma desconocido, que pare-

ce atraer la atención a la vez que esquiva la comprensión. Cuando Lanza o Mantienes un maleficio, las letras empiezan a cambiar rápidamente, causando una distracción. Hasta el final de tu siguiente turno, tu familiar puede proporcionarte flanqueo a ti y a tus aliados como si fuera capaz de atacar y tuviera un alcance de 5 pies (1,5 m); éste es un efecto visual.

El resentimiento

Un solo sentimiento irradió de tu patrón en el momento en que os conocisteis, tan palpable como el calor de un fuego: el deseo de ver abatidos a todos los pudentes y machacados a todos los prepotentes, ya sea para llevar la justicia al pueblo llano o por la pulsión básica de ver derrotados a los poderosos. Tu patrón raramente va a pertenecer a los escalones superiores de los de su clase, y será probablemente una saga expulsada de su aquellarse, una casi divinidad o un demonio de rango inferior. Esto le permite tan sólo utilizar herramientas más sutiles y más débiles para conseguir tus objetivos: las maldiciones, los maleficios y tú.

Lista de conjuros ocultista; Habilidad de patrón Ocultismo

Lección de la transitoriedad de la fuerza Tu patrón te ha enseñado que es más fácil arrebatar el poder que construirlo. Obtienes el truco de maleficio *mal de ojo* y tu familiar aprende *debilitar*.

Familiar de tristeza continuada Tu familiar parece hostil a todas las criaturas que no son tú, siseando a todas ellas si se le acercan demasiado. Cuando Lanza o Mantienes un maleficio, tu familiar puede maldecir a una criatura a 15 pies (4,5 m) o menos de él, prolongando en 1 asalto la duración de cualquier estado negativo que le afecta. Éste es un efecto de maldición, que prolonga sólo estados con una duración mesurable en el tiempo (como por ejemplo "1 asalto" o "hasta el final de tu siguiente turno") y no evita que los estados se puedan eliminar de otra forma.

Silencio en la nieve

Un frío tremendo fue el preludio de la aparición de tu patrón en las profundidades del solsticio de invierno o en un pico helado

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Introducción
Competencias
Bardo
Brujo
Clérigo
Druida
Explorador
Guerrero
Mago
Picaro
Compañeros
Familiares
Arquetipos
Bardo
multiclas
Brujo
multiclas
Clérigo
multiclas
Druida
multiclas
Explorador
multiclas
Guerrero
multiclas
Mago
multiclas
Picaro
multiclas
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

del fin del mundo. Tu patrón podría ser una saga invernal, un yai de hielo u otro espíritu del frío, pero una cosa está clara cómo el hielo: su poder no debe ser subestimado.

Lista de conjuros primigenia; Habilidad de patrón Naturaleza

Lección del frío del invierno Tu patrón te enseñó de primera mano el poder del invierno sometiéndote a la escarcha y la nieve. Aprendes el truco de maleficio *hielo aferrante* y tu familiar aprende *ráfaga de viento*.

Familiar de escarcha congeladora Tu familiar es frío al tacto, y su aliento siempre es visible. Cuando Lanzas o Mantienes un maleficio, puedes hacer que se forme hielo en una explosión de 5 pies (1,5 m) centrada en una casilla del espacio de tu familiar. Dichas casillas son terreno difícil hasta el inicio de tu siguiente turno.

Tejedor de hebras

Conociste a tu patrón en un recuerdo de un encuentro todavía por suceder o en una premonición de algo que pasó hace mucho, al desenmarañar éste y volver a tejer el tapiz del tiempo y del destino. ¿Será tu patrón una norna? ¿Un heraldo de un dios como Farasma, Alseta o la Abuela Araña? ¿Podría tratarse incluso de un solo individuo que aparece en tres o más puntos de su línea temporal, versiones múltiples del mismo ser, hebras paralelas convergiendo en un solo instante?

Lista de conjuros ocultista; Habilidad de patrón Ocultismo

Lección de las vicisitudes del destino La severa lección de tu patrón es que el destino no perdona a nadie, alzándose y cayendo por turno para todos. Obtienes el truco de maleficio *empujar al destino* y tu familiar aprende *golpe seguro*.

Familiar de suerte equilibrada Tu familiar tiene una mancha en el cuerpo que parece un amuleto de buena suerte o de mal fario, dependiendo del ángulo. Cuando Lanzas o Mantienes un maleficio, puedes elegir para una criatura a 15 pies (4,5 m) o menos de tu familiar entre un bonificador +1 por estatus a su CA o un penalizador -1 por estatus a su CA hasta el final de tu siguiente turno.

Sombra sin estrellas

Tu patrón se puso en contacto contigo por vez primera a la hora de las brujas, mientras tu cuerpo yacía paralizado por el sueño mientras tu mente tenía aún que huir al mundo de la vigilia. Tu patrón podría ser una criatura del Inframundo o un espíritu del crepúsculo largo tiempo olvidado; todo lo que recuerdas de él son unos ojos acechantes de luz de luna, ofreciéndote poder desde la oscuridad.

Lista de conjuros ocultista; Habilidad de patrón Ocultismo

Lección de los terrores de la noche Tu patrón te enseñó que la oscuridad puede ocultar todo tipo de cosas que es mejor que permanezcan sin ser vistas. Obtienes el truco de maleficio *sudario de la noche* y tu familiar aprende *miedo*.

Familiar de la noche acechante Tu familiar tiene el pelaje o las plumas de color oscuro y la luz parece desaparecer en él. Cuando Lanzas o Mantienes un maleficio y tu familiar está adyacente a un enemigo del que no está oculto, escondido o no detectado, el enemigo queda asustado 1.

Senescal de lo salvaje

Cuando tu patrón apareció ante ti, se movía con la gracia y la ferocidad de las tierras vírgenes, su voz era el crujir de los árboles y el sonido de las pezuñas sobre la tierra inmaculada. Podría

tratarse de una reina de las dríadas o una bestia primigenia, pero parecía que la Naturaleza fuera suya para defenderla.

Lista de conjuros primigenia; Habilidad de patrón Naturaleza

Lección del habla salvaje Tu patrón te ha enseñado las complejidades de la comunicación no verbal, permitiéndote influenciar y llamar a los animales y a las plantas. Obtienes el truco de maleficio *palabra salvaje* y tu familiar aprende *convocar animal* o bien *convocar planta u hongo* a tu elección.

Familiar de sentidos agudos Tu familiar tiene ojos brillantes, orejas que se mueven nerviosamente o cualquier otro signo de los poderosos sentidos de una bestia. Cuando Lanzas o Mantienes un maleficio, tu familiar obtiene un sentido impreciso como olfato, sentido de la vibración o sentido de las olas, con un rango de distancia de 60 pies (18 m) hasta el inicio de tu siguiente turno y puede Señalar de inmediato como una acción gratuita.

LECCIONES DE BRUJO

El conocimiento de un brujo adopta la forma de lecciones, que puedes aprender seleccionando dotes como Lección básica (pág. 117), Lección mayor (pág. 118) o Lección Superior (pág. 119). Cada lección te concede un maleficio y enseña a tu familiar un conjuro nuevo, añadiéndolo a los conjuros que puedes preparar utilizando tu lanzamiento de conjuros de brujo. Obtienes este conjuro incluso si no está en la lista de tu tradición.

Lecciones básicas

Lección de los sueños: los sueños pueden ser una ventana a percepciones mayores. Obtienes el maleficio *velo de sueños* y tu familiar aprende *dormir*.

Lección de los elementos: los desastres naturales y el tiempo desapacible albergan más poder que la más poderosa de las criaturas. Obtienes el maleficio *traición elemental*. Tu familiar aprende *respirar fuego*, *ráfaga de viento*, *empujón hidráulico* o *escombros apaleadores* a tu elección.

Lección de vida: la vida se puede compartir. Obtienes el maleficio *refuerzo vital* y tu familiar aprende *vínculo espiritual*.

Lección de protección: una onza (30 g) de protección equivale a una libra (450 g) de curación. Obtienes el maleficio *custodia de sangre*; tu familiar aprende *armadura mística*.

Lección de venganza: no tienes porque soportar ni el más mínimo desaire. Obtienes el maleficio *aguja de venganza* y tu familiar aprende *dolor fantasmal*.

Lecciones mayores

Lección de travesura: no hay nada malo en alguna travesura de vez en cuando. Obtienes el maleficio *capa del embaucador* y tu familiar aprende *monos locos*.

Lección de sombra: una sombra dista mucho de estar vacía: contiene algo de la persona que la proyecta. Obtienes el maleficio *sombra maliciosa* y tu familiar aprende *oscuridad congeladora*.

Lección de nieve: emula a la nieve, puesto que puede apagar la vida a pesar de su gentileza. Aprendes el maleficio *ventisca personal* y tu familiar aprende *muro de viento*.

Lecciones superiores

Lección de muerte: la muerte es definitiva, pero no tan ineludible como puede parecer. Obtienes el maleficio *maldición de muerte* y tu familiar aprende *revivir a los muertos*.