

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 quizá 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. Quizá 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 quizá quieras que tu personaje sea una espadachina musculosa, que se vuelve tan inamovible como una montaña cuando abraza un escudo. Quizá 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.º 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 sutiles.

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

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

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.º 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 específica 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.º 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 específica 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 específica los niveles a los que tu personaje obtiene dotes generales. La mayoría de clases conceden una dote general a 3.º 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 específica los niveles a los que tu personaje puede incrementar su rango de competencia en una habilidad. A 3.º 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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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 gnomia **Lini** viaja con su mejor amigo, el leopardo de las nieves Droogami.

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.

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Introducción

Competencias

Bardo

Brujo

Clérigo

Druida

Explorador

Guerrero

Mago

Pícaro

Compañeros

Familiares

Arquetipos

Bardo
multiclaseBrujo
multiclaseClérigo
multiclaseDruida
multiclaseExplorador
multiclaseGuerrero
multiclaseMago
multiclasePícaro
multiclase

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

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 quizá 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.º 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.º 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 jugador 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 hechizadora.

COMPETENCIAS INICIALES

A 1.º 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

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

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

Mejoras de atributo

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

A 5.º nivel y cada 5 niveles posteriores, tu personaje obtiene 4 mejoras gratuitas a modificadores por atributo diferentes. Si un modificador por atributo es ya +4 o 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 un conjuro (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.º 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 rellenarlos 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 quieres 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.º nivel, tus trucos son conjuros de 1.º nivel, y como bardo de 5.º nivel, tus trucos son conjuros de 3.º nivel.

Competencias iniciales

A 1.º 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.º nivel, aprendes 2 conjuros ocultistas de 1.º 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.º nivel; a 3.º 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 re conversión (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.º 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.º nivel te concede una dote de bardo de 1.º 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 ocultos 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.

Dotes generales

3.º

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

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 un conjuro 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 un conjuro 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 un conjuro de signatura, puedes elegir otro conjuro de signatura del mismo rango de conjuro al que aprendiste el anterior. También puedes reconvertir específicamente para cambiar un conjuro de signatura por uno diferente de dicho nivel sin intercambiar conjuros; esto cuesta el mismo tiempo que reconvertir un conjuro de la forma habitual.

Incrementos de habilidad

3.º

A 3.º 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 un conjuro de composición por turno, y sólo puedes tener uno activo a la vez. Si lanzas un nuevo conjuro de composición, cualquier efecto activo de tu conjuro de composición anterior acaba de inmediato.

Moldeo de conjuros: las acciones con el rasgo moldeo de conjuros (*NdT: antes metamagia*) 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 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 propio conjuro, 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. Infliges 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 legendario.

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.

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Introducción

Competencias

Bardo

Brujo

Clérigo

Druida

Explorador

Guerrero

Mago

Pícaro

Compañeros

Familiares

Arquetipos

Bardo

multiclase

Brujo

multiclase

Clérigo

multiclase

Druida

multiclase

Explorador

multiclase

Guerrero

multiclase

Mago

multiclase

Pícaro

multiclase

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

DOTES DE 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
Educación 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
Hipercognición 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
Triplicar la marcha	4
Valor reflexivo	8
Visión del alma	8
Voz discordante	18

Corazón del intérprete mayor 17.º

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 inflige daño, sufres mitad de daño.

Obra maestra 19.º

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 19.º

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.º NIVEL

BIEN VERSADO

NOTE 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

NOTE 1

BARDO

Prerrequisitos *musa maestro*

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

CONJURO DE ALCANCE ◆**DOTÉ 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**DOTÉ 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**DOTÉ 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**DOTÉ 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 de 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**DOTÉ 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.

AUDIENCIA DIRIGIDA**DOTÉ 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**DOTÉ 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 ➡**DOTÉ 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**DOTÉ 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**DOTÉ 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**DOTÉ 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**DOTÉ 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**DOTÉ 2****BARDO****Prerrequisitos** *musa polifacética*

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

2º NIVEL

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 un conjuro (pág. 228) y añadirlos a tu libro de conjuros pagando el coste apropiado.

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

4.º NIVEL

AFINADO

NOTE 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 un conjuro 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

NOTE 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 al conjuro puede utilizar de inmediato su reacción para dar una Zancada.

CONJURO MELODIOSO

NOTE 4

BARDO CONCENTRAR MOLDEO DE CONJUROS

Tejes sutilmente tu lanzamiento de conjuros en forma de interpretación. Si la siguiente acción que utilizas es Lanzar un conjuro, 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 ti desaparecer por completo.

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

HIMNO DE REAGRUPAMIENTO

NOTE 4

BARDO

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

INVESTIGADOR RITUAL

NOTE 4

POCO COMÚN BARDO

Prerrequisitos *musa enigma*, rango experto en ocultismo

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

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

NOTE 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 tu 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

NOTE 4

BARDO

Prerrequisitos *musa polifacética*

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

TRIPLICAR LA MARCHA

NOTE 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

NOTE 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

NOTE 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 ASEGURADO

NOTE 6

BARDO FORTUNA

Prerrequisitos *musa enigma*

Puedes facilitar información con confianza. Siempre que Recuerdas conocimiento utilizando cualquier habilidad (incluyendo Saber [bárdico]), 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

NOTE 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 mantenéis 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

NOTE 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

NOTE 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

NOTE 6

BARDO

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

8.º NIVEL

ACOMPAÑAR

NOTE 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 gastas 1 Punto

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

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*

NOTE 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 molde de conjuros *composición fortissima* (pág. 370).

HABILIDAD ECLÉCTICA

NOTE 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.

LLAMADA Y RESPUESTA

NOTE 8

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.

SABELOTODOS

NOTE 8

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).

VALOR REFLEXIVO

NOTE 8

AUDITIVO **BARDO** **CONCENTRAR**

Prerrequisitos *musa combatiente*

Desencadenante Una criatura a tu alcance utiliza un efecto auditivo,

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

DOTÉ 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 descerebrados 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 VALEROSO

DOTÉ 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

DOTÉ 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 pergamino especial que después podéis 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

DOTÉ 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

DOTÉ 10

BARDO

Eliges 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

DOTÉ 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

DOTÉ 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

DOTÉ 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

DOTÉ 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.

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

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**

Repitiendo 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, lanzas 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 fortísima* 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 + 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 VALEROSA****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

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

DOTÉ 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

DOTÉ 16

BARDO **CONCENTRAR**

Prerrequisitos *musa maestro*

Desencadenante Tú o un aliado tuyo que os estáis beneficiando de tu conjuro de composición sufriríais 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

DOTÉ 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

DOTÉ 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 estas 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

DOTÉ 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

DOTÉ 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

DOTÉ 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

DOTÉ 20

BARDO

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

BIS PERFECTO

DOTÉ 20

BARDO

Prerrequisitos *Obra maestra*

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

FLAUTISTA DE HAMELIN

DOTÉ 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

DOTÉ 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

DOTÉ 20

BARDO

Prerrequisitos *Armonizar*

Has aprendido a entretejer una infinidad de interpretaciones en una sola sinfonía con efectos multitudinarios. Ya no estas 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.

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

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

PUNTOS DE GOLPE

6 más tu modificador por Constitución.

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

Durante los encuentros de combate...

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 lances una maldición si te enfadas.

COMPETENCIAS INICIALES

A 1.º 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

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

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

Mejoras de atributo

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

A 5.º nivel y cada 5 niveles posteriores, tu personaje obtiene 4 mejoras gratuitas a modificadores por atributo diferentes. Si un modificador por 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.º 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 conducto de la magia de tu patrón y quizá incluso te vigila para asegurarse de que promueves los nebulosos objetivos de aquél.

A 1.º 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 conducto, 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.º nivel, cada mañana puedes preparar hasta 2 conjuros de 1.º 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 rellenar 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.

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.º nivel, tus trucos son conjuros de 1.º rango y como brujo de 5.º nivel, tus trucos son conjuros de 3.º 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.º, 12.º y 18.º.

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.º rango y un conjuro 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 pergamino 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.

Immortal: 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

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

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

Incrementos de habilidad 3.º

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

Dotes de ascendencia 5.º

Además de la dote de ascendencia con la que empiezas, 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.

Fortaleza mágica

5.º

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

7.º

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

3.º

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

11.º

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

Experiencia con las armas

11.º

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

Ropajes defensivos

13.º

El flujo de la magia 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

13.º

Puedes infligir mayores daños con las armas que conoces. Infliges 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

15.º

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

17.º

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

19.º

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

19.º

Tu patrón te concede el poder de llevar a cabo grandes proezas mágicas. Obtienes un solo espacio de conjuro de 10.º 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 10.º rango con aptitudes que te conceden más espacios de conjuro o que te permiten lanzar conjuros sin gastar espacios de conjuro. No obtienes más conjuros de 10.º rango 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 quizá múltiples figuras de ese tipo trabajando en tándem, pero dicha identidad eres tú quien ha de intentar descubrirla, conforme averiguas 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 quizá 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.

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Introducción

Competencias

Bardo

Brujo

Clérigo

Druida

Explorador

Guerrero

Mago

Pícaro

Compañeros

Familiares

Arquetipos

Bardo
multiclaseBrujo
multiclaseClérigo
multiclaseDruida
multiclaseExplorador
multiclaseGuerrero
multiclaseMago
multiclasePícaro
multiclase

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

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 convocación	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 placenteramente cálido y suave, y parece alejar las preocupaciones con su mera presencia. Cuando Lanzas o Mantiene 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 esquivo la comprensión. Cuando Lanzas o Mantiene un maleficio, las letras empiezan a cambiar rápidamente, causando una distracción. Hasta el final de tu siguiente turno, tu familiar puede proporcionarte flanco 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 pudientes 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 aquelarre, 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 Lanzas o Mantiene 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 medible 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

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*.

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

Lección de renovación: la entropía es igual para todos, pero se la puede hacer retroceder con esfuerzo. Obtienes el maleficio *momento restablecedor* y tu familiar aprende *campo de vida*.

DOTES DE BRUJO

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

1.º NIVEL

ARMAMENTOS DE BRUJO

NOTE 1

BRUJO

El poder de tu patrón cambia tu cuerpo para asegurarse de que nunca careces de defensas. Obtienes uno de los siguientes ataques sin armas.

- **Cabello viviente** Haces crecer o menguar instantáneamente varios pies (1 pie = 30 cm) tu cabello, cejas, barba o bigote y manipulas tu cabello para usarlo como un arma, aunque tu control no es lo bastante delicado para tareas más diestras. Obtienes un ataque sin armas con el cabello que inflige 1d4 daño contundente; está en el grupo pelea; y tiene los rasgos ágil, derribo, desarmar, sin armas y sutil.
- **Dientes de hierro** Con un chasquido de tu mandíbula, tus dientes se transforman en largas puntas metálicas. Obtienes un ataque sin armas de mandíbula que inflige 1d8 daño perforante y está en el grupo pelea.
- **Uñas sobrecogedoras** Tus uñas son sobrenaturalmente largas y afiladas. Obtienes un ataque sin armas con las uñas que inflige 1d6 daño cortante, está en el grupo pelea y tiene los rasgos ágil y sin armas.

Especial Puedes adquirir esta dote más de una vez, obteniendo un ataque sin armas diferente cada vez.

CALDERO

NOTE 1

BRUJO

Puedes elaborar magia en tu caldero, creando preparaciones mágicas útiles. Puedes utilizar la actividad Artesanía para crear aceites y pociones. Obtienes de inmediato las fórmulas de 4 aceites o pociones comunes de 1.º nivel. A 4.º nivel y cada 2 niveles posteriores, obtienes la fórmula de un aceite o poción común de dicho nivel o inferior (una poción de 4.º nivel si eres de 4.º, una poción de 6.º nivel si eres de 6.º y así sucesivamente). Si tienes un familiar, puedes hacer que aprenda dichas fórmulas en lugar de almacenarlas en un libro de fórmulas. Tu familiar puede aprender nuevas fórmulas del mismo modo en que aprende nuevos conjuros, y se transfieren de un familiar muerto a uno nuevo de la misma forma que los conjuros.

Durante tus preparativos diarios, puedes crear un aceite o poción temporal utilizando una fórmula que conoces. Si tienes competencia a rango maestro en CD de conjuros, puedes crear un lote de 2 aceites o pociones temporales durante tus preparativos diarios y, si tu competencia es a rango legendario, puedes crear un lote de 3. Cualquier objeto que creas de esta forma se convierte en botellas de líquido inerte el día siguiente que llevas a cabo tus preparativos diarios y cualquier efecto restante de los objetos temporales se acaba. Un aceite o poción temporal no tiene valor alguno.

CONJURO DE ALCANCE

NOTE 1

BRUJO CONCENTRAR MOLDEO DE CONJUROS

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

CONTRACONJURO

NOTE 1

BRUJO

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

Especial Esta dote tiene el rasgo correspondiente a la tradición de conjuros que tú lanzas (arcana, divina, primigenia u ocultista).

EXTENDER CONJURO

NOTE 1

BRUJO MANIPULAR MOLDEO DE CONJUROS

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

RISA ESTRIDENTE

NOTE 1

BRUJO

El poder de tu patrón te llena de confianza, permitiéndote mantener la magia en funcionamiento incluso cuando un rápido brote de risa sale de tus labios. Aprendes el maleficio *risotada*.

2.º NIVEL

EXPANSIÓN DE TRUCO

NOTE 2

BRUJO

Tu patrón reconoce tu necesidad de ser flexible y versátil y te concede el poder de preparar una gama más amplia de conjuros sencillos. Puedes preparar 2 trucos adicionales cada día.

FAMILIAR POTENCIADO

NOTE 2

BRUJO

Prerrequisitos un familiar

Infundes a tu familiar con energía mágica adicional. Puedes seleccionar 4 aptitudes de familiar o de amo cada día en lugar de 2.

Especial Añade a esta cantidad las aptitudes de familiar adicionales que obtienes por ser un brujo.

IDIOMA DEL FAMILIAR

NOTE 2

BRUJO

Prerrequisitos un familiar

Has aprendido a hablar con tu familiar y con otras criaturas como él.

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

Puedes formular preguntas, recibir respuestas y utilizar la habilidad Diplomacia con las criaturas de la misma familia de animales que tu familiar. Por ejemplo, si tu familiar fuera un gato, podrías obtener los efectos de hablar con los animales para cualquier felino (incluyendo leopardos, leones y tigres entre otros). Esta aptitud no les hace más amigables de lo habitual. Si tu familiar cambia alguna vez a una criatura diferente, no puedes utilizar esta aptitud durante 1 semana mientras absorbes el nuevo idioma de tu familiar.

Especial Esta dote tiene el rasgo correspondiente a la tradición de conjuros que tú lanzas (arcana, divina, primigenia u ocultista).

LECCIÓN BÁSICA

NOTE 2

BRUJO

Tu patrón te concede una lección especial, revelando una faceta escondida de su naturaleza. Elige una lección básica de la lista de la pág. 115. Obtienes el maleficio asociado y tu familiar aprende el conjuro asociado.

OCULTAR CONJURO

NOTE 2

BRUJO CONCENTRAR MOLDEO DE CONJUROS

A través de puro esfuerzo mental, puedes simplificar los encantamientos y gestos necesarios para lanzar los conjuros, haciendo que apenas se vean. Si la siguiente acción que utilizas es Lanzar un conjuro, 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 ti desaparecer por completo.

4.º NIVEL

GOLPE SIMPÁTICO

NOTE 4

BRUJO

Prerrequisitos Armamento de brujo

Frecuencia una vez por asalto

Almacenas magia de tu patrón en uno de tus armamentos de brujo, haciendo que brille con runas, luz u otro detalle significativo de tu patrón. Da un Golpe sin armas con uno de tus armamentos de brujo. Si impacta, estableces un vínculo simpático con el objetivo, haciendo más fácil que tu patrón lo afecte. Hasta el inicio de tu siguiente turno, el objetivo sufre un penalizador -1 por circunstancia a sus salvaciones contra tus maleficios, o un penalizador -2 si el Golpe desencadenante fue un impacto crítico.

RITOS DE CONVOCACIÓN

NOTE 4

BRUJO

Tu patrón te concede el poder de convocar a otras criaturas para que te ayuden. Elige un conjuro de convocar (por ejemplo *convocar animal*, *convocar constructo*, etc.) que aparece en la lista de conjuros de tu tradición de lanzamiento de conjuros. Puedes invertir 10 minutos en comunión con tu familiar para reemplazar un conjuro que tienes preparado en uno de tus espacios de conjuro de brujo con el conjuro elegido, potenciado al mismo rango. El conjuro reemplazado tiene que ser por lo menos del rango de conjuros mínimo que el de *convocar*.

Ejemplo de brujo

BRUJO CURANDERO

Con una personalidad excéntrica y una magia poco convencional, tu familiar y tu apoyáis a vuestros aliados y mináis a vuestros enemigos.

Atributos

La Inteligencia alimenta tus conjuros. La Destreza y la Constitución proporcionan sólidas defensas, mientras que el Carisma te puede ayudar a influir en la gente.

Habilidades

Artesanía, Diplomacia, Ocultismo, Sociedad

Patrón

Tejedor de hebras

Lecciones

Básica: protección; mayor: travesura; superior: renovación

Dotes

Caldero (1.º), Lección básica (2.º), Lección mayor 6.º), Botella de brujo (8.º), Lección superior (10.º), Soltura con maleficios (12.º)

6.º NIVEL

CUCHILLO CEREMONIAL

NOTE 6

BRUJO

Has preparado un cuchillo especial para dirigir las energías cuando lanzas conjuros. Durante tus preparativos diarios, tu familiar y tú podéis llevar a cabo un ritual corto sobre un arma del grupo cuchillos, típicamente una daga. Esto hace que el cuchillo funcione como una varita mágica, conteniendo cualquier conjuro de 1.º rango conocido por tu familiar. Tú (y solamente tú) puedes Activar el cuchillo para Lanzar el conjuro de su interior, de la forma habitual para una varita (*Manual de dirección*). Puedes intentar sobrecargar el cuchillo y esto puede romperlo o destruirlo de la forma habitual.

A 8.º nivel y cada 2 niveles posteriores, el rango máximo de conjuro que puede albergar tu cuchillo ceremonial se incrementa en 1.

LANZAMIENTO DE CONJUROS FIRME

NOTE 6

BRUJO

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

LECCIÓN MAYOR

NOTE 6

BRUJO

Tu patrón te concede un conocimiento mayor. Elige una lección mayor o básica de la lista de la pág. 115. Obtienes el maleficio asociado y tu familiar aprende el conjuro asociado.

TUTELA DE BRUJO

NOTE 6

BRUJO DETECCIÓN

Forjas un vínculo mágico con otra criatura, que te permite conocer el estado de dicha criatura y crear un conducto para el lanzamiento de conjuros. Durante tus preparativos diarios puedes designar una criatura voluntaria como tutelada. Siempre estás al corriente de la dirección en la que está el tutelado, la distancia que hay entre ambos y cualquier estado que le afecta. Además, puedes lanzar conjuros con rango toque sobre tu tutelado desde una distancia de hasta 30 pies (9 m). Dichos efectos persisten hasta tus siguientes preparativos diarios.

Especial Esta dote tiene el rasgo correspondiente a la tradición de conjuros que lanzas (arcana, divina, primigenia u ocultista).

8.º NIVEL

BOTELLA DE BRUJO

NOTE 8

BRUJO

Prerrequisitos Caldero

Dedicas 10 minutos y 1 Punto de Foco a elaborar una poción especial que contiene el poder de uno de tus maleficios, que tiene como objetivo a una criatura. La criatura que consuma esta poción será designada como objetivo del maleficio. Si éste tiene una duración continua y dispones de *risotada* (pág. 385), puedes lanzar dicho conjuro de foco en la botella antes de sellarla. Si lo haces, la duración del maleficio se prolonga como si hubieras lanzado *risotada* el asalto posterior a lan-

zarlo (esto suele extender 1 asalto la duración del mismo). Tu risotada resuena cuando se quita el sello a la poción.

Toda poción que creas de esta forma pierde su poder la siguiente vez que llevas a cabo tus preparativos diarios. Mientras se encuentra en tu poder, puedes inertizarla utilizando una acción única con el rasgo concentrar. No puedes recuperar el Punto de Foco invertido para crear la poción (o el Punto de Foco gastado en lanzar *risotada*) hasta que la poción se consume o pierde su magia.

FAMILIAR ESPIRITUAL

DOTÉ 8

BRUJO

Prerrequisitos patrón divino u ocultista

Tu familiar puede subsumir su cuerpo y convertirse en un espíritu puro. Obtiene la actividad mudar espíritu.

Mudar espíritu **◆◆** (espíritu) **Frecuencia** una vez cada 10 minutos; **Efecto** El espíritu de tu familiar abandona su cuerpo, dejando atrás su cascarón vacío, antes de volar hacia un enemigo a 20 pies (6 m) o menos e infligir 6d6 daño espiritual, con una salvación básica de Voluntad contra tu CD de conjuro. Si inflige daño, después vuela hacia un aliado a 30 pies (9 m) del enemigo, restableciéndole tantos Puntos de Golpe como la mitad del daño infligido. Después se vuelve a formar en su casilla original. A 9.º nivel y cada 2 niveles posteriores, el ataque inflige 2d6 daño adicional.

FAMILIAR HILVANADO

DOTÉ 8

BRUJO

Prerrequisitos patrón arcano o primigenio

Tu familiar puede abandonar su forma material, convirtiéndose en una masa de magia animada. Tu familiar obtiene la actividad golpe hilvanado.

Golpe hilvanado **◆◆** **Frecuencia** una vez cada 10 minutos; **Efecto** Tu familiar se deshilvana en una multitud de hebras mágicas que envuelven un enemigo a 30 pies (9 m) o menos e infligen 6d6 daño cortante, con una salvación básica de Reflejos contra tu CD de conjuro. Con un fallo, el objetivo queda también inmovilizado durante 1 asalto o hasta que Huye contra tu CD de conjuro. Después se vuelve a formar en su casilla original. A 9.º nivel y cada 2 niveles posteriores, el ataque inflige 2d6 daño adicional.

FAMILIAR SENSACIONAL

DOTÉ 8

BRUJO

Prerrequisitos Familiar potenciado

Tu familiar está imbuido con aún más magia que otros familiares. Puedes seleccionar una base de 6 aptitudes de familiar o de maestro cada día, en lugar de 4.

Especial Añade a esta cantidad las aptitudes de familiar adicionales que obtienes por ser un brujo.

VISTA LÚGUBRE

DOTÉ 8

BRUJO

Tu visión atraviesa la niebla, la bruma, la lluvia y la nieve no mágicas. No se te imponen penalizadores por circunstancia a los ataques a distancia o a las pruebas de Percepción causadas por las precipitaciones no mágicas y tus ataques dirigidos no requieren una prueba plana para tener éxito contra un objetivo que está oculto sólo por dichos efectos.

10.º NIVEL

COMUNIÓN DE BRUJO

DOTÉ 10

BRUJO

Prerrequisitos Carga de brujo

Puedes tutelar a varios individuos. Cada día, durante tus preparativos diarios, puedes designar una cantidad de tutelados igual a tu modificador por Inteligencia en lugar de tan sólo uno.

DOBLE, DOBLE

DOTÉ 10

BRUJO

Prerrequisitos Caldero

Por cada aceite o poción temporal que elaboras durante tus preparativos diarios, elaboras 2 ejemplares de la misma. Eso te permite elaborar 2 aceites o pociones temporales al día, 4 si tienes el rango maestro de competencia en la CD de conjuro o 6 si tienes el rango legendario.

LANZAMIENTO APRESURADO ◆

DOTÉ 10

BRUJO

CONCENTRAR MOLDEO DE CONJUROS

Frecuencia una vez al día

Aceleras tu lanzamiento de conjuros. Si tu siguiente acción es lanzar un truco de truco o un conjuro de brujo al menos 2 rangos inferior al conjuro de brujo de mayor rango que puedes lanzar, reduce en 1 el número de acciones necesarias para lanzarlo (mínimo 1 acción).

LECCIÓN SUPERIOR

DOTÉ 10

BRUJO

Tu patrón te revela secretos aún mayores. Elige una lección superior, mayor o básica de la lista de la pág. 115. Obtienes el maleficio asociado y tu familiar aprende el conjuro asociado.

Especial Puedes seleccionar esta dote una segunda vez si eres de nivel 14.º o superior y una tercera vez si eres de nivel 18.º o superior. Elige una lección diferente cada vez.

12.º NIVEL

CONJURO DE AQUELARRE ↻

FEAT 12

BRUJO

MOLDEO DE CONJUROS

Desencadenante Un aliado a 30 pies (9 m) o menos Lanza un conjuro. Rimas con los encantamientos de tu aliado o te haces eco de sus movimientos, vinculando tu magia para potenciar su conjuro de una de dos formas:

- Si su conjuro inflige daño y no tiene duración, le concede un bonificador por estatus al daño igual a su nivel.
- Si su conjuro no tiene un efecto de moldeo de conjuros aplicado, aplica sobre el mismo los efectos de cualquier dote de moldeo de conjuros que conoces. La dote de moldeo de conjuros tiene que poderse aplicar al conjuro desencadenante y tienes que ser capaz de utilizarla (por ejemplo, si la dote en cuestión es utilizable tan sólo un número limitado de veces al día).

ESCOBA DE BRUJO

DOTÉ 12

BRUJO

Una escoba es la única montura que necesitas para volar por el cielo

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Introducción

Competencias

Bardo

Brujo

Clérigo

Druida

Explorador

Guerrero

Mago

Pícaro

Compañeros

Familiares

Arquetipos

Bardo

multiclase

Brujo

multiclase

Clérigo

multiclase

Druida

multiclase

Explorador

multiclase

Guerrero

multiclase

Mago

multiclase

Pícaro

multiclase

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

Ejemplo de brujo

BRUJO DE HIELO

Con el corazón de hielo, quizá heredado de tu patrón, comandas los vientos gélidos y el mordiente frío del invierno.

Atributos

La Inteligencia es crucial para tus conjuros. La Sabiduría te hace perceptivo y apoya tu conocimiento de las tierras vírgenes. La Destreza y la Constitución redondean tus defensas.

Habilidades

Artesanía, Engaño, Naturaleza, Supervivencia

Patrón

Silencio en la nieve

Lecciones

Básica: elementos; mayor: nieve; superior: muerte

Dotes

Risa estridente (1.º), Lección básica (2.º), Lección mayor (6.º), Visión lúgubre (8.º), Lección superior (10.º), Foco de maleficios (12.º)

nocturno. Durante tus preparativos diarios, puedes embadurnar una sola escoba, bastón, arma de asta u objeto de forma similar con un ungüento volador hecho de hierbas y aceites especiales. Hasta tus siguientes preparativos diarios, obtiene el rasgo mágico y puedes montar en ella sosteniéndola con por lo menos 1 mano. Tiene una Velocidad de vuelo de 20 pies (6 m). La escoba sufre un penalizador -10 pies (3 m) a su Velocidad si va cargada con más de Impedimenta 20 y se estrella contra el suelo si lleva más de Impedimenta 30. El único que puede controlarla eres tú. Si embadurnas un arma u otro objeto sostenido, no puedes montar en la escoba y empuñarlo al mismo tiempo.

Puedes utilizar Artesanía para convertir tu escoba en una escoba voladora (*Manual de dirección*) como si dispusieras de la fórmula de dicho objeto. Si embadurnas un objeto que ya es una escoba voladora, obtiene un bonificador +10 pies (3 m) por estatus a su Velocidad y puedes elegir si quieres que funcione para cualquiera o sólo para ti.

FOCO DE MALEFICIOS

NOTE 12

BRUJO

Las enseñanzas de tu patrón te han permitido conseguir un foco más profundo. Siempre que Reenfocas, rellenas por completo tu reserva de foco.

14.º NIVEL

PRESENCIA DEL PATRÓN

NOTE 14

BRUJO

Tu patrón puede dirigir su atención a través de tu familiar, y su mera presencia se convierte en un peso ominoso sobre la mente de otros seres para distraerles y anular su magia. Tu familiar obtiene la siguiente actividad.

Presencia del patrón ♦♦ (aura) **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** Un peso palpable se extiende desde tu familiar en una emanación de 15 pies (4,5 m). Los enemigos que entran o inicia su turno en el interior del aura deben tener éxito en una salvación de Voluntad contra tu CD de conjuro o quedar anonadados 2 mientras permanecen en el interior, o anonadados 3 con un fallo crítico. El aura dura hasta el final de tu siguiente turno, pero el familiar puede Mantenerla hasta 1 minuto.

REFLEJAR CONJURO

NOTE 14

BRUJO

Prerrequisitos Contraconjuro

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

RITOS DE TRANSFIGURACIÓN

NOTE 14

BRUJO

Puedes adaptar el poder de tu patrón para transformar a otras criaturas en formas más adecuadas a su comportamiento o a tus caprichos. Tu familiar aprende *metamorfosis maldita*, incluso si

dicho conjuro no está en la lista de tu tradición. Invirtiendo 10 minutos en comunión con tu familiar, puedes reemplazar un conjuro de 6.º rango o superior que tienes preparado en uno de tus espacios de conjuro de brujo por una metamorfosis maldita del mismo rango.

16.º NIVEL

CONCENTRACIÓN SIN ESFUERZO

DOTÉ 16

BRUJO

Desencadenante Empieza tu turno.

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

SUCCIONAR PODER

DOTÉ 16

BRUJO

Frecuencia una vez al día

Requisitos Aún no has actuado en tu turno.

Recurre a la reserva de magia de tu patrón que reside en tu familiar. Durante tu turno, puedes lanzar un conjuro que tu familiar conoce, concedido por tu patrón o por sus lecciones sin gastar un espacio de conjuro para hacerlo (o incluso haberlo preparado). El conjuro debe ser por lo menos 1 rango más bajo que tu espacio mayor de conjuros de brujo.

Especial Esta dote tiene el rasgo correspondiente a la tradición de conjuros que lanzas (arcana, divina, primigenia u ocultista).

18.º NIVEL

DIVIDIR MALEFICIO

DOTÉ 18

BRUJO CONCENTRAR MOLDEO DE CONJUROS

Derivas parte del poder de un maleficio ofensivo que estás lanzando para dirigirlo contra un segundo objetivo. Si la siguiente acción que utilizas es Lanzar un conjuro para lanzar un maleficio dañino con un solo objetivo, reduce en 2 su rango (haciéndolo 2 rangos más bajo que el rango de conjuro máximo que puedes lanzar). Si lo haces, puedes seleccionar un segundo objetivo para que sea afectado por dicho maleficio.

RECLAMACIÓN DEL PATRÓN

DOTÉ 18

BRUJO

Tu patrón se manifiesta parcialmente a través de tu familiar reclamando para sí el poder de un enemigo. Tu familiar obtiene la siguiente actividad.

Reclamación del patrón **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto**

La boca de tu familiar se abre de forma imposible para que una extremidad de tu patrón surja de la misma, lanzándose contra una criatura a 30 pies (9 m) o menos e infligiéndole 10d10 daño espiritual con derecho a una salvación básica de Fortaleza contra tu CD de conjuro. Si la criatura falla su salvación y sufre daño, también queda drenada 2 (drenada 4 con un fallo crítico) y recuperas 1 Punto de Foco, hasta tu máximo usual, ya que tu patrón te concede magia adicional a cambio de tu regalo del espíritu de un oponente.

20.º NIVEL

CABAÑA DE BRUJO

DOTÉ 20

BRUJO

Tu hogar es una estructura animada que obedece tus órdenes. Llevando a cabo un ritual que dura 1 día creas un objeto animado a partir de una cabaña, casita, carromato cubierto, tienda o construcción similar de tamaño hasta Enorme.

La cabaña utiliza tu CA, tus modificadores a las tiradas de salvación y tu modificador a la Percepción, teniendo 150 PG y Dureza 10. Tiene la aptitud armadura de constructo, lo que significa que una vez se ve reducida a menos de la mitad de sus Puntos de Golpe, o inmediatamente después de ser dañada por un impacto crítico, su CA se reduce en 4 hasta que se la repara.

La cabaña no puede atacar ni hacer pruebas de habilidad. Puedes darle una orden como una sola acción, que tiene los rasgos auditivo y concentrar; al cabo de 1 asalto de reconfigurarse, la cabaña sigue dicha orden hasta que das una diferente.

- **Cerrar** Con un golpetazo, todas las entradas de la cabaña quedan selladas mediante un conjuro de *cerrar*. Puedes dar esta orden de nuevo para abrirlas.
- **Esconderse** La cabaña aparenta ser un objeto normal y mundano de su tipo. Éste es un efecto de ilusión de 10.º rango.
- **Moverse** La cabaña obtiene una Velocidad de 60 pies (18 m) haciendo crecer patas de pájaro gigante o de hueso si es necesario y sigue una orden de movimiento extremadamente básica dada por ti, del tipo "sígueme" o bien "muévete en esa dirección". Si bien es perfectamente adecuada para los viajes de larga duración, los amplios movimientos de la cabaña y su retraso de 1 asalto en el tiempo de respuesta son demasiado imprecisos como para dirigirla de forma predecible en un encuentro de combate o en otra situación en la que los segundos y las ubicaciones precisas cuentan.
- **Saltar** La cabaña da vueltas o salta en el aire y después lanza *teletransporte* a 10.º rango, transportándose a sí misma y a todas las criaturas de su interior.
- **Vigilar** La cabaña vigila contra intrusos hasta 120 pies (36 m) utilizando tu modificador a la Percepción y grita si ve alguno.

Tan sólo puedes tener una cabaña a la vez. Si animas una nueva, la anterior revierte de inmediato a su forma original y mundana. Si mueres, la cabaña continúa siguiendo indefinidamente la última orden que le has dado.

MAESTRO DE LOS MALEFICIOS

DOTÉ 20

BRUJO

Personificas tanto el vínculo con tu patrón que puedes lanzar tus maleficios en rápida sucesión. Ya no estás limitado a lanzar 1 solo maleficio por turno. Además, cuando Lanzas *risotada* para mantener un maleficio, obtienes los efectos de Mantener para todos tus maleficios activos que tienen una duración de mantenido.

VERDAD DEL PATRÓN

DOTÉ 20

BRUJO

Prerrequisitos Don del patrón

Has dominado los mayores secretos de la magia de tu patrón y has averiguado una verdad fundamental sobre el mismo, incluso si su identidad sigue siendo un misterio. Obtienes 1 espacio de conjuro adicional de 10.º rango.

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Introducción

Competencias

Bardo

Brujo

Clérigo

Druida

Explorador

Guerrero

Mago

Pícaro

Compañeros

Familiares

Arquetipos

Bardo

multiclase

Brujo

multiclase

Clérigo

multiclase

Druida

multiclase

Explorador

multiclase

Guerrero

multiclase

Mago

multiclase

Pícaro

multiclase

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

CLÉRIGO

Los dioses obran su voluntad sobre el mundo de infinitas formas y tú eres uno de sus servidores mortales más firmes. Bendecido con la magia divina, vives los ideales de tu fe, te adornas con los símbolos de tu Iglesia y te entrenas de forma diligente para empuñar el arma predilecta de tu dios. Tus conjuros podrían proteger y curar a tus aliados o castigar a tus adversarios y a los enemigos de tu fe, según la voluntad de tu dios. La tuya es una vida de devoción, extendiendo las enseñanzas de tu fe tanto de palabra como de obra.

ATRIBUTO CLAVE

Sabiduría

A 1.º nivel, tu clase te concede una mejora de atributo a Sabiduría

PUNTOS DE GOLPE

8 más tu modificador por Constitución.

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

Durante los encuentros de combate...

Si eres un sacerdote de guerra, estás en equilibrio entre lanzar conjuros y atacar con armas, típicamente el arma predilecta de tu dios. Si eres un clérigo de clausura, principalmente lanzas conjuros. La mayoría de tus conjuros pueden reforzar, proteger o curar a tus aliados. Dependiendo de tu dios, obtienes conjuros adicionales para curar a tus aliados o dañar a tus enemigos.

Durante los encuentros sociales...

Podrías hacer proposiciones diplomáticas o pronunciar discursos impresionantes, pero a menudo la dirección que eliges se ve fuertemente influenciada por los edictos de tu dios. Como quiera que eres sabio, también eres capaz de detectar las falsedades que otros cuentan.

Explorando...

Detectas la magia cercana e interpretas cualquier escritura religiosa con la que te encuentras. También podrías concentrarte en un conjuro protector para tus aliados en caso de ataque. Después de una batalla o de un peligro, podrías curar a cualquiera que hubiera resultado herido, utilizando magia o medicinas.

En tu tiempo libre...

Podrías llevar a cabo ceremonias en un templo, viajar para predicar la palabra de tu dios, investigar en las escrituras, celebrar días sagrados o incluso fundar un nuevo templo.

Podrías...

- Visitar los templos y los santos lugares que han sido consagrados a tu fe y tener una afinidad inmediata con los demás adoradores de tu dios.
- Conocer las enseñanzas de los textos sagrados de tu religión y cómo se aplican a un dilema.
- Cooperar con tus aliados, si no te piden que vayas contra la voluntad divina.

Otros probablemente...

- Encuentran que tu devoción es impresionante, incluso si no comparten tu fe o no la entienden.
- Esperan que cures sus heridas, además de aflicciones más complejas como enfermedades e incluso maldiciones.
- Confían en ti para interactuar con otras figuras religiosas, incluyendo servidores divinos como celestiales e infernales.

COMPETENCIAS INICIALES

A 1.º 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 Religión

Entrenado en una habilidad determinada por tu elección de dios

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

ATAQUES

Entrenado en armas sencillas

Entrenado en el arma predilecta de tu dios.

Si dicha arma es poco común, también obtienes acceso a ella

Entrenado en ataques sin armas

DEFENSAS

No entrenado en todas las armaduras, aunque tu doctrina podría alterar esto

Entrenado en defensa sin armadura

CONJUROS

Entrenado en modificador al ataque de conjuro

Entrenado en la CD de conjuros

CD DE CLASE

Entrenado en la CD de la clase clérigo

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

AVANCE DEL CLÉRIGO

Tu nivel	Rasgos de clase
1	Ascendencia y bagaje, mejoras de atributo, competencias iniciales, dios, lanzamiento de conjuros de clérigo, fuente divina, doctrina
2	Dote de clérigo, dote de habilidad
3	Conjuros de 2.º rango, dote general, segunda doctrina, incremento de habilidad
4	Dote de clérigo, dote de habilidad
5	Conjuros de 3.º rango, mejoras de atributo, dote de ascendencia, experiencia en Percepción, dote de habilidad.
6	Dote de clérigo, dote de habilidad
7	Conjuros de 4.º rango, dote general, incremento de habilidad, tercera doctrina
8	Dote de clérigo, dote de habilidad
9	Conjuros de 5.º rango, dote de ascendencia, fe resoluta, incremento de habilidad
10	Mejoras de atributo, dote de clérigo, dote de habilidad
11	Conjuros de 6.º rango, cuarta doctrina, dote general, reflejos rápidos, incremento de habilidad
12	Dote de clérigo, dote de habilidad
13	Conjuros de 7.º rango, dote de ascendencia, defensa divina, incremento de habilidad, especialización en armas
14	Dote de clérigo, dote de habilidad
15	Conjuros de 8.º rango, mejoras de atributo, quinta doctrina, dote general, incremento de habilidad.
16	Dote de clérigo, dote de habilidad
17	Conjuros de 9.º rango, dote de ascendencia, incremento de habilidad
18	Dote de clérigo, dote de habilidad
19	Doctrina final, dote general, conjuro milagroso, incremento de habilidad
20	Mejoras de atributo, dote de clérigo, dote de habilidad

RASGOS DE CLASE

Obtienes estas aptitudes como clérigo. Las aptitudes obtenidas a niveles superiores indican el nivel requerido junto a su nombre.

Ascendencia y bagaje

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

Mejoras de atributo

Además de la mejora a la Sabiduría que obtienes de tu clase a 1.º nivel, obtienes 4 mejoras de atributo gratuitas a modificadores por atributo diferentes.

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

Competencias iniciales

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

Dios

Como clérigo, eres un servidor mortal de un dios al que adoras por encima de todos los demás. Los dioses más comunes de Pathfinder aparecen en las páginas 35 a 39, junto con sus edictos, áreas de interés y los beneficios que obtienes por ser un clérigo de dicho dios. Tu dios te concede el rango de competencia entrenado en una habilidad y con su arma predilecta. Aunque el arma predilecta de tu dios sea poco común, obtendrás acceso a dicha arma.

Tu dios también añade conjuros a tu lista. Podrás prepararlos igual que cualquier conjuro de la lista de conjuros divinos una vez puedas preparar conjuros de dicho rango como clérigo. Algunos de estos conjuros no figuran normalmente en la lista divina, pero siguen siendo conjuros divinos si los preparas de esta forma.

Santificación

Dependiendo de tu dios, su santificación te puede hacer sagrado o sacrilego. Eso te concede el rasgo sagrado o sacrilego, que te coloca en uno de los bandos de una lucha sobre las almas de los Planos y que puede verse referenciada en otras aptitudes. Si "puedes ser" sagrado o sacrilego según tu dios, tú eres quien hace la elección y si "tienes que ser" sagrado o sacrilego, obtienes el rasgo de forma automática. Si de alguna forma obtienes el rasgo opuesto, pierdes el anterior hasta completar un ritual de *expiar* (pág. 393).

Anatemas

Los actos fundamentalmente opuestos a los ideales de tu dios se consideran anatemas para tu fe. Aprender o lanzar conjuros, cometer actos y usar objetos que son anatema para tu dios hacen que caigas en desgracia ante el mismo.

Lanzar conjuros con el rasgo sacrilego es casi siempre anatema para los dioses que no permiten la santificación sacrilega, de la misma forma que lanzar conjuros sagrados es anatema para los que no permiten la santificación sagrada. Similarmente, lanzar conjuros que son anatema para los principios u objetivos de tu fe podría interferir con la conexión con tu dios. Por ejemplo, lanzar un conjuro para crear muertos vivos sería anatema para Farama, la diosa de la muerte. Muchas acciones que son anatema no aparecen en ninguna lista formal del dios. Para los casos límite, el DJ y tú deberéis determinar qué actos son anatema.

Si llevas a cabo suficientes actos que son anatema para tu dios, pierdes las aptitudes mágicas que derivan de tu conexión con el mismo. Los rasgos de clase que pierdes los determina el DJ, pero probablemente incluyen tu fuente divina y todo el lanzamiento de conjuros de clérigo. Estas aptitudes sólo se pueden recuperar si te arrepientes llevando a cabo un ritual de *expiar* (pág. 393).

Lanzamiento de conjuros de clérigo

Tu dios te concede el poder de lanzar conjuros divinos. Eres un lanzador de conjuros, y puedes lanzar conjuros de la tradición divina utilizando la actividad Lanzar un conjuro (pág. 299). Como clérigo, tus cánticos suelen invocar a tu dios y a sus sirvientes más poderosos por su nombre o por su título, mientras que tus gestos son seguidos por símbolos sagrados u otras representaciones de tu dios.

A 1.º nivel, cada mañana puedes preparar 2 conjuros de 1.º rango y 5 trucos de entre los conjuros comunes de la lista de

CONJUROS DE CLÉRIGO 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*†

* Tu fuente divina te concede conjuros adicionales de *curar* o de *dañar* a este rango. El número es 4 a 1.º nivel, 5 a 5.º nivel y 6 a 15.º nivel.

† El rasgo de clase conjuro milagroso te concede un espacio de conjuro de 10.º rango que funciona de forma algo diferente al resto de espacios de conjuro.

conjuros divinos (pág. 307) o de otros conjuros divinos a los que obtienes acceso y aprendes vía Aprender un conjuro. 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 clérigo, el número de conjuros que puedes preparar cada día aumenta, así como el rango superior de conjuro que puedes lanzar, tal y como se indica en la tabla Conjuros de clérigo por día.

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

Potenciación de conjuros

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

Trucos

Algunos de tus conjuros se denominan trucos. Un truco es un tipo especial de conjuro que no utiliza espacios de conjuro. Puedes lanzar un truco a voluntad, todas las veces que quie-

ras al día. Un truco se potencia automáticamente a la mitad de tu nivel redondeado hacia arriba, lo que suele ser igual al máximo rango de espacios de conjuro de clérigo de que dispones. Por ejemplo, como clérigo de 1.º rango, tus trucos son conjuros de 1.º rango, y como clérigo de 5.º nivel, tus trucos son conjuros de 3.º rango.

Fuente divina

Mediante la bendición de tu dios, obtienes conjuros adicionales que canalizan, o bien la fuerza vital llamada vitalidad, o bien su contraria, el vacío. Cuando preparas tus conjuros cada día, puedes preparar jueros adicionales de *curar* o de *dañar*, dependiendo de tu dios. El conjuro de fuente divina que te proporciona tu dios está indicado en la entrada Fuente divina del mismo en las págs. 35 a 39; si se indican ambos, puedes elegir entre *curar* y *dañar*. Una vez eliges, no puedes cambiar lo elegido salvo intervención divina.

Fuente curativa: obtienes 4 espacios de conjuro adicionales cada día a tu rango mayor de espacios de conjuro de clérigo. En dichos espacios tan solo puedes preparar conjuros de *curar* (pág. 328). A 5.º nivel, el número de espacios adicionales se incrementa a 5 y, a 15.º nivel, el número total de espacios adicionales se incrementa a 6.

Fuente dañina: obtienes 4 espacios de conjuro adicionales cada día a tu rango mayor de espacios de conjuro de clérigo. En dichos espacios tan solo puedes preparar conjuros de *dañar* (pág. 328). A 5.º nivel, el número de espacios adicionales se incrementa a 5 y, a 15.º nivel, el número total de espacios adicionales se incrementa a 6.

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

Doctrina

Incluso entre seguidores del mismo dios, las aproximaciones varían. A 1.^{er} nivel seleccionas clérigo de clausura o sacerdote de guerra y obtienes los beneficios de su primera doctrina. A 3.^{er} nivel y cada 4 niveles posteriores, obtienes otro beneficio de tu doctrina.

Clérigo de clausura

Eres un clérigo con sotana, que se centra en la magia divina y en la conexión con los dominios de tu dios.

Primera doctrina (1.º): obtienes la dote de clérigo Iniciado de un dominio (pág. 127).

Segunda doctrina (3.º): tu rango de competencia para las salvaciones de Fortaleza se incrementa a experto.

Tercera doctrina (7.º): tus rangos de competencia para el modificador al ataque de conjuros y las CD de conjuros se incrementan a rango experto.

Cuarta doctrina (11.º): obtienes competencia a rango experto con el arma predilecta de tu dios, las armas sencillas y los ataques sin armas. Cuando obtienes un éxito crítico en una tirada de ataque utilizando el arma predilecta de tu dios, aplicas el efecto de especialización crítica de la misma; puedes utilizar tu CD de conjuros en lugar de tu CD de clase.

Quinta doctrina (15.º): tus rangos de competencia para el modificador al ataque de conjuros y las CD de conjuros se incrementan a rango maestro.

Doctrina final (19.º): tus rangos de competencia para el modificador al ataque de conjuros y las CD de conjuros se incrementan a rango legendario.

Sacerdote de guerra

Te has entrenado en las doctrinas más militantes de tu Iglesia, centrándote tanto en los conjuros como en la batalla.

Primera doctrina (1.º): tienes competencia a rango entrenado en armadura ligera e intermedia y competencia a rango experto en las salvaciones de Fortaleza. Obtienes la dote general Bloqueo con el escudo (pág. 253), una reacción para reducir el daño mediante un escudo. Si el arma predilecta de tu dios es un arma sencilla o un ataque sin armas, obtienes la dote de clérigo Simplicidad mortal (pág. 128). A 13.^{er} nivel, si obtienes el rasgo de clase defensa divina, también obtienes competencia a rango experto con las armaduras ligeras e intermedias.

Segunda doctrina (3.º): estás entrenado en armas marciales.

Tercera doctrina (7.º): obtienes competencia a rango experto con el arma predilecta de tu dios, las armas marciales, las armas sencillas y los ataques sin armas. Cuando obtienes un éxito crítico en una tirada de ataque utilizando el arma predilecta de tu dios, aplicas el efecto de especialización crítica de la misma; puedes utilizar tu CD de conjuros en lugar de tu CD de clase.

Cuarta doctrina (11.º): tus rangos de competencia para el modificador al ataque de conjuros y las CD de conjuros se incrementan a rango experto.

Quinta doctrina (15.º): tu rango de competencia para las salvaciones de Fortaleza se incrementa a maestro. Cuando consigues un éxito en una salvación de Fortaleza, en su lugar consigues un éxito crítico.

Doctrina final (19.º): obtienes competencia a rango maestro con el arma predilecta de tu dios, tu modificador al ataque de conjuros y tu CD de conjuro.

Dotes de clérigo

2º

A 2.º nivel y cada 2 niveles posteriores, obtienes una dote de clase de clérigo. Se detallan a partir de la pág. 127.

Dotes de habilidad

2º

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

Dotes generales

3.º

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

Incrementos de habilidad

3.º

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

Puedes utilizar cualquiera de estos incrementos de habilidad que obtienes a 7.º nivel o superior para alcanzar el rango maestro en una habilidad en la que ya dispones del rango experto, y cualquiera de los que obtienes a 15.º nivel o superior para alcanzar el rango legendario en una habilidad en la que ya dispones 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.

Experiencia en Percepción

5.º

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

Fe resoluta

9.º

Tus creencias te proporcionan un baluarte contra los pensamientos insidiosos. Tu rango de competencia para las salvaciones de Voluntad se incrementa a maestro. Cuando consigues un éxito en una salvación de Fortaleza, en su lugar consigues un éxito crítico.

Experiencia en reflejos

11.º

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

Defensa divina

13.º

Tu entrenamiento y tu dios te protegen del daño. Tu rango de competencia para la defensa sin armadura se incrementa a experto.

Especialización en armas

13.º

Has aprendido a infligir heridas mayores con tus armas. Infliges 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 dispones del rango maestro y a 4 si dispones del rango legendario.

Conjuro milagroso

19.º

Has sido exaltado por tu dios y obtienes conjuros auténticamente sensacionales. Obtienes un solo espacio de conjuro de 10.º rango y puedes preparar en él un conjuro utilizando lanzamiento de conjuros de clérigo. A diferencia de otros espacios de conjuro, no puedes utilizar espacios de 10.º rango con aptitudes que te conceden más espacios de conjuro o que te permiten lanzar conjuros sin gastar espacios de conjuro. No obtienes más conjuros de 10.º rango conforme subes de nivel, pero puedes adquirir la dote Obrador de milagros (pág. 135) para conseguir un segundo espacio de conjuro.

TÉRMINOS CLAVE

Verás aparecer los siguientes términos en muchos rasgos de clase de clérigo.

Moldeo de conjuros: estas acciones afinan tus conjuros. Tienes que utilizar una acción de moldeo de conjuros directamente antes de Lanzar el conjuro que pretendes alterar. Si utilizas cualquier acción (incluyendo acciones gratuitas y reacciones) distinta a Lanzar un conjuro directamente después, desperdicias los beneficios de la acción de moldeo de conjuro. Los efectos añadidos por una acción de modelo de conjuros forman parte del efecto del conjuro, no de la acción de moldeo.

Sagrado y sacrilego: dichos rasgos marcan algo, como tu personaje o un conjuro, como perteneciente a uno de los bandos de la batalla entre los celestiales y los infernales. Por lo general, los infernales y los muertos vivientes son susceptibles a las aptitudes sagradas y los celestiales a las sacrílegas.

Santificado: si eres sagrado o sacrilego tus acciones y conjuros santificados obtienen el mismo rasgo.

DOTES DE CLÉRIGO

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

1.º NIVEL

CASTIGO DIVINO

DOTE 1

CLÉRIGO

Prerrequisitos rasgo sagrado o sacrilego

La gracia de tu dios no se extiende a tus enemigos jurados. Cuando lanzas un conjuro de *curar* o *dañar*, puedes sumarle tu rasgo sagrado o sacrilego. Si lo haces, el conjuro inflige daño a las criaturas con el rasgo opuesto, incluso si normalmente no las dañaría. Usado de esta forma, el conjuro inflige daño espiritual. Por ejemplo si eres sagrado, podrías añadir el rasgo sagrado a un conjuro de *curar* e infligir con él daño espiritual a un infernal que tiene el rasgo sacrilego.

CONJURO DE ALCANCE

DOTE 1

CLÉRIGO

CONCENTRAR

MOLDEO DE CONJUROS

Puedes ampliar el alcance de tus conjuros. Si la siguiente acción que utilizas es Lanzar un conjuro que tiene alcance, increméntalo 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).

INICIADO DE UN DOMINIO

DOTE 1

CLÉRIGO

Tu dios te concede un conjuro especial relacionado con sus poderes. Selecciona un dominio (un tema de interés particular para ti dentro de tu religión) de la lista de tu dios. Obtienes un conjuro de dominio inicial para dicho dominio, único para éste y no disponible para otros clérigos. El tema de cada dominio aparece en la pág. 39 y los conjuros de dominio aparecen en las págs. 372 a 381.

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Introducción

Competencias

Bardo

Brujo

Clérigo

Druida

Explorador

Guerrero

Mago

Pícaro

Compañeros

Familiares

Arquetipos

Bardo

multiclase

Brujo

multiclase

Clérigo

multiclase

Druida

multiclase

Explorador

multiclase

Guerrero

multiclase

Mago

multiclase

Pícaro

multiclase

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

DOTES DE CLÉRIGO POR ORDEN ALFABÉTICO

Dote	Nivel
Abstinencia compartida	10
Alivio afortunado	12
Alzar símbolo	4
Ápice divino	18
Arma castigadora	10
Arma divina	6
Armadura del sacerdote de guerra	2
Armamento duradero	14
Asustar a los muertos	2
Audiencia del avatar	20
Azote eterno	16
Bendición eterna	16
Bloqueo de canalización	14
Canalización dirigida	4
Canalización rápida	14
Canalización resonante	18
Canalización restablecedora	8
Canalizar castigo	4
Canalizar moldeo de conjuros	20
Castigo con rebote	16
Castigo divino	1
Claridad compartida	18
Conjuro de alcance	1
Curación en común	2
Derribar	6
Destierro rápido	14
Destierro rápido mejorado	18
Dominio avanzado	8
Energía selectiva	6
Escudo de la fe	10
Estampar antimagia	12
Estampar armamento	2
Estampar energía	8
Expansión de truco	2

Flujo y reflujo	14
Foco de dominio	12
Foco emergente	8
Fuente versátil	2
Golpe restablecedor	4
Incinerar muertos vivientes	8
Infusión divina	4
Iniciado de un dominio	1
Inviolable	18
Lanzamiento de conjuros firme	6
Manos curativas	1
Manos dañinas	1
Manos mágicas	6
Mártir	8
Minar la vida	2
Obrador de milagros	20
Posibilidad milagrosa	18
Premonición de abstinencia	1
Premonición de claridad	14
Prisa celosa	8
Protección de tu dios	14
Protección del avatar	20
Reabastecimiento compartido	12
Reabastecimiento de guerra	10
Rechazo divino	6
Recuperación defensiva	12
Recuperación heroica	10
Remediar	16
Respuesta rápida	2
Resucitador	16
Santificar armamento	8
Sifón del vacío	8
Símbolo absorbedor	12
Simplicidad mortal	1
Terreno sagrado	4

Los conjuros de dominio 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 y utilizando la actividad Reenfocar para rezar a tu dios o llevar a cabo algún servicio en favor de su causa.

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. Tu reserva de foco puede albergar 1 Punto de Foco por cada conjuro de foco de que dispones, hasta 3 puntos. Las reglas completas de los conjuros de foco aparecen en la pág. 298.

Especial Puedes seleccionar esta dote en múltiples ocasiones, con un dominio diferente cada vez, obteniendo así su conjuro de dominio.

MANOS CURATIVAS

NOTE 1

CLÉRIGO

Prerrequisitos Fuente curativa

Tu vitalidad es aún más vibrante y restablecedora. Cuando lanzas *curar*, tiras d10 en lugar de d8.

MANOS DAÑINAS

NOTE 1

CLÉRIGO

Prerrequisitos Fuente dañina

El poder mordiente de tu energía del vacío crece. Cuando lanzas *dañar*, tiras d10 en lugar de d8.

PREMONICIÓN DE ABSTINENCIA

NOTE 1

CLÉRIGO

DIVINO

PREDICCIÓN

Desencadenante Estás a punto de hacer una tirada de salvación contra un peligro.

Tu dios te concede un instante de premonición. Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a la tirada de salvación desencadenante.

SIMPLICIDAD MORTAL

NOTE 1

CLÉRIGO

Prerrequisitos dios con un arma predilecta sencilla o ataque sin armas, rango entrenado en el arma predilecta de tu dios

Cuando empuñas el arma predilecta de tu dios, incrementa en un paso el tamaño del dado de daño de dicha arma.

Si el arma predilecta de tu dios es un ataque sin armas (como por

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Introducción

Competencias

Bardo

Brujo

Clérigo

Druida

Explorador

Guerrero

Mago

Pícaro

Compañeros

Familiares

Arquetipos

Bardo
multiclaseBrujo
multiclaseClérigo
multiclaseDruida
multiclaseExplorador
multiclaseGuerrero
multiclaseMago
multiclasePícaro
multiclase

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

ejemplo el puño, si adoras a Irori) y su dado de daño es menor que d6, en su lugar incrementa a d6 el tamaño del dado de daño.

2.º NIVEL

ARMADURA DEL SACERDOTE DE GUERRA

NOTE 2

CLÉRIGO

Prerrequisitos doctrina del sacerdote de guerra

Tu entrenamiento te ayudado a adaptarte a armaduras más pesadas. Obtienes el rango entrenado en armadura pesada. Siempre que obtienes un rasgo de clase que te concede competencia a rango experto o mayor en armadura intermedia, obtienes también dicha competencia en armadura pesada. Tratas la armadura que llevas puesta de Impedimenta 2 o mayor como si su Impedimenta fuera 1 más ligera (hasta un mínimo de Impedimenta 1).

ASUSTAR A LOS MUERTOS

NOTE 2

CLÉRIGO EMOCIÓN MENTAL MIEDO

La vitalidad desata el terror en los muertos vivos. Cuando usas un conjuro de *curar* para dañar muertos vivos, cualquiera de ellos que falla su tirada de salvación queda también asustado 1. Si el fallo es crítico, la criatura sufre también el estado huyendo hasta el inicio de tu siguiente turno. Los muertos vivos descerebrados no son inmunes a este efecto aun careciendo de cerebro.

CURACIÓN EN COMÚN

NOTE 2

CLÉRIGO CURACIÓN VITALIDAD

Eres un conducto excepcional para la vitalidad y, conforme la canalizas a través de ti, puedes desviar cierta cantidad de curación a ti mismo o a otra criatura. Cuando lanzas el conjuro *curar* para una sola criatura, elige otra criatura viva voluntaria dentro del alcance de tu curación para que recupere tantos Puntos de Golpe como el rango de conjuro de *curar*.

ESTAMPAR ARMAMENTO

NOTE 2

CLÉRIGO EXPLORACIÓN

Grabando con cuidado una imagen sagrada en un objeto físico, te refuerzas para la batalla. Puedes invertir 10 minutos estampando un símbolo de tu dios en un arma o un escudo. El símbolo no se borra hasta que ha pasado 1 año, pero si Estampas un armamento, cualquier símbolo que hayas estampado en el previamente y cualquier símbolo ya estampado en dicho objeto desaparecen instantáneamente.

El objeto estampado es un símbolo religioso de tu dios además de su propósito normal, y obtiene otro beneficio determinado por su tipo de objeto. El beneficio se aplica sólo a los seguidores del dios al que el símbolo representa, pero otros pueden utilizar el objeto con normalidad.

- **Arma** Quien la empuña obtiene un bonificador +1 por estatus a las tiradas de daño con el arma.
- **Escudo** El escudo obtiene un bonificador +1 por estatus a su Dureza (esto hace que reduzca más daño con la reacción Bloqueo con el escudo).

EXPANSIÓN DE TRUCO

NOTE 2

CLÉRIGO

Estudias una gama más amplia de conjuros sencillos. Puedes preparar 2 trucos adicionales cada día.

FUENTE VERSÁTIL

DOTÉ 2

CLÉRIGO

Prerrequisitos Fuente dañina o fuente curativa, dios que permite a sus clérigos disponer de ambas fuentes

Conforme exploras los aspectos de tu dios, vas más allá de las restricciones sobre la curación o el daño. Puedes preparar, o bien *curar*, o bien *dañar* en los espacios de conjuro obtenidos de una fuente curativa o de una fuente dañina.

MINAR LA VIDA

DOTÉ 2

CLÉRIGO CURACIÓN

Extraes la fuerza vital de tus enemigos. Cuando lanzas un conjuro de *dañar* y dañas por lo menos a una criatura viva, recuperas tantos Puntos de Golpe como el rango de conjuro de tu conjuro de *dañar*. Si no eres una criatura viva, no obtienes beneficio alguno de esta dote.

RESPUESTA RÁPIDA

DOTÉ 2

CLÉRIGO

Desencadenante Un aliado queda reducido a 0 Puntos de Golpe.

Trabajas rápidamente en caso de emergencia. Das una Zancada hacia el aliado desencadenante. Obtienes un bonificador +10 pies (3 m) por circunstancia a tu Velocidad durante este movimiento.

4.º NIVEL

ALZAR SÍMBOLO

DOTÉ 4

CLÉRIGO

Requisitos Empuñas un símbolo religioso

Muestras enfáticamente tu símbolo religioso. Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las tiradas de salvación hasta el inicio de tu siguiente turno. Mientras está alzado, si obtienes un éxito en una tirada de salvación contra un efecto de vitalidad o de vacío, en su lugar obtienes un éxito crítico.

Si el símbolo religioso que alzas es un escudo, como por ejemplo en Estampar armamento, obtiene los efectos de Alzar un escudo cuando usas esta acción y los efectos de esta acción cuando Alzas un escudo.

CANALIZACIÓN DIRIGIDA

DOTÉ 4

CLÉRIGO

Puedes moldear en una sola dirección la energía que canalizas. Cuando lanzas una versión de *curar* o de *dañar* que tiene área, puedes hacer que dicha área sea un cono de 60 pies (18 m) en lugar de una emanación de 30 pies (9 m).

CANALIZAR CASTIGO

DOTÉ 4

CLÉRIGO DIVINO

Coste Gastar un conjuro de *dañar* o de *curar*.

Absorbes las energías de la vida y de la muerte mediante un ataque cuerpo a cuerpo contra un enemigo. Da un Golpe cuerpo a cuerpo. Con un impacto, lanzas la versión de 1 acción del conjuro prolongado para dañar al objetivo, además del daño normal de tu Golpe. El objetivo sufre automáticamente un fallo en su salvación (o un fallo crítico si tu Golpe resultó en un impacto crítico). El conjuro no tiene el rasgo manipular cuando se lanza de esta forma.

El conjuro se gasta sin efecto alguno si tu Golpe falla o si impacta a una criatura que no resulta dañada por dicho tipo de energía (como por ejemplo si aciertas a una criatura que no es un muerto viviente con un conjuro de curación).

GOLPE RESTABLECEDOR

DOTÉ 4

CLÉRIGO

Requisitos Tienes un conjuro de *dañar* o de *curar* que puedes lanzar. Equilibras ambos platillos de la balanza, restableciéndote a ti mismo mientras golpeas a un enemigo. Lanza un conjuro de 1 acción de *dañar* o de *curar* para curarte a ti mismo, gastando el conjuro con normalidad. Cuando se lanza de esta forma, el conjuro pierde el rasgo manipular. A continuación da un Golpe cuerpo a cuerpo. Si das este Golpe con el arma predilecta de tu dios, obtienes un bonificador +1 por estatus a la tirada de ataque.

Si el Golpe acierta, puedes designar como objetivo a una segunda criatura voluntaria para que se cure la misma cantidad debido al conjuro. Dicha criatura puede estar fuera del alcance del conjuro, pero ha de estar adyacente al enemigo al que aciertas.

INFUSIÓN DIVINA

DOTÉ 4

CLÉRIGO CONCENTRAR MOLDEO DE CONJUROS

Viertes energía en el sujeto de tu curación para potenciar sus ataques. Si la siguiente acción que utilizas es lanzar *dañar* o *curar* para restablecer Puntos de Golpe a una sola criatura, el objetivo inflige 1d6 daño adicional con sus armas cuerpo a cuerpo y ataques sin armas hasta el final de su siguiente turno. El tipo de daño es vacío si lanzas *dañar* y vitalidad si lanzas *curar*.

Si el conjuro lanzado es por lo menos de 5.º rango, este daño se incrementa a 2d6 y si el conjuro es por lo menos de 8.º rango, el daño se incrementa a 3d6.

TERRENO CONSAGRADO

DOTÉ 4

CLÉRIGO CONSAGRACIÓN DIVINO EXPLORACIÓN

Prerrequisitos Fuente dañina o fuente curativa

Frecuencia una vez cada 10 minutos

Rezas continuamente durante 1 minuto para llamar a una sombra sutil del reino de tu dios a una explosión de 30 pies (9 m) centrada en ti. Dura 10 minutos y una criatura que permanezca en el área todos ellos recuperará tantos Puntos de Golpe como tu nivel.

Si tienes una fuente curativa, esta actividad tiene los rasgos curación y vitalidad y cura a las criaturas vivas. Si tienes una fuente dañina, esta actividad tiene los rasgos curación y vacío y cura a las criaturas muertas vivientes (u otras criaturas que se curan mediante el vacío). Los clérigos con Fuente versátil pueden elegir una u otra o ambas. En cualquier caso, no puede dañar a las criaturas.

6.º NIVEL

ARMA DIVINA

DOTÉ 6

CLÉRIGO

Frecuencia una vez por turno

Desencadenante Acabas de Lanzar un conjuro usando uno de tus espacios de conjuro divinos en tu turno.

Desvías energía de conjuro residual a un arma que estás empuñando. Hasta el final de tu turno, el arma inflige 1d4 daño espiritual adicional. Si eres sagrado o sacrilego, los Golpes con el arma también

obtienen dicho rasgo y el daño adicional se incrementa a 2d4 contra las criaturas del rasgo opuesto.

DERRIBAR

DOTÉ 6

CLÉRIGO CONCENTRAR MOLDEO DE CONJUROS

La fuerza bruta de tu fe puede hacer que un enemigo caiga al suelo. Si la siguiente acción que utilizas es lanzar *dañar* o *curar* para dañar a una criatura, el objetivo queda derribado si sufre daño alguno debido al conjuro. Si el objetivo sufre un fallo crítico en su salvación contra el conjuro, además sufre un penalizador -10 pies (3 m) por estatus a su Velocidad durante 1 minuto.

ENERGÍA SELECTIVA

DOTÉ 6

CLÉRIGO

Al llamar al poder divino, puedes evitar que algunos enemigos se beneficien de ello o que algunos aliados resulten dañados. Cuando lanzas una versión de *dañar* o *curar* que dispone de área, puedes designar hasta 5 criaturas dentro de la misma. Dichas criaturas no se ven afectadas por el conjuro.

LANZAMIENTO DE CONJUROS FIRME

DOTÉ 6

CLÉRIGO

Confiado en tu técnica, no pierdes conjuros fácilmente. Si una reacción interrumpiría tu acción de lanzamiento de conjuros, haz una prueba plana CD 15. Si tienes éxito, tu acción no queda interrumpida.

MANOS MÁGICAS

DOTÉ 6

CLÉRIGO

Prerrequisitos Manos curativas

La bendición de tu dios potencia tu capacidad curativa, integrando la curación mágica con la mundana. Cuando tienes éxito en una prueba de Medicina para Tratar heridas, puedes tirar d10 en lugar de d8 para la curación y añadir un bonificador por estatus a la curación igual a tu nivel.

RECHAZO DIVINO

DOTÉ 6

CLÉRIGO DIVINO

Desencadenante Un aliado tuyo está a punto de hacer una tirada de salvación contra una aptitud mágica de una criatura a la que estás adyacente.

Requisitos Empuñas el arma predilecta de tu dios.

Te esfuerzas contra las amenazas mágicas tanto física como espiritualmente. Puedes dar un Golpe a la criatura adyacente con el arma predilecta de tu dios. Si eres sagrado o sacrilego, el Golpe obtiene dicho rasgo. Si tu Golpe impacta, todos tus aliados obtienen un bonificador +2 por circunstancia a la tirada de salvación desencadenante (un bonificador +3 por circunstancia con un impacto crítico).

8.º NIVEL

CANALIZACIÓN RESTABLECEDORA

DOTÉ 8

CLÉRIGO

Prerrequisitos Fuente curativa

Puedes quitar estados mediante la gracia divina. Puedes sacrificar un conjuro de *curar* que has preparado en los espacios adicionales de tu fuente curativa para lanzar en su lugar uno de los siguientes conjuros: *despejar la mente*, *cuerpo sano*, *limpiar aflicción*, o *pisada segura*. El conjuro se potencia al mismo rango del conjuro sacrificado.

DOMINIO AVANZADO

DOTÉ 8

CLÉRIGO

Prerrequisitos Iniciado de un dominio

Tus plegarias han desbloqueado secretos más profundos del dominio de tus dios. Obtienes un conjuro de dominio avanzado de uno de tus dominios para el que ya tienes un conjuro de dominio inicial (ver págs. 372 a 381).

Especial Puedes seleccionar esta dote en múltiples ocasiones. Cada vez debes seleccionar un conjuro de dominio avanzado diferente.

ESTAMPAR ENERGÍA

DOTÉ 8

CLÉRIGO

Prerrequisitos Estampar amamento

Con las fuerzas elementales, haces que tus símbolos estampados sean más potentes. Cuando Estampas un armamento, puedes elegir de entre los siguientes efectos en lugar de los efectos indicados en aquella dote. Dichos efectos tienen las mismas restricciones que las opciones base.

- **Arma** Elige entre ácido, electricidad, frío, fuego o sónico. El arma inflige 1d4 daño adicional de dicho tipo. Aumenta a 1d6 este daño adicional si tienes un conjuro de dominio con un rasgo que encaja con ese tipo (como por ejemplo *rayo de fuego*).
- **Escudo** Elige entre ácido, electricidad, frío, fuego o sónico. El portador obtiene el bonificador por circunstancia del escudo a las tiradas de salvación contra ese tipo de daño y puede utilizar Bloqueo con el escudo contra el daño de dicho tipo. El escudo obtiene además tanta resistencia a dicho tipo de daño como la mitad de tu nivel si tienes un conjuro de dominio con un rasgo que encaja con ese tipo (como por ejemplo *rayo de fuego*).

FOCO EMERGENTE

DOTÉ 8

CLÉRIGO

Frecuencia una vez al día

Desencadenante Un aliado al que puedes ver queda reducido a 0 Puntos de Golpe.

Cuando un aliado al que puedes ver cae en combate, tu oleada de justa indignación te permite recurrir a reservas sin usar de poder divino. Recuperas instantáneamente 1 Punto de Foco.

INCINERAR MUERTOS VIVIENTES

DOTÉ 8

CLÉRIGO

Tu abrumadora vitalidad prende fuego a los muertos vivientes. Cuando utilizas un conjuro de *curar* para dañar muertos vivientes, cada uno de ellos que sufre daño también sufre tanto daño persistente por fuego como el rango del conjuro.

MÁRTIR

DOTÉ 8

CLÉRIGO

MOLDEO DE CONJUROS

Haces esfuerzos extremos para apoyar a tus aliados, incluso si ello significa dañarte a ti mismo. Si tu siguiente acción es lanzar *dañar* o *curar* para restablecer Puntos de Golpe a un solo aliado, puedes canalizar tu propia vitalidad junto con el conjuro. Pierdes 1d8 Puntos de Golpe por rango del conjuro, que no se pueden reducir ni mitigar en modo alguno, y tu aliado recupera una cantidad igual de Puntos de Golpe.

PRISA CELOSA

DOTÉ 8

CLÉRIGO

Desencadenante Lanzas un conjuro divino que tarda 1 acción o más en lanzarse y que sólo te afecta a ti o a tu equipo.

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Introducción

Competencias

Bardo

Brujo

Clérigo

Druida

Explorador

Guerrero

Mago

Pícaro

Compañeros

Familiares

Arquetipos

Bardo
multiclase

Brujo
multiclase

Clérigo
multiclase

Druida
multiclase

Explorador
multiclase

Guerrero
multiclase

Mago
multiclase

Pícaro
multiclase

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

Ejemplo de clérigo

GOZRÉNICO

Siguiendo al Viento y las Olas, proteges la belleza de la Naturaleza en todas sus formas.

Atributos

Prioriza la Sabiduría para tu lanzamiento de conjuros y la Fuerza para tus ataques.

Habilidades

Atletismo, Naturaleza, Religión, Supervivencia

Dios

Gozreh (fuente divina: *curar*)

Doctrina

Sacerdote de guerra

Dotes de nivel superior

Estampar armamento (2.º), Arma divina (6.º)

Conjuros preparados

1.º arma rúnica, conjuros de curar de fuente divina, ráfaga de viento; **Trucos** conocer la dirección, detectar magia, escudo, luz, mensaje

Te bendices a ti mismo sobre la marcha. Da una Zancada de hasta 10 pies (3 m). Si el conjuro tarda 2 o más acciones en lanzarse, en su lugar puedes dar una Zancada hasta el máximo de tu Velocidad.

SANTIFICAR ARMAMENTO ➡

NOTE 8

CLÉRIGO DIVINO

Prerrequisitos rasgo sagrado o sacrílego

Tocas un arma y la pones en concordancia con tu dios. Durante 1 asalto, dicha arma obtiene tu rasgo sagrado o sacrílego. Inflige también 2d6 daño espiritual adicional a las criaturas del rasgo opuesto. Por ejemplo, si eres sagrado, el arma infligiría 2d6 daño espiritual adicional a las criaturas sacrílegas.

Si utilizas de nuevo Santificar armamento, cualquier uso previo del mismo expira.

SIFÓN DEL VACÍO

NOTE 8

CLÉRIGO

La energía en bruto del vacío debilita la esencia de los vivos. Toda criatura viva que sufre un fallo crítico en su salvación contra un conjuro de *dañar* que lanzas queda drenada 1.

10.º NIVEL

ABSTINENCIA COMPARTIDA

NOTE 10

CLÉRIGO

Prerrequisitos Premonición de abstinencia

Puedes proyectar a tus aliados tus premoniciones de peligro. Cuando utilizas Premonición de abstinencia, tus aliados a 20 pies (6 m) o menos de ti que hacen la misma tirada de salvación contra el mismo peligro obtienen también un bonificador +2 por circunstancia a la misma.

ARMA CASTIGADORA

NOTE 10

CLÉRIGO

Prerrequisitos Castigo divino

La fuerza del castigo de tu dios refuerza tu cuerpo para abatir al enemigo y a sus aliados. Tras infligir daño espiritual mediante Castigo divino, tu arma o tus Golpes sin armas obtienen tu rasgo sagrado o sacrílego e infligen daño espiritual adicional hasta el final de tu turno. El daño espiritual es igual al rango de *dañar* o *curar* con que lo has infligido, y se acumula con cualquier daño espiritual que inflige el arma de por sí (como por ejemplo debido a una runa sagrada).

ESCUDO DE LA FE

NOTE 10

CLÉRIGO

Prerrequisitos Iniciado de un dominio

La energía residual de tus conjuros de dominio refuerza tus defensas. Cuando gastas un Punto de Foco para lanzar un conjuro de dominio, obtienes un bonificador +1 por estatus a tu CA hasta el inicio de tu siguiente turno.

REABASTECIMIENTO DE GUERRA

NOTE 10

CLÉRIGO

Prerrequisitos rango experto en el arma predilecta de tu dios

Golpear a tus enemigos despierta elogios y genera protección por parte de tu dios. Cuando dañas a una criatura con un Golpe utilizando el arma predilecta de tu dios, obtienes tantos Puntos de Golpe temporales como la mitad de tu nivel, o tantos como

tu nivel si el Golpe resulta en un impacto crítico. Estos Puntos de Golpe temporales duran hasta el inicio de tu siguiente turno.

RECUPERACIÓN HEROICA

NOTE 10

CLÉRIGO CONCENTRAR MOLDEO DE CONJUROS

Prerrequisitos Fuente curativa

El poder restablecedor de tu curación revigora a su receptor. Si la siguiente acción que utilizas es lanzar *curar* designando como objetivo a una sola criatura viva y el objetivo recupera Puntos de Golpe debido al conjuro, también obtiene 3 bonificadores hasta el final de su siguiente turno: un bonificador +5 pies (1,5 m) por estatus a su Velocidad, un bonificador +1 por estatus a las tiradas de ataque y un bonificador +1 por estatus a las tiradas de daño. Además, si está tumbado, se puede Poner en pie como acción gratuita que no desencadena reacciones.

12.º NIVEL

ALIVIO AFORTUNADO

NOTE 12

CLÉRIGO FORTUNA

Tu dios favorece tus intentos de quitar aflicciones y estados. Cuando lanzas un conjuro de curación que intenta contrarrestar (pág. 431) un efecto, puedes hacer 2 veces la tirada de contrarrestar y quedarte con el mejor resultado.

ESTAMPAR ANTIMAGIA

NOTE 12

CLÉRIGO

Prerrequisitos Estampar armamento

El símbolo de tu dios te protege contra la magia ofensiva. Cuando Estampas un armamento, puedes elegir de entre los siguientes efectos en lugar de los efectos indicados en aquella dote. Dichos efectos tienen las mismas restricciones que las opciones base.

- **Arma** Cuando quien empuña el arma obtiene un impacto crítico con la misma, puede intentar contrarrestar un conjuro activo sobre su objetivo, utilizando la mitad de su nivel (redondeado hacia arriba) como el rango de la acción de contrarrestar. Tras el intento, el símbolo estampado desaparece de inmediato.
- **Escudo** Cuando quien lo empuña tiene el escudo alzado, obtiene el bonificador por circunstancia del escudo a las tiradas de salvación contra la magia y puede utilizar Bloqueo con el escudo contra el daño derivado de los conjuros de sus enemigos.

FOCO DE DOMINIO

NOTE 12

CLÉRIGO

Tu devoción al dominio de tu dios sigue creciendo, igual que el poder que te concede. Siempre que Reenfocas, rellenas por completo tu reserva de foco.

REABASTECIMIENTO COMPARTIDO

NOTE 12

CLÉRIGO

Prerrequisitos Reabastecimiento de guerra

Cuando tu dios bendice tus actos belicosos, puedes extender dicho favor a tus aliados. Puedes conceder los Puntos de Golpe temporales de Reabastecimiento de guerra a un aliado a 10 pies (3 m) o menos en lugar de obtenerlos tú. Puedes conceder dichos Puntos de Golpe temporales a un aliado diferente cada vez, lo que significa que podrías concedérselos a múltiples criaturas en un solo turno.

RECUPERACIÓN DEFENSIVA

NOTE 12

CLÉRIGO CONCENTRAR MOLDEO DE CONJUROS

Tu fe proporciona protección temporal además de curación. Si la siguiente acción que utilizas es lanzar *dañar* o *curar* sobre un sólo objetivo y éste recupera Puntos de Golpe debido al conjuro, también obtiene un bonificador +2 por estatus a la CA y a las tiradas de salvación durante 1 asalto.

SÍMBOLO ABSORBEDOR

NOTE 12

CLÉRIGO DIVINO

Prerrequisitos Alzar símbolo

Desencadenante Estás a punto de sufrir daño debido a un ataque cuerpo a cuerpo mientras tienes el símbolo alzado.

Tu símbolo religioso brilla con energía sagrada, convirtiendo en debilidad la fuerza del atacante. Haz una prueba de Religión contra la CD de Voluntad de la criatura desencadenante. Sea cual sea el resultado, la criatura quedará temporalmente inmune durante 1 minuto.

Éxito crítico La criatura queda debilitada 2 hasta que invierte por lo menos 1 acción apartándose de ti.

Éxito Igual que éxito crítico, pero debilitada 1

14.º NIVEL

ARMAMENTO DURADERO

NOTE 14

CLÉRIGO

Prerrequisitos Santificar armamento

Cuando santificas un arma, permanece santificada durante un período de tiempo mayor. La duración de Santificar armamento se incrementa a 1 hora, pero sigue acabando si utilizas la dote sobre otra arma.

BLOQUEO DE CANALIZACIÓN

NOTE 14

CLÉRIGO

Prerrequisitos Bloqueo con el escudo

Viertes energía divina en un bloqueo desesperado. Cuando Bloqueas con el escudo, puedes gastar un conjuro de *dañar* o de *curar*. Tira 1d8 por cada rango del conjuro e incrementa con el resultado la Dureza del escudo para este bloqueo.

CANALIZACIÓN RÁPIDA

NOTE 14

CLÉRIGO

Prerrequisitos fuente dañina o fuente curativa

El poder divino está siempre a tu alcance, respondiendo rápidamente a tu llamada. Cuando lanzas *dañar* o *curar* invirtiendo 2 acciones, puedes obtener los efectos de la versión de 3 acciones en lugar de la de 2.

Puedes hacer esto con *dañar* si tu fuente es dañina o con *curar* si tu fuente es curativa (o ambas si tienes Fuente versátil).

DESTIERRO RÁPIDO

NOTE 14

CLÉRIGO

Desencadenante Impactas críticamente a una criatura que no está en su Plano natal.

Requisitos Tienes preparado un conjuro de *destierro*.

La fuerza de tu golpe envía a tu víctima de vuelta a su Plano de origen. Gastas un conjuro de *destierro* que tenías preparado, y que afecta a la criatura a la que has impactado críticamente, sin necesidad de lanzar el conjuro. La criatura puede intentar resistirse al conjuro de la forma habitual.

FLUJO Y REFLUJO

NOTE 14

CLÉRIGO CONCENTRAR MOLDEO DE CONJUROS

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Introducción

Competencias

Bardo

Brujo

Clérigo

Druida

Explorador

Guerrero

Mago

Pícaro

Compañeros

Familiares

Arquetipos

Bardo

multiclase

Brujo

multiclase

Clérigo

multiclase

Druida

multiclase

Explorador

multiclase

Guerrero

multiclase

Mago

multiclase

Pícaro

multiclase

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

Ejemplo de clérigo

FARÁSMICO

Seguidor de la Dama de las Tumbas, respeta tanto la santidad de la vida como la de la muerte.

Atributos

Prioriza la Sabiduría. El Carisma te ayuda a extender la palabra de tu fe.

Habilidades

Diplomacia, Medicina, Ocultismo, Religión

Dios

Farasma (fuente divina: *curar*)

Doctrina

Clérigo de clausura (dominio de la muerte)

Dotes de nivel superior

Asustar a los muertos (2.º), Energía selectiva (6.º)

Conjuros preparados

1.º conjuros de *curar* de fuente divina, *enlace mental*, *miedo*; **Trucos** *atontar*, *detectar magia*, *estabilizar*, *lanza divina*, *luz*

Prerrequisitos Fuente versátil

Puedes extraer a la vez vitalidad y vacío para dañar a tus enemigos y curar a tus aliados. Si tu siguiente acción es lanzar un conjuro de *curar* o *dañar* de 1 acción o 2 acciones, elige una criatura dentro del alcance que podría ser dañada por el conjuro y otra criatura, también dentro del alcance, que podría ser curada por el conjuro. Tu *curar* o *dañar* designa como objetivo a ambas criaturas.

PREMONICIÓN DE CLARIDAD

FEAT 14

CLÉRIGO FORTUNA

Frecuencia una vez por hora

Desencadenante Fallas una tirada de salvación contra un efecto mental

Tu dios te envía una visión de fe para reforzarte contra los ataques mentales. Repite la tirada de salvación desencadenante con un bonificador +2 por circunstancia. Tienes que utilizar el segundo resultado, incluso si es peor.

PROTECCIÓN DE TU DIOS

NOTE 14

CLÉRIGO

Prerrequisitos Dominio avanzado

Cuando recurres al poder de tu dios para cumplir la promesa de su dominio, obtienes la protección divina. Tras lanzar un conjuro de dominio, obtienes resistencia a todo tipo de daño hasta el inicio de tu siguiente turno. La cantidad de resistencia es igual al rango del conjuro de dominio lanzado.

16.º NIVEL

AZOTE ETERNO

NOTE 16

CLÉRIGO

Prerrequisitos sacrílego

Tu vida te ha convertido en un nexo para el vil poder de tu dios. Estás continuamente rodeado por un conjuro de *destierro*, con un rango de conjuro igual a la mitad de tu nivel (redondeado hacia arriba). El radio es de 15 pies (4,5 m) y no puedes incrementarlo. Puedes Deshacer el conjuro; si lo haces, vuelve automáticamente al cabo de 1 minuto.

BENDICIÓN ETERNA

NOTE 16

CLÉRIGO

Prerrequisitos sagrado

Tus buenas obras te han granjeado la gracia de tu dios para toda la eternidad. Estás continuamente rodeado por un conjuro de bendecir de un rango de conjuro igual a la mitad de tu nivel (redondeado hacia arriba). El radio es de 15 pies (4,5 m) y no puedes incrementarlo. Puedes Deshacer el conjuro; si lo haces, vuelve automáticamente al cabo de 1 minuto.

CASTIGO CON REBOTE

NOTE 16

CLÉRIGO

Prerrequisitos Canalizar castigo

Desencadenante Fallas tu Golpe durante Canalizar castigo.

La energía de tu castigo persiste unos instantes, lo que te permite pasarla a un nuevo objetivo. Lanza la versión de 1 acción del conjuro de *dañar* o *curar* que has gastado, designando como objetivo a una criatura diferente a la de tu Golpe.

REMEDIAIR

NOTE 16

CLÉRIGO CONCENTRAR MOLDEO DE CONJUROS

Frecuencia una vez por hora

Si tu siguiente acción es utilizar tu fuente divina para lanzar un conjuro de *dañar* o de *curar* de 3 acciones, puedes aprovechar la energía residual para equilibrar fuerzas opuestas. Además de sus efectos normales, utilizas tu conjuro de *dañar* o de *curar* para contrarrestar un efecto divino en el área del conjuro.

RESUCITADOR

NOTE 16

CLÉRIGO

Puedes hacer que una criatura a la que has traído del borde de la muerte prospere y continúe curándose. Cuando restableces Puntos de Golpe a una criatura moribunda o traes de vuelta a la vida a una criatura muerta y le restableces Puntos de Golpe, concedes a dicha criatura curación rápida 5 durante 1 minuto. Está curación rápida se acaba si la criatura queda inconsciente.

18.º NIVEL

ÁPICE DIVINO

NOTE 18

CLÉRIGO

Puedes verter poder divino en un objeto, permitiendo que el portador exceda sus límites. Cuando completas tus preparativos diarios, puedes tocar un objeto mágico puesto que carece del rasgo ápice. Obtienes el rasgo ápice hasta tus siguientes preparativos diarios (*Manual de dirección*) y tú eliges uno de los atributos divinos de tu dios (pág. 35). El objeto incrementa en 1 o hasta +4 (la mayor de ambas cosas) el modificador por dicho atributo. Como es habitual, un personaje tan sólo puede beneficiarse de un solo objeto de ápice a la vez.

CANALIZACIÓN RESONANTE

NOTE 18

CLÉRIGO CONCENTRAR MOLDEO DE CONJUROS

Cuando utilizas vitalidad o energía del vacío, también creas una pequeña reserva de dicha energía. Si la siguiente acción que utilizas es lanzar un conjuro de *dañar* o de *curar* de dos acciones sobre una sola criatura, elige una criatura adicional dentro del alcance. Designas como objetivo a dicha criatura con una versión de 1 acción del mismo conjuro. Este conjuro es del mismo rango que el *dañar* o *curar* de 2 acciones lanzado y no te cuesta otro espacio de conjuro.

CLARIDAD COMPARTIDA

NOTE 18

CLÉRIGO

Prerrequisitos Premonición de claridad

Puedes proyectar tus premoniciones de claridad a tus aliados. Cuando utilices Premonición de claridad, los aliados a 15 pies (4,5 m) o menos de ti que hayan fallado la misma tirada de salvación contra el mismo efecto mental podrán también gastar sus reacciones para repetir la tirada fallida con un bonificador +2 por circunstancia.

DESTIERRO RÁPIDO MEJORADO

NOTE 18

CLÉRIGO

Prerrequisitos Destierro rápido

Destierras fácilmente a las criaturas con tu arma. Puedes utilizar Destierro rápido si tienes por lo menos 1 espacio de conjuro de 5.º rango o mayor restante, incluso si no tienes *destierro* preparado. Tienes que sacrificar un conjuro preparado de 5.º rango o superior y el efecto de destierro que creas se potencia al rango de dicho conjuro. El objeto sufrirá un penalizador -2 por circunstancia a su salvación igual que si hubieras pagado el Coste adicional por el destierro.

INVIOLEABLE

NOTE 18

CLÉRIGO

Tu dios castiga a las criaturas que te dañan. Las criaturas que te aciertan con un ataque sufren 3d6 daño espiritual cada vez que lo hacen. Si tienes el rasgo sagrado o sacrilego, puedes aplicarlo a este daño.

POSIBILIDAD MILAGROSA

NOTE 18

CLÉRIGO

Tu dios te potencia para que lles a cabo milagros menores, lo que te permite adaptarte fácilmente a las necesidades fluctuantes de tus deberes. Una vez durante tus preparativos diarios, puedes utilizar un espacio de conjuro para que albergue potencia divina en bruto, en lugar de para preparar un conjuro. Puedes utilizar este espacio de conjuro para lanzar cualquier conjuro conocido por ti de la lista divina, al menos 2 rangos por debajo del espacio designado. El conjuro funciona en todos sus aspectos como si fuera 2 rangos inferior. Hasta que lo lanzas, no tienes ningún conjuro en particular preparado en dicho espacio.

20.º NIVEL

AUDIENCIA CON EL AVATAR

NOTE 20

CLÉRIGO

Tus extensos servicios te han concedido ciertos privilegios divinos. En primer lugar, cualquier criatura con la que te encuentras sabe instintivamente que hablas en nombre de tu dios. En segundo lugar, si llevas a cabo el ritual *comunidad* para ponerte en contacto con tu dios, no tienes que pagar ningún coste y obtienes automáticamente un éxito crítico. En tercer lugar y una vez al día puedes lanzar *teletransporte interplanario* como conjuro innato divino, pero tan sólo para viajar al reino de tu dios. Cuando lo lanzas de esta forma, su tiempo de lanzamiento es 1 minuto, tu símbolo religioso es una llave planaria suficiente para este conjuro y apareces exactamente donde quieres. Si estás en el reino de tu dios debido a este conjuro, puedes volver al punto en el que estabas cuando lo lanzaste invirtiendo una sola acción, que tiene los rasgos concentrar y divino.

CANALIZACIÓN DE MOLDEO DE CONJUROS

NOTE 20

CLÉRIGO CONCENTRAR

Un profundo entendimiento de las revelaciones divinas sobre la naturaleza de la esencia vital te permite manipular libremente la energía de la vida y de la muerte. Utiliza una acción de moldeo de conjuros que puedes llevar a cabo y que normalmente cuesta 1 acción y que se puede aplicar al conjuro *dañar* o *curar*. Si la usas de esta forma, sus efectos se aplican tan sólo a un conjuro de *dañar* o de *curar*.

OBRADOR DE MILAGROS

NOTE 20

CLÉRIGO

Prerrequisitos Conjuro milagroso

Eres un conducto para un poder auténticamente deífico. Obtienes un espacio de conjuro adicional de 10.º rango.

PROTECCIÓN DEL AVATAR

NOTE 20

CLÉRIGO

Desencadenante Sufres un impacto crítico a manos de un enemigo.

Requisitos Tienes preparado un conjuro de *avatar*.

En los momentos de peligro, puedes llamar en un instante a la forma de tu dios. Lanzas *avatar* desde tus espacios de conjuro. El impacto crítico desencadenante queda reducido a un impacto normal y se aplica su daño después de obtener los Puntos de Golpe temporales que concede el conjuro *avatar*.

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

DRUIDA

El poder de la Naturaleza es imposible de resistir. Es capaz de reducir a escombros la más recia de las fortalezas, convirtiendo en ruinas incluso sus baluartes más resistentes, dejándolos en cenizas, enterrándolos bajo una avalancha de nieve o ahogándolos bajo las olas.

Puede proporcionar un botín infinito y un esplendor impresionante a quienes la respetan... y una muerte agónica a quienes se la toman a la ligera. Eres uno de los que oyen la llamada de la Naturaleza. Contemplas embelesado la majestad de su poder y te pones a su servicio.

ATRIBUTO CLAVE

Sabiduría

A 1.º nivel, tu clase te concede una mejora de atributo a Sabiduría

PUNTOS DE GOLPE

8 más tu modificador por Constitución.

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

COMPETENCIAS INICIALES

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

PERCEPCIÓN

Entrenado en Percepción

TIRADAS DE SALVACIÓN

Entrenado en Fortaleza
Entrenado en Reflejos
Experto en Voluntad

HABILIDADES

Entrenado en Naturaleza
Entrenado en una habilidad determinada por tu orden druidica.
Entrenado en tantas habilidades adicionales como 2 más tu modificador por Inteligencia

ATAQUES

Entrenado en armas sencillas
Entrenado en ataques sin armas

DEFENSAS

Entrenado en armadura ligera
Entrenado en armadura intermedia
Entrenado en defensa sin armas

CONJUROS

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

CD DE CLASE

Entrenado en la CD de la clase druida

Durante los encuentros de combate...

Llamas a las fuerzas de la Naturaleza para derrotar a tus enemigos y proteger a tus aliados. Lanzas conjuros que utilizan magia primigenia para protegerte a ti mismo y a tus amigos, curar sus heridas o convocar animales mortíferos para que luchen a vuestro lado. Dependiendo de tu vínculo con la Naturaleza, podrías disponer de poderosa magia elemental o cambiar a la forma de una bestia terrorífica.

Durante los encuentros sociales...

Representas el equilibrio y una aproximación razonada a los problemas, buscando soluciones que no sólo son lo mejor para el mundo natural, sino que también permiten a las criaturas que en él viven hacerlo en paz y armonía. A menudo propones compromisos que permiten a ambas partes obtener lo que realmente necesitan, incluso si no pueden tener todo lo que quieren.

Explorando...

Rastreas enemigos, te orientas por las tierras vírgenes y utilizas conjuros para detectar las auras mágicas que te rodean. Podrías incluso pedir a los animales salvajes que presantaran a tu grupo sus sentidos extraordinarios y sus aptitudes de exploración.

En tu tiempo libre...

Podrías crear objetos mágicos o elaborar pociones. Alternativamente, tu vínculo con la Naturaleza podría llevarte a atender una zona de tierras vírgenes, haciéndote amigo de los animales y curando las heridas causadas por la civilización. Podrías incluso enseñar técnicas de agricultura sostenible y de cuidados animales que permitieran a otros subsistir del terreno sin perjudicar el equilibrio natural.

Podrías...

- Tener un respeto profundo y significativo por el poder de la Naturaleza.
- Maravillarte constantemente del mundo natural y estar dispuesto a compartirlo con los demás, pero teniendo cuidado con su influencia sobre él.
- Tratar como aliados a los animales y a las plantas, trabajando junto con ellos para alcanzar tus objetivos.

Otros probablemente...

- Te ven como un representante de la Naturaleza, y están seguros de que eres capaz de controlarla.
- Suponen que eres un recluso que evita la sociedad y las ciudades y prefiere vivir en las tierras vírgenes.
- Te consideran un místico, parecido a un sacerdote, pero que sólo responde a las fuerzas de la Naturaleza.

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

AVANCE DEL DRUIDA

Tu nivel	Rasgos de clase
1	Ascendencia y bagaje, mejoras de atributo, competencias iniciales, lanzamiento de conjuros de druida, anatema, orden druidica, Bloqueo con el escudo, voz de la Naturaleza, canción salvaje
2	Dote de druida, dote de habilidad
3	Conjuros de 2.º rango, experiencia en Fortaleza, dote general, experiencia en Percepción, incremento de habilidad
4	Dote de druida, dote de habilidad
5	Conjuros de 3.º rango, mejoras de atributo, dote de ascendencia, experiencia en Reflejos, incremento de habilidad
6	Dote de druida, dote de habilidad
7	Conjuros de 4.º rango, lanzador de conjuros experto, dote general, incremento de habilidad
8	Dote de druida, dote de habilidad
9	Conjuros de 5.º rango, dote de ascendencia, incremento de habilidad
10	Mejoras de atributo, dote de druida, dote de habilidad
11	Conjuros de 6.º rango, dote general, incremento de habilidad, experiencia con las armas, resolución salvaje
12	Dote de druida, dote de habilidad
13	Conjuros de 7.º rango, dote de ascendencia, experiencia con armaduras intermedias, incremento de habilidad, especialización en un arma
14	Dote de druida, dote de habilidad
15	Conjuros de 8.º rango, mejoras de atributo, dote general, lanzador de conjuros maestro, incremento de habilidad
16	Dote de druida, dote de habilidad
17	Conjuros de 9.º rango, dote de ascendencia, incremento de habilidad
18	Dote de druida, dote de habilidad
19	Dote general, lanzador de conjuros legendario, hierofante primigenio, incremento de habilidad
20	Mejoras de atributo, dote de druida, dote de habilidad

RASGOS DE CLASE

Como druida, obtienes estas aptitudes. Las obtenidas a niveles superiores indican el nivel al que las obtienes junto al nombre del rasgo.

Ascendencia y bagaje

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

Mejoras de atributo

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

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

Competencias iniciales

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

Lanzamiento de conjuros de druida

El poder de las tierras vírgenes fluye a través de ti. Eres un lanzador de conjuros y puedes lanzar los de la tradición primigenia utilizando la actividad Lanzar un conjuro (ver Cómo lanzar conjuros en la pág. 299). Como druida, tus encantamientos para lanzar conjuros podrían ser apelaciones al entorno que te rodea o la invocación de antiguos votos; tus manos podrían moverse como las ramas de un sauce o curvarse en forma de garra mientras tus gestos dirigen tu magia.

A 1.º nivel, cada mañana puedes preparar 2 conjuros de 1.º rango y 5 trucos de los conjuros comunes de la lista primigenia (pág. 311) o de otros conjuros primigenios a los que obtienes acceso y aprendes vía Aprender un conjuro. 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 druida, el número de conjuros que puedes preparar cada día aumenta, así como el rango superior de conjuros que puedes lanzar, tal y como se muestra en la tabla Conjuros de druida por día de la pág. 139.

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

Potenciación de conjuros

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

Trucos

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

Anatemas

Como senescales del mundo natural, los druidas consideran los anatemas como afrentas a la Naturaleza. Si llevas a cabo dichas acciones de forma repetitiva, pierdes tus aptitudes mágicas de la clase druida, incluyendo tu lanzamiento de conjuros de druida y los beneficios de tu orden. Éstas aptitudes sólo se pueden recuperar si demuestras tu arrepentimiento mediante un ritual de *expiar* (pág. 393). Los siguientes actos son anatema para todos los druidas.

CONJUROS DE DRUIDA 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 hierofante primigenio te concede un espacio de conjuro de 10.º rango que funciona de forma algo diferente al resto de espacios de conjuro.

Anatemas saquear lugares naturales, consumir más recursos naturales de los requeridos para vivir cómodamente, enseñar la canción salvaje a quienes no son druidas.

Tu elección de orden de druida añade otros anatemas, tal y como se detalla en la entrada de la orden.

Orden druidica

Al convertirte en druida te alineas con una orden druidica, que te concede una dote de clase, un conjuro de orden (ver más abajo) y una habilidad adicional a rango entrenado, vinculada con tu orden. Si bien siempre serás miembro de tu orden inicial, no es inaudito que un druida decida estudiar con otras órdenes en busca de una mayor comprensión del mundo natural y los PJs druidas son de los que más se suelen prestar a mezclar los poderes de diferentes órdenes.

Los conjuros de orden 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 y utilizando la actividad Reenfocar para entrar en comunión con los espíritus de la Naturaleza locales o atender a las tierras vírgenes de alguna otra forma compatible con tu orden.

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. El máximo de Puntos de Foco que tu reserva puede albergar es igual al número de conjuros de foco de que dispones, pero nunca puede ser mayor que 3 puntos. Las reglas completas de los conjuros de foco aparecen en la pág. 298.

Habilidad de orden Obtienes el rango entrenado en la habilidad indicada. Si ya estás entrenado en dicha habilidad, obtienes el rango entrenado en una habilidad diferente, a tu elección

Dote de druida Obtienes esta dote de druida de 1.º nivel como dote adicional.

Conjuro de orden Obtienes automáticamente el conjuro de orden indicado a 1.º nivel.

Anatema Añade este anatema a los de todos los druidas.

Animal

Tienes una fuerte conexión con las bestias y siempre sientes que las entiendes (y ellas a ti) mejor que tu propia gente. Representas a los animales de la Naturaleza, con un poderoso compañero animal a tu lado.

Habilidad de orden Atletismo

Dote de druida Compañero animal

Conjuro de orden *curar animal* (pág. 382)

Anatema Cometer crueldades sin sentido contra los animales o matarlos innecesariamente (esto no evita que te puedas defender de ellos o que los sacrifiques limpiamente para obtener comida).

Hoja

Adoras la abundancia de la Naturaleza, actuando como jardineiro y como custodio de las tierras vírgenes. Con tu familiar leshy a tu lado, ayudas a que las áreas vuelvan a crecer después de un desastre o de una expansión negligente y vuelves la flora contra quienes abusarían de ella.

Habilidad de orden Diplomacia

Dote de druida Familiar leshy

Conjuro de orden *cornucopia* (pág. 382)

Anatema Cometer crueldades sin sentido contra las plantas u hongos o matarlos innecesariamente (esto no impide que te puedas defender de ellos o que los coseches para sobrevivir).

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

Indómita

La llamada salvaje e incontrolable del mundo natural recorre tu cuerpo. Podrías haber sido criado por un animal salvaje o haber llegado a rechazar los artificios de las ciudades tras haber crecido en una de ellas. Ahora, la magia primigenia te concede la aptitud de revestir la forma de una criatura salvaje.

Habilidad de orden Intimidación

Dote de druida Forma indómita

Conjuro de orden *Forma salvaje* (pág. 382)

Anatema Verte completamente domesticado por las tentaciones de la civilización (esto no te impide comprar o utilizar comida procesada ni permanecer en una ciudad durante una aventura, pero nunca puedes llegarte a basar en dichas conveniencias ni fijar tu residencia permanente en uno de esos lugares).

Tormenta

Tanto si naciste durante una tempestad como si sobreviviste a un rayo caído de un cielo nocturno despejado, ahora llevas en tu corazón la furia de la tormenta, canalizando el trueno con un efecto terroríficamente destructivo y cabalgando los vientos a través del aire.

Habilidad de orden Acrobacias

Dote de druida Nacido de la tormenta

Conjuro de orden *oleada de tempestad* (pág. 382)

Anatema contaminar el aire, permitir que quienes causan una fuerte contaminación del aire o cambios climáticos se vayan de rositas (esto no te obliga a actuar contra un daño al medio ambiente meramente potencial ni a sacrificarte contra un enemigo obviamente superior).

Bloqueo con el escudo

Obtienes la dote general Bloqueo con el escudo (que está en la pág. 253), una reacción que te permite reducir el daño con tu escudo.

Voz de la Naturaleza

Puedes elegir entre las dotes de druida Empatía animal o Empatía con las plantas.

Canción salvaje

Conoces la canción salvaje, un idioma secreto sólo conocido en los círculos druidicos, además de cualquier otro idioma derivado de tu ascendencia. La canción salvaje es un idioma melódico y tonal, que parece más sonidos de animales que una lengua hablada, y su alfabeto implica fractales y espirales, como la disposición de las cámaras de una concha marina, los cristales de un copo de nieve o las frondas de un helecho. Enseñar la canción salvaje a quienes no son druidas es un anatema.

Dotes de druida

2.º

A 2.º nivel y cada nivel par posterior obtienes una dote de la clase druida. Se detallan a partir de la pág. 141.

Dotes de habilidad

2.º

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

Experiencia en Percepción

3.º

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

Dotes generales

3.º

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

Experiencia en Fortaleza

3.º

Las aventuras te han hecho físicamente más resistente. Tu rango de competencia para las salvaciones de Fortaleza se incrementa a experto.

Incrementos de habilidad 3.º

A 3.º nivel y cada 2 niveles posteriores, obtienes un incremento de habilidad.

Puedes utilizar este incremento, o bien para aumentar tu rango de competencia a entrenado en una habilidad en la que no lo estás, o para aumentar a experto tu rango de competencia en una habilidad en la que ya tienes el rango entrenado.

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

Dotes de ascendencia**5.º**

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

Experiencia en Reflejos**5.º**

Has refinado tu capacidad para esquivar los peligros. Tu rango de competencia para las salvaciones de Reflejos se incrementa a experto.

Lanzador de conjuros experto**7.º**

Tu dominio de las fuerzas primigenias se ha hecho más profundo, potenciando tus conjuros. Tu rango de competencia para tu modificador a los ataques de conjuro y tu CD de conjuros se incrementan a experto.

Experiencia con las armas**11.º**

Has mejorado tu habilidad de combate. Tu rango de competencia para los ataques con las armas sencillas y los ataques sin armas se incrementa a experto.

Resolución salvaje**11.º**

Tu voluntad primigenia, como la de las mayores bestias, no puede ser domada. Tu rango de competencia para las salvaciones de Voluntad se incrementa a maestro. Cuando consigues un éxito en una salvación de Fortaleza, en su lugar consigues un éxito crítico.

Experiencia en armadura intermedia**13.º**

Has aprendido a defenderte mejor contra los ataques. Tu rango de competencia para armadura ligera, armadura intermedia y defensa sin armadura se incrementa a experto.

Especialización en armas**13.º**

Infliges heridas más graves con las armas que mejor conoces. Infliges 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 dispones del rango maestro y a 4 si dispones del rango legendario.

Lanzador de conjuros maestro**15.º**

La magia primigenia responde a tus órdenes. Tu rango de competencia para tu modificador a los ataques de conjuro y tu CD de conjuros se incrementan a experto.

Lanzador de conjuros legendario**19.º**

Has desarrollado una relación sin paralelo con la magia de la Naturaleza. Tus rangos de competencia para tus modificadores a los ataques de conjuro y tu CD de conjuros se incrementan a experto.

Hierofante primigenio**19.º**

Tienes a tus órdenes las fuerzas más poderosas de la magia primigenia y puedes lanzar un conjuro de un poder auténticamente increíble. Obtienes un solo espacio de conjuro de 10.º rango en el que puedes preparar un conjuro utilizando lanzamiento de conjuros de druida. A diferencia de otros espacios de conjuro, no

TÉRMINOS CLAVE

Verás aparecer los siguientes términos clave en muchos rasgos de clase de druida.

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.

puedes utilizar espacios de 10.º rango con aptitudes que te conceden más espacios de conjuro o que te permiten lanzar conjuros sin gastar espacios de conjuro. No obtienes más conjuros de 10.º rango conforme subes de nivel, pero puedes adquirir la dote Poder del hierofante (pág. 149) para obtener un segundo espacio.

DOTES DE DRUIDA

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

1.ER NIVEL**ARMA VERDE****NOTE 1****DRUIDA EXPLORACIÓN**

Cultivas una semilla que puede brotar en forma de un bastón de madera, un látigo de enredaderas u otra arma. Inviertes 10 minutos enfocando energía primigenia en una semilla, impregnándola con el potencial de una sola arma de nivel 0 en la que estás entrenado y que no tiene partes mecánicas ni componentes metálicos. Mientras sostienes la semilla impregnada, puedes usar una acción de Interactuar para hacer que crezca de inmediato, convirtiéndose en dicha arma; una segunda acción de Interactuar la devuelve a su forma de semilla. Sobre el arma verde se pueden grabar runas o se le pueden fijar talismanes de la forma habitual, todo lo cual queda suprimido cuando el arma está en forma de semilla.

Tan solo puedes tener una semilla verde a la vez. Si preparas una segunda, la primera se convierte inmediatamente en una semilla munda; todas las runas de la primera se transfieren a la nueva sin coste, pero las runas no aplicables quedan suprimidas.

COMPAÑERO ANIMAL**NOTE 1****DRUIDA****Prerrequisitos** Orden animal

Obtienes los servicios de un compañero animal joven (pág. 206) que viaja contigo en tus aventuras y obedece lo mejor que puede cualquier orden sencilla que le das.

CONJURO DE ALCANCE**NOTE 1****CONCENTRAR DRUIDA MOLDEO DE CONJUROS**

Puedes ampliar el alcance de tus conjuros. Si la siguiente acción que utilizas es Lanzar un conjuro que tiene alcance, incrementa dicho

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Introducción

Competencias

Bardo

Brujo

Clérigo

Druida

Explorador

Guerrero

Mago

Pícaro

Compañeros

Familiares

Arquetipos

Bardo

multiclase

Brujo

multiclase

Clérigo

multiclase

Druida

multiclase

Explorador

multiclase

Guerrero

multiclase

Mago

multiclase

Pícaro

multiclase

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

DOTES DE DRUIDA POR ORDEN ALFABÉTICO

Dote	Nivel
Alzar megalito	8
Apoyo instintivo	6
Arma prístina	10
Arma verde	1
Aullido primigenio	10
Brezal empalador	16
Cambiaformas verdadero	20
Castigo de la tormenta	6
Compañero animal	1
Compañero animal maduro	4
Compañero especializado	14
Compañero sensacional	8
Concentración sin esfuerzo	16
Conducto de líneas Ley	20
Conjuro atronador	10
Conjuro de alcance	1
Conjuro de corriente	6
Conjuro de guirnalda	12
Conjuro de ventisquero	4
Control de forma	4
Control de forma perfecto	18
Convocación primigenia	12
Convocatoria elemental	4
Crecido del roble	6
Égida primigenia	18
Empatía animal	1
Empatía vegetal	1
Energía abrumadora	10
Exhibición deimática	8
Explorador de la orden	2
Extender conjuro	1

Familiar leshy	1
Familiar potenciado	2
Foco primigenio	12
Forma antropomórfica	4
Forma de dragón	12
Forma de insecto	6
Forma de monstruosidad	16
Forma de planta	10
Forma elemental	10
Forma feroz	8
Forma salvaje	1
Forma voladora	8
Invocar desastre	18
Codo con codo	10
Lanzamiento de conjuros firme	6
Llamada salvaje	2
Llamador del viento	8
Llamador feérico	8
Magia de la orden	4
Metamorfosis verde	14
Nacido de la tormenta	1
Naturaleza eterna	14
Oasis ambulante	12
Paso forestal	4
Poder del hierofante	20
Resistencia al veneno	2
Restablecimiento floral	8
Secretos del familiar leshy	4
Sembrar conjuro	14
Transformación curativa	10
Transformación reactiva	14
Vientos inspiradores	16

alcance en 30 pies (9 m). Si el conjuro tiene normalmente un alcance de toque, lo prolonga hasta 30 pies (9 m).

EMPATÍA ANIMAL

NOTE 1

DRUIDA

Tienes una conexión con las criaturas del mundo natural que te permite comunicarte con ellas a un nivel rudimentario. Puedes formularles preguntas, obtener respuestas y utilizar la habilidad Diplomacia con los animales. En la mayoría de circunstancias, los animales salvajes te concederán tiempo para exponer tus argumentos.

EMPATÍA VEGETAL

NOTE 1

DRUIDA

Tienes una conexión con la flora que te permite comunicarte con ella a un nivel rudimentario. Puedes formular preguntas, obtener respuestas y utilizar la habilidad Diplomacia con las plantas y los hongos.

EXTENDER CONJURO

NOTE 1

DRUIDA MANIPULAR MOLDEO DE CONJUROS

Manipulas la energía de tu conjuro, haciendo que se extienda y afecte a una área mayor. Si la siguiente acción que utilizas es Lanzar un

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

FAMILIAR LESHY

NOTE 1

DRUIDA

Prerrequisitos Orden de la hoja

Llamas a un espíritu menor de la Naturaleza, que adopta la forma de una planta, creando un compañero leshy para que te ayude en tu lanzamiento de conjuros. Obtienes un familiar, del que puedes elegir si tiene la aptitud de familiar planta u hongo (pág. 212); esto no cuenta contra tu límite habitual de aptitudes de familiar (típicamente 2). El espíritu al que llamas tiene una conexión más tenue con su cuerpo vegetal que los leshys completamente independientes, por lo que es de tamaño Menudo como otros familiares.

FORMA SALVAJE

NOTE 1

DRUIDA

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Introducción

Competencias

Bardo

Brujo

Clérigo

Druida

Explorador

Guerrero

Mago

Pícaro

Compañeros

Familiares

Arquetipos

Bardo
multiclaseBrujo
multiclaseClérigo
multiclaseDruida
multiclaseExplorador
multiclaseGuerrero
multiclaseMago
multiclasePícaro
multiclase

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

Prerrequisitos Orden salvaje

Eres uno con las tierras vírgenes, siempre cambiando y adaptándote para enfrentarte a cualquier desafío. Obtienes el conjuro de orden *cambio indómito* (pág. 382), que te permite transformarte en una gran variedad de formas que puedes expandir mediante dotes de druida.

NACIDO DE LA TORMENTA**DOTE 1****DRUIDA****Prerrequisitos** Orden de la tormenta

Te encuentras como en casa expuesto a los elementos, gozando del poder de la Naturaleza desencadenada. No sufres penalizadores por circunstancia a los ataques de conjuro a distancia o a las pruebas de Percepción debido a la climatología, y tus conjuros con objetivo no requieren una prueba plana para tener éxito contra un enemigo oculto por un elemento climático (como por ejemplo, la niebla).

2.º NIVEL**EXPLORADOR DE LA ORDEN****DOTE 2****DRUIDA**

Has averiguado los secretos de otra orden druidica, superando cualesquiera ritos de iniciación requeridos por dicha orden y obteniendo acceso a sus secretos. Elige una orden diferente a la tuya. Obtienes una dote de 1.º nivel que indica dicha orden como prerrequisito y ya eres miembro de dicha orden a efectos de cumplir los prerrequisitos de la misma. Si cometes algún acto que tu nueva

orden considera anatema, pierdes todas las dotes y aptitudes que requieren dicha orden, pero retienes el resto de dotes y atributos de druida. No obtienes ningún otro beneficio de la orden elegida.

Especial Puedes elegir esta dote en múltiples ocasiones. Cada vez que lo haces, tienes que elegir una orden diferente a la tuya.

FAMILIAR POTENCIADO**DOTE 2****DRUIDA****Prerrequisitos** un familiar

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

LLAMADA SALVAJE**DOTE 2****DRUIDA**

Llamas a las criaturas de la Naturaleza para que acudan en tu ayuda. Puedes invertir 10 minutos en sintonizarte con la Naturaleza para reemplazar un conjuro que has preparado en uno de tus espacios de conjuro de druida por un conjuro de *convocar animal* o *convocar planta* u *hongo* del mismo rango.

RESISTENCIA AL VENENO**DOTE 2****DRUIDA**

Tu afinidad por el mundo natural te concede protección contra algunos de sus peligros. Obtienes tanta resistencia al veneno como la mitad de tu nivel, y un bonificador +1 por estatus a las tiradas de salvación contra venenos.

Ejemplo de druida

DRUIDA SALVAJE

Adoptando la forma de criaturas peligrosas, luchas con una intensidad feral. Aunque confías en tus instintos, podrías desconfiar de las formas de la sociedad educada.

Atributos

Prioriza la Sabiduría y la Fuerza, para poder lanzar conjuros y entrar en combate cuerpo a cuerpo. También querrás Destreza y Constitución para mejorar tus defensas y tu capacidad de supervivencia.

Habilidades

Acrobacias, Atletismo, Intimidación, Naturaleza

Orden

Salvaje

Dotes de nivel superior

Controlar forma (4.º), Forma de insecto (6.º), Forma voladora (8.º), Forma de planta (10.º), Forma de monstruosidad (16.º)

Conjuros preparados

1.º cuerpo rúnico, curar; **Trucos** conocer la dirección, detectar magia, ignición, luz, zarcillo enmarañador

4.º NIVEL

COMPAÑERO ANIMAL MADURO

NOTE 4

DRUIDA

Prerrequisitos Compañero animal

Tu compañero animal crece a lo largo de tus aventuras y se convierte en un compañero animal maduro, que obtiene capacidades adicionales (pág. 211).

Tu compañero animal tiene una independencia mayor. Durante un encuentro, incluso si no utilizas la acción Comandar a un animal, tu compañero animal sigue pudiendo utilizar 1 acción dicho asalto en tu turno para dar una Zancada o un Golpe. Puede hacerlo en cualquier momento de tu turno, menos cuando tú estás llevando a cabo una acción. Si lo hace, es el máximo de acciones que obtiene en dicho asalto, no puedes Comandarle más tarde.

CONJURO DE VENTISQUERO

NOTE 4

DRUIDA FRÍO MANIPULAR MOLDEO DE CONJUROS

Prerrequisitos Orden de la tormenta

El aullante viento y la precipitación de tu magia se convierten en gruesa nieve. Si tu siguiente acción es Lanzar un conjuro que tiene el rasgo aire, agua o frío y carece del rasgo fuego, selecciona una criatura afectada por el mismo sobre el terreno. Cada casilla de terreno bajo la criatura o adyacente a la misma se llena de nieve hasta la altura del tobillo. Dichas casillas son terreno difícil hasta el inicio de tu siguiente turno. Una criatura puede Interactuar para limpiar de nieve la casilla, y la nieve de una casilla se funde si se ve expuesta a un efecto de fuego.

CONTROLAR FORMA

NOTE 4

DRUIDA MANIPULAR MOLDEO DE CONJUROS

Prerrequisitos Orden salvaje

Con cuidado y esfuerzo adicionales, puedes adoptar una forma alternativa durante un periodo de tiempo más largo. Si tu siguiente acción es lanzar *forma indómita*, el rango del conjuro es 2 menor de lo normal (mínimo 1.º), pero puedes permanecer transformado hasta 1 hora o hasta la duración indicada (lo más largo). Sigues pudiendo Deshacer *forma indómita* de la forma habitual.

CONVOCATORIA ELEMENTAL

NOTE 4

DRUIDA

Puedes llamar a ti a los elementos. Puedes invertir 10 minutos en sintetizarte con la Naturaleza para reemplazar un conjuro que has preparado en uno de tus espacios de conjuro de druida por un conjuro de *convocar elemental* del mismo rango.

FORMA ANTROPOMÓRFICA

NOTE 4

DRUIDA

Prerrequisitos Orden salvaje

Que los humanoides supuestamente estén aparte de los animales es una tontería: adoptar su forma requiere simplemente práctica adicional. Añades las formas indicadas en *forma humanoide* a tu lista de *forma indómita*.

MAGIA DE LA ORDEN

NOTE 4

DRUIDA

Prerrequisitos Explorador de la orden

Has excavado a más profundidad en las enseñanzas de una nueva orden, obteniendo acceso a un codiciado conjuro de orden. Elige una orden que hayas seleccionado con Explorador de la orden. Obtienes el conjuro de orden inicial de la misma.

Especial Puedes elegir esta dote en múltiples ocasiones. Cada vez que lo haces, tienes que elegir una orden diferente a la que has seleccionado con Explorador de la orden.

PASO FORESTAL

NOTE 4

DRUIDA

Prerrequisitos Orden de la hoja

Siempre puedes encontrar un camino, casi como si el follaje se apartara ante ti. Ignoras cualquier terreno difícil debido a plantas y hongos, como por ejemplo arbustos, lianas y matorrales.

SECRETOS DEL FAMILIAR LESHY

NOTE 4

DRUIDA

Prerrequisitos orden de la hoja

Los secretos de la orden de la hoja permiten que tu familiar saque partido de su forma de leshy. Puedes seleccionar una aptitud de familiar adicional por día, que tiene que ser una de las siguientes aptitudes de familiar leshy. No puedes seleccionar más de una aptitud a la vez de esta dote.

- **Explosión verde** Cuando tu familiar muere, libera su energía primigenia para lanzar la versión de 3 acciones de *curar*, potenciado a un rango 1 inferior a tu espacio de conjuro de mayor rango. El conjuro de *curar* obtiene un bonificador por estatus igual al doble del rango del conjuro a los Puntos de Golpe que restablece a las plantas. Tienes que ser capaz de lanzar conjuros de 2.º rango utilizando espacios de conjuro para seleccionar esta aptitud de familiar.
- **Purificar el aire** Tu familiar recicla el aire, proporcionando suficiente oxígeno para una criatura Mediana en áreas con el aire viciado, como por ejemplo una cámara sellada o un espacio extra-dimensional. Las criaturas dentro de una emanación de 15 pies (4,5 m) del leshy obtienen un bonificador +2 por circunstancia a sus tiradas de salvación contra los efectos de veneno inhalado, efectos olfativos u otros efectos basados en la respiración (como por ejemplo nube tóxica) a discreción del DJ.
- **Zarcillos apesadores** Tu familiar puede extender enredaderas o zarcillos similares, que incrementan su alcance a 15 pies (4,5 m).

6.º NIVEL

APOYO INSTINTIVO

NOTE 6

DRUIDA

Prerrequisitos Compañero animal

Desencadenante Lanzas un conjuro que no es un truco y que designa como objetivo tan solo a tu compañero animal.

Cuando apoyas a tu compañero animal, éste te apoya a su vez. Después de que tu conjuro entre en funcionamiento, tu compañero obtendrá sus acciones para el turno, como si le hubieras Comandado y una de dichas acciones tendrá que ser Prestar apoyo. Si el compañero ya ha utilizado cualquier otra acción, no puede Prestarte apoyo, como es habitual.

CASTIGO DE LA TORMENTA

NOTE 6

DRUIDA

Prerrequisitos Orden de la tormenta, conjuro de orden *oleada de tempestad*

Desencadenante Un oponente adyacente a ti te asesta un impacto crítico con un arma cuerpo a cuerpo o un ataque sin armas cuerpo a cuerpo.

Requisitos Tienes disponible por lo menos 1 Punto de Foco.

Te revuelves, dirigiendo una explosión de furia tormentosa contra la criatura que te ha dañado. Lanzas *oleada de tempestad* contra el oponente desencadenante y empujas a dicha criatura, apartándola de ti 5 pies (1,5 m) si falla su salvación de Reflejos, o 10 pies (3 m) con un fallo crítico. Este movimiento es forzado.

CONJURO DE CORRIENTE

NOTE 6

CONCENTRAR DRUIDA MOLDEO DE CONJUROS

Mientras usas tu magia para manipular aire y agua, haces girar algunas de sus corrientes para que formen una barrera a tu alrededor. Si tu siguiente acción es Lanzar un conjuro con el rasgo aire o agua, hasta el inicio de tu siguiente turno obtienes un bonificador +1 por circunstancia a la CA o un bonificador +2 por circunstancia contra los ataques a distancia. Este efecto tiene el rasgo aire, agua, o ambos, dependiendo de los del conjuro que lanzas. También obtienes un bonificador +1 por circunstancia a todas las salvaciones contra los efectos con los rasgos aire, agua, o ambos hasta el inicio de tu siguiente turno, dependiendo de los rasgos del conjuro.

CRECIDO DEL ROBLE

NOTE 6

DRUIDA

Prerrequisitos Orden de la hoja

Puedes hacer que tu piel adopte la apariencia leñosa de un árbol antiguo y que tu familiar haga lo propio. Puedes lanzar *resiliencia de roble* a voluntad como un conjuro primigenio innato con un rango de conjuro 1 inferior al rango mayor de conjuros que puedes lanzar. Este conjuro te designa a ti como objetivo, así como a tu familiar leshy si se encuentra a 30 pies (9 m) o menos de ti.

FORMA DE INSECTO

NOTE 6

DRUIDA

Prerrequisitos Forma salvaje

Tu comprensión de la vida se expande, permitiéndote imitar a una gama más amplia de criaturas. Añades las formas indicadas en *forma de insecto* a tu lista de *forma indómita*. Siempre que usas *forma indómita* para transformarte en las formas de insecto no voladoras indicadas en *forma de peste*, la duración son 24 horas en lugar de 10 minutos.

LANZAMIENTO DE CONJUROS FIRME

NOTE 6

DRUIDA

Confiado en tu técnica, no pierdes conjuros fácilmente. Si una reacción interrumpiría tu acción de lanzamiento de conjuros, haz una prueba plana CD 15. Si tienes éxito, tu acción no queda interrumpida.

8.º NIVEL

ALZAR MEGALITO

NOTE 8

DRUIDA

Frecuencia una vez por hora

Alzas un monumento druídico, como por ejemplo un menhir o un árbol custodio, desde el suelo, creando una poderosa custodia primigenia que bloquea otros tipos de magia. El monumento aparece en una casilla no ocupada de terreno a 30 pies (9 m) o menos de ti, convirtiendo dicha casilla en terreno difícil. Elige entre arcano,

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Introducción

Competencias

Bardo

Brujo

Clérigo

Druida

Explorador

Guerrero

Mago

Pícaro

Compañeros

Familiares

Arquetipos

Bardo multiclase

Brujo multiclase

Clérigo multiclase

Druida multiclase

Explorador multiclase

Guerrero multiclase

Mago multiclase

Pícaro multiclase

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

Ejemplo de druida

DRUIDA DE LA TORMENTA

Llamas al poder de la Naturaleza para disparar relámpagos, provocar un clima intenso y lanzar conjuros elementales.

Atributos

Prioriza la Sabiduría. Sueles permanecer a distancia, por lo que tienes que potenciar tu Destreza. Puedes identificar criaturas desde la seguridad del aire con una Inteligencia elevada.

Habilidades

Acrobacias, Medicina, Naturaleza, Supervivencia

Orden

Tormenta

Dotes

Extender conjuro (1.º), Tormenta de represalia (6.º), Llamador del viento (8.º), Foco primigenio (12.º), Invocar desastre (18.º)

Conjuros preparados

1.º ráfaga de viento, respirar fuego; **Trucos** arco eléctrico, congelación, conocer el camino, detectar magia, luz

divino u ocultista; todas las criaturas a 15 pies (4,5 m) o menos del monumento obtienen un bonificador +2 por estatus a sus tiradas de salvación contra los efectos que tienen dicho rasgo. El monumento dura 1 asalto antes de derrumbarse en el suelo o desvanecerse en la nada, pero puedes Mantenerlo hasta 1 minuto.

COMPAÑERO SENSACIONAL

NOTE 8

DRUIDA

Prerrequisitos Compañero animal maduro

Tu compañero animal continúa creciendo y desarrollándose. Se convierte, a elegir, en un compañero animal ágil o salvaje (pág. 211), obteniendo capacidades adicionales determinadas por el tipo.

EXHIBICION DEIMÁTICA

NOTE 8

DRUIDA

Prerrequisitos rango entrenado en Intimidación

Imitando las exhibiciones de amenaza de los animales, te haces parecer a ti mismo mayor y más imponente. Haz una prueba de Intimidación para Desmoralizar y compara el resultado con la CD de Voluntad de cada criatura animal, hongo y planta en un cono de 15 pies (4,5 m). Cuando lo haces, Desmoralizar obtiene el rasgo visual. No sufres penalizador alguno si la criatura no entiende tu idioma.

FORMA FERROZ

NOTE 8

DRUIDA

Prerrequisitos Forma salvaje

Has dominado la forma de los dinosaurios. Añade las formas indicadas en *forma de dinosaurio* a tu lista de *forma indómita*. Siempre que usas *forma indómita* para adoptar una forma que te concede un modificador específico a Atletismo, obtienes un bonificador +1 por estatus a tus pruebas de Atletismo.

FORMA VOLADORA

NOTE 8

DRUIDA

Prerrequisitos Forma salvaje

Unas alas te liberan de los grilletes de la superficie. Añade las formas de murciélago y de pájaro de *forma aérea* a tu lista de *forma indómita*. Si tienes Forma de insecto, también añades *forma de avispa* a tu lista de *forma indómita*. Si tienes Forma feroz, también añades *forma de pterosaurio* a tu lista de *forma indómita*. Siempre que usas *forma indómita* para adoptar una forma que te concede un modificador específico a Acrobacias, obtienes un bonificador +1 por estatus a tus pruebas de Acrobacias.

LLAMADOR DEL VIENTO

NOTE 8

DRUIDA

Prerrequisitos Orden de la tormenta

Vinculas los vientos a tu voluntad para que te ayuden, transportándote por los aires y permitiéndote atravesar los vientos contrarios más fuertes. Obtienes el conjuro de orden *vuelo del viento de tormenta* (pág. 382).

LLAMADOR FEÉRICO

NOTE 8

DRUIDA

Has aprendido algunos de los trucos que las hadas utilizan para doblegar la magia primigenia hacia las ilusiones y los engaños. Añade *disfraz ilusorio*, *escena ilusoria* y *objeto ilusorio* a tu lista de conjuros, y los lanzas como conjuros primigenios.

RESTABLECIMIENTO FLORAL

NOTE 8

CURACIÓN DRUIDA VITALIDAD

Prerrequisitos orden de la hoja

Frecuencia una vez al día

Solicitas que las plantas cercanas comparten contigo su vitalidad para restablecer tu cuerpo y tu magia. Recuperas 1 Punto de Foco y 4d8 Puntos de Golpe.

Tienes que estar en una ubicación de por lo menos 15 pies cuadrados (1,4 m²) con vegetación sana, aunque puede tratarse de césped, líquenes, algas o cualquier otra forma de flora natural. Utilizar Restablecimiento floral en una sección determinada de la Naturaleza no la daña, pero impide que dicha sección aporte su vitalidad a otro uso de Restablecimiento floral durante 24 horas.

A 9.º nivel y cada 2 niveles posteriores, incrementa en 1d8 la curación.

10.º NIVEL

ARMA PRÍSTINA

NOTE 10

DRUIDA

Prerrequisitos Arma verde

Tu arma verde puede atravesar las resistencias de las criaturas mágicas. Se considera que el arma es de hierro frío y plata. Si asestas un impacto crítico a una criatura con debilidad al hierro frío o a la plata, el objetivo sufre 1d6 daño persistente por sangrado puesto que las energías primigenias de tu arma lentifican su curación natural.

AULLIDO PRIMIGENIO

NOTE 10

DRUIDA

Prerrequisitos Compañero sensacional

Tu compañero puede emitir un aullido imbricado en tu magia primigenia. Obtiene la siguiente maniobra avanzada, además de cualquier otra maniobra avanzada que ya conoce.

Aullido primigenio (primigenio, sónico); **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** Tu familiar chilla y aúlla, potenciado por magia natural. Todas las criaturas en un cono de 30 pies (9 m) sufren 1d6 daño sónico por cada 2 niveles que tiene tu compañero, con derecho a una salvación de Fortaleza básica contra tu CD de conjuros. Las criaturas que fallan quedan asustadas 1 y las que fallan críticamente quedan asustadas 2. El miedo es un efecto de emoción, miedo y mental.

CODO CON CODO

NOTE 10

DRUIDA

Prerrequisitos Compañero animal

Tu compañero animal y tú lucháis en tandem, distrayendo a vuestros enemigos y manteniéndolos desequilibrados. Siempre que tu compañero animal y tú estáis adyacentes al mismo enemigo, se considera que ambos lo estáis flanqueando, sean cuales sean vuestras posiciones reales.

CONJURO ATRONADOR

NOTE 10

DRUIDA MOLDEO DE CONJUROS SÓNICO

Prerrequisitos Orden de la tormenta

Tu relámpago corta el aire, generando una atronadora onda de choque. Si tu siguiente acción es Lanzar un conjuro que tiene el rasgo electricidad o inflige daño por electricidad, carece de duración y requiere que las criaturas hagan una tirada de salvación, la fuerza del relámpago crea un trueno, además de sus otros efectos. Cada criatura que falla

su salvación de Reflejos contra el conjuro queda ensordecida durante 1 asalto y las que fallan críticamente quedan además tumbadas.

ENERGÍA ABRUMADORA

FEAT 10

DRUIDA MANIPULAR MOLDEO DE CONJUROS

Con un complejo gesto, haces que el poder primigenio de tu conjuro supere las resistencias de un enemigo. Si la siguiente acción que utilizas es Lanzar un conjuro, éste ignora una cantidad igual a tu nivel de la resistencia del objetivo al daño por ácido, electricidad, frío, fuego o sónico. Esto se aplica a todo el daño que causa el conjuro, incluyendo el persistente y el causado por un efecto continuado del mismo, como por ejemplo el muro creado por *muro de fuego*. Las inmunidades de una criatura no se ven afectadas.

FORMA DE PLANTA

NOTE 10

DRUIDA

Prerrequisitos Orden de la hoja o Forma salvaje

Puedes adoptar la forma de una criatura vegetal. Si no dispones de *forma indómita*, puedes lanzar *forma de planta* una vez al día, potenciado al mismo rango que tu espacio de conjuro de druida de mayor rango.

Si tienes *forma indómita*, añade las formas indicadas en *forma de planta* a tu lista de *forma indómita* y, siempre que te polimorfes en otra forma utilizando *forma indómita*, obtienes resistencia 5 al veneno.

FORMA ELEMENTAL

NOTE 10

DRUIDA

Prerrequisitos Forma salvaje

Entiendes los elementos fundamentales de la Naturaleza, de forma que puedes imbuirlos en tu cuerpo y manifestarte como una personificación de dichos elementos. Añade las formas indicadas en *forma elemental* a tu lista de *forma indómita*. Siempre que te polimorfes en otra forma utilizando *forma indómita*, obtienes resistencia 5 al fuego.

TRANSFORMACIÓN CURATIVA

FEAT 10

DRUIDA MOLDEO DE CONJUROS

Puedes beneficiarte de la magia de cambio de forma para cerrar heridas y aliviar el dolor. Si tu siguiente acción es Lanzar un conjuro de polimorfía que no es un truco y que tiene como objetivo a una sola criatura, dicho conjuro restablece además 1d6 Puntos de Golpe por rango de conjuro a dicha criatura. Este es un efecto de curación.

12.º NIVEL

CONJURO DE GUIRNALDA

NOTE 12

DRUIDA MANIPULAR MOLDEO DE CONJUROS

Prerrequisitos Orden de la hoja

Si tu siguiente acción es Lanzar un conjuro con el rasgo hongo o planta, crece una guirnalda de plantas en una explosión de 10 pies (3 m) dentro del rango del mismo. Las plantas son terreno difícil y terreno arriesgado, cubierto de espinas o de enredaderas venenosas, a tu elección. Cualquier criatura que entra en una de estas casillas o acaba su turno en una de ellas, sufre 2d6 daño (perforante para las espinas o veneno para las enredaderas). Una criatura sólo puede sufrir este daño una vez por turno. Tu familiar y tu seis inmunes a este daño.

Las plantas duran 1 minuto o hasta que lanzas otro Conjuro de guirnalda, lo que sucede antes.

El daño se incrementa a 3d6 a 16.º nivel y a 4d6 a 20.º nivel.

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Introducción

Competencias

Bardo

Brujo

Clérigo

Druida

Explorador

Guerrero

Mago

Pícaro

Compañeros

Familiares

Arquetipos

Bardo

multiclase

Brujo

multiclase

Clérigo

multiclase

Druida

multiclase

Explorador

multiclase

Guerrero

multiclase

Mago

multiclase

Pícaro

multiclase

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

Ejemplo de druida

DRUIDA DE LA HOJA

Eres un cuidador y un nutridor, sintonizado con el mundo natural y la magia de la vida. Te acompaña una pequeña criatura vegetal llamada leshy.

Atributos

Prioriza la Sabiduría. Ponte Destreza y Constitución para tus defensas y Carisma para ser más diplomático, o Fuerza si quieres infligir más daño en combate cuerpo a cuerpo.

Habilidades

Diplomacia, Medicina, Naturaleza, Supervivencia

Orden

Hoja

Dotes de nivel superior

Llamada salvaje (2.º), Paso forestal (4.º), Empatía verde (6.º), Forma de planta (10.º), Lengua verde (12.º)

Conjuros preparados

1.º convocar planta u hongo, curar; Trucos conocer el camino, detectar magia, estabilizar, luz, zarcillo enmarañador

CONVOCACIÓN PRIMIGENIA

NOTE 12

DRUIDA

Prerrequisitos Llamada salvaje

Siempre que convocas a un aliado, puedes potenciarlo con el poder elemental del agua, el aire, el fuego o la tierra. Obtienes el conjuro de orden *convocación primigenia*.

FOCO PRIMIGENIO

NOTE 122

DRUIDA

Tu conexión con la Naturaleza es particularmente fuerte y los espíritus de la misma se arraciman a tu alrededor, ayudándote a reponer tu foco. Siempre que Reenfocas, rellenas por completo tu reserva de foco.

FORMA DE DRAGÓN

NOTE 12

DRUIDA

Prerrequisitos Forma voladora

Puedes adoptar la forma de algunas de las criaturas más temibles del mundo. Añade las formas indicadas en *forma de dragón* a tu lista de *forma indómita*. Siempre que estás polimorfo en otra forma utilizando *forma indómita*, obtienes resistencia 5 a ácido, electricidad, frío, fuego o veneno, a tu elección.

OASIS AMBULANTE

NOTE 12

DRUIDA

Prerrequisitos rango maestro en Supervivencia

Estás rodeado de energía reconfortante. Tú y tus aliados a 60 pies (18 m) o menos estáis protegidos tanto del calor como del frío medioambiental severos. Si tienes el rango legendario en Supervivencia, dichos aliados y tu estáis también protegidos del calor y el frío medioambiental extremos.

14.º NIVEL

COMPAÑERO ESPECIALIZADO

NOTE 14

DRUIDA

Prerrequisitos Compañero sensacional

Tu compañero animal continúa creciendo en poder y en aptitudes. Obtienes una especialización a elegir por ti (pág. 211).

Especial Puedes seleccionar esta dote hasta 3 veces. Cada vez añade a tu compañero una especialización diferente.

METAMORFOSIS VERDE

NOTE 14

DRUIDA

Prerrequisitos Orden de la hoja

Te has convertido en una versión vegetal de ti mismo, obteniendo el rasgo planta y perdiendo los rasgos inapropiados a tu nueva forma (típicamente humanoide). También obtienes la acción Descanso verde.

Descanso verde ♦ (concentrar) Te conviertes en un árbol o en otra planta que no es una criatura. Esto tiene el mismo efecto que utilizar *uno con las plantas* para convertirte en una planta, excepto que tu CA es 30. Puedes Deshacer este efecto para volver. Si descansas durante 10 minutos en esta forma bajo luz solar natural, recuperas la mitad de tus Puntos de Golpe máximos. Si llevas a cabo tu descanso diario en esta forma, recuperas el máximo de tus Puntos de Golpe y eliminas todos los estados no permanentes de drenado, debilitado, torpe y anonadado, así como todos los venenos y enfermedades de nivel 19 o menor.

NATURALEZA ATEMPORAL

NOTE 14

DRUIDA

Como quiera que la magia primigenia te sustenta, dejas de envejecer. La energía primigenia que te desborda te concede un bonificador +2 por estatus a las salvaciones contra las enfermedades y la magia primigenia.

SEMBRAR CONJURO

NOTE 14

CONCENTRAR DRUIDA MOLDEO DE CONJUROS

Doblas tu conjuro en el interior de una semilla. Si tu siguiente acción es Lanzar un conjuro utilizando 1 acción o 2 acciones, en su lugar el conjuro se planta en una casilla adyacente. Debes tomar todas las decisiones relativas al mismo en el momento en que lo lanzas. En los siguientes 10 minutos, puedes ordenar a tu conjuro sembrado que brote y dé lugar a sus efectos como una reacción, desencadenada cuando una criatura entra en el espacio de conjuro sembrado o en uno adyacente. Tan sólo puedes tener un conjuro sembrado a la vez y, si no se desencadena en 10 minutos, se disipa y se pierde. Una criatura puede darse cuenta del conjuro sembrado mediante una prueba con éxito de Percepción contra tu CD de conjuros.

TRANSFORMACIÓN REACTIVA

NOTE 14

DRUIDA

Prerrequisitos Forma salvaje; Forma de dragón, Forma elemental, Forma de planta o Forma voladora

Desencadenante variable

Te transformas de forma reflexiva cuando estas en peligro. Lanzas *forma indómita* para transformarte en una forma concedida por una de las dotes de prerrequisito que tienes, dependiendo del desencadenante. Las resistencias y debilidades de tu forma se aplican contra el daño desencadenante.

- **Desencadenante** Caes 10 pies (3 m) o más; **Efecto** Elige una forma de *forma aérea*.
- **Desencadenante** Sufres daño por ácido, electricidad, frío, fuego o veneno; **Efecto** Elige una forma de *forma de dragón* capaz de resistir el daño desencadenante.
- **Desencadenante** Sufres daño por fuego; **Efecto** Elige una forma de elemental de fuego de *forma elemental*.
- **Desencadenante** Sufres daño por veneno; **Efecto** Elige una forma de *forma de planta*.

16.º NIVEL

BREZAL EMPALADOR

NOTE 16

DRUIDA

Prerrequisitos orden de la hoja

Puedes llenar una zona con brezos devastadores. Obtienes el conjuro de orden *brezal empalador* (pág. 381).

CONCENTRACIÓN SIN ESFUERZO

NOTE 16

DRUIDA

Desencadenante Empieza tu turno.

Mantienes un conjuro apenas sin pensar. Obtienes de inmediato los efectos de la acción de Mantener, que te permite prolongar la duración de uno de tus conjuros de druida activos.

FORMA DE MONSTRUOSIDAD

NOTE 16

DRUIDA

Prerrequisitos Forma salvaje

Te puedes transformar en una poderosa criatura mágica. Añade las formas gusano púrpura y serpiente marina indicadas en *forma mons-*

truosa a tu lista de *forma indómita*. Si tienes Forma voladora, añades también la de fénix a tu lista de *forma indómita*.

VIENTOS INSPIRADORES

NOTE 16

DRUIDA

Prerrequisitos Orden de la tormenta

Los vientos están ansiosos de mantenerte en el aire. Cuando estás volando y Lanzas un conjuro con los rasgos aire o electricidad, obtienes un bonificador +10 pies (3 m) por estatus a tu Velocidad de vuelo, y puedes Volar de inmediato hasta la mitad de tu Velocidad.

18.º NIVEL

CONTROL DE FORMA PERFECTO

NOTE 18

DRUIDA

Prerrequisitos Control de forma, Fuerza +4

Gracias a la magia y a la memoria muscular, puedes permanecer indefinidamente en tus formas alternativas. Cuando utilizas Control de forma, en lugar de durar 1 hora, la duración de *forma indómita* es ilimitada (pero sigues pudiendo Deshacerla).

ÉGIDA PRIMIGENIA

NOTE 18

DRUIDA

Te rodeas de un grueso campo de energía primigenia protectora. Tú y tus aliados a 30 pies (9 m) de ti obtenéis tanta resistencia como tu modificador por Sabiduría al daño por ácido, electricidad, frío, fuego, vacío y vitalidad.

INVOCAR DESASTRE

NOTE 18

DRUIDA

Prerrequisitos Llamador del viento

Puedes invocar sobre tus enemigos la furia de la Naturaleza. Obtienes el conjuro de orden *señor de la tormenta* (pág. 382).

20.º NIVEL

CAMBIAFORMAS VERDADERO

NOTE 20

CONCENTRAR DRUIDA

Prerrequisitos Forma de dragón, Forma salvaje

Trasciendes las limitaciones de la forma. Una vez al día puedes lanzar Naturaleza encarnada, incluso si no lo tienes preparado, para transformarte en un kaju. Si tienes Forma de planta, en su lugar puedes transformarte en un hombre verde. También obtienes la actividad Cambio de forma verdadero.

Cambio de forma verdadero (concentrar); **Requisitos** Estás bajo los efectos de *forma indómita*; **Efecto** Cambias a cualquier otra forma de tu lista de *forma indómita*. Si la duración de dicha forma es diferente a la que tenías previamente, utiliza la más corta para determinar la que queda.

CONDUCTO DE LÍNEAS LEY

NOTE 20

CONCENTRAR DRUIDA MANIPULAR MOLDEO DE CONJUROS

Frecuencia una vez por minuto

Puedes extraer magia de las líneas Ley del mundo. Si tu siguiente acción es Lanzar un conjuro de 5.º rango o menor carente de duración, no gastas el conjuro preparado al lanzarlo.

PODER DEL HIEROFANTE

NOTE 20

DRUIDA

Te has entretreído con el mundo natural y su poder al completo fluye a través de ti. Obtienes un espacio de conjuro adicional de 10.º rango.

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Introducción

Competencias

Bardo

Brujo

Clérigo

Druida

Explorador

Guerrero

Mago

Pícaro

Compañeros

Familiares

Arquetipos

Bardo multiclase

Brujo multiclase

Clérigo multiclase

Druida multiclase

Explorador multiclase

Guerrero multiclase

Mago multiclase

Pícaro multiclase

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

EXPLORADOR

Algunos exploradores creen que la civilización desgasta el alma, pero que aun así tiene que ser protegida de las criaturas salvajes. Otros dicen que la Naturaleza debe ser protegida de los avariciosos, que quieren domesticar su belleza y saquear sus tesoros. Puedes ser un campeón de uno de los dos objetivos, o de ambos. Puedes ser un batidor, un rastreador o un cazador de fugitivos o de bestias, acechando en la linde de la civilización o explorando las tierras vírgenes. Sabes cómo vivir del terreno y eres hábil en divisar y en abatir, tanto a las presas de oportunidad como a los enemigos más odiados.

ATRIBUTO CLAVE

Fuerza o Destreza

A 1.º nivel, tu clase te concede una mejora de tributo a elegir entre Fuerza y Destreza.

PUNTOS DE GOLPE

10 más tu modificador por Constitución.

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

COMPETENCIAS INICIALES

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

PERCEPCIÓN

Experto en Percepción

TIRADAS DE SALVACIÓN

Experto en Fortaleza

Experto en Reflejos

Entrenado en Voluntad

HABILIDADES

Entrenado en Naturaleza

Entrenado en Supervivencia

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 armadura intermedia

Entrenado en defensa sin armas

CD DE CLASE

Entrenado en la CD de la clase explorador

Durante los encuentros de combate...

Puedes señalar enemigos particulares a los que cazar, lo que te permite derrotarlos más fácilmente. Designas como objetivo y maltratas a tu enemigo predilecto, o bien con un arco, o bien con armas cuerpo a cuerpo, mientras apoyas a tus aliados con tus habilidades.

Durante los encuentros sociales...

Cuando hablas, es con la voz de la experiencia práctica, especialmente en lo que respecta a la exploración de las tierras vírgenes.

Explorando...

Guías a tus aliados a través de las tierras vírgenes o sigues rastros. Estás siempre atento a los problemas y constantemente alerta ante el peligro, incluso si no es evidente.

En tu tiempo libre...

Fabricas armas y entrenas animales, preparándote para tu siguiente expedición. Si prefieres salir al exterior, podrías ir de caza o de exploración a las áreas cercanas para entender mejor lo que te rodea.

Podrías...

- Respetar el poder en bruto de la Naturaleza y averiguar cómo sacar el máximo partido de sus frutos.
- Disfrutar de la emoción de la cacería.
- Explorar a la vanguardia del grupo, previendo peligros antes de que empiece el combate.

Otros probablemente...

- Te llaman para que les protejas de las tierras salvajes o de las intrusiones de la civilización.
- Esperan que seas un solitario tranquilo o taciturno.
- Piensan que hay en ti algo peligroso y salvaje.

RASCOS DE CLASE

Como explorador, obtienes estas aptitudes. Las aptitudes obtenidas a niveles superiores indican el nivel al que las obtienes junto al nombre del rasgo.

Ascendencia y bagaje

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

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

AVANCE DEL EXPLORADOR

Tu nivel	Rasgos de clase
1	Ascendencia y bagaje, mejoras de atributo, competencias iniciales, perseguir presa, ventaja del cazador, dote de explorador
2	Dote de explorador, dote de habilidad
3	Dote general, experiencia en Voluntad, incremento de habilidad
4	Dote de explorador, dote de habilidad
5	Mejoras de atributo, dote de ascendencia, experiencia en armas de explorador, incremento de habilidad, viaje sin rastros
6	Dote de explorador, dote de habilidad
7	Dote general, reflejos naturales, incremento de habilidad, maestría con la Percepción, especialización en armas.
8	Dote de explorador, dote de habilidad
9	Dote de ascendencia, filo de la Naturaleza, experiencia de explorador, incremento de habilidad
10	Mejoras de atributo, dote de explorador, dote de habilidad
11	Dote general, aguante del guardián, experiencia en armadura intermedia, incremento de habilidad, viaje sin trabas
12	Dote de explorador, dote de habilidad
13	Dote de ascendencia, incremento de habilidad, maestría con las armas marciales
14	Dote de explorador, dote de habilidad
15	Mejoras de atributo, dote general, Reflejos naturales mayor, especialización mayor en armas, leyenda de la Percepción, incremento de habilidad
16	Dote de explorador, dote de habilidad
17	Dote de ascendencia, cazador maestro, incremento de habilidad
18	Dote de explorador, dote de habilidad
19	Dote general, maestría en armadura intermedia, incremento de habilidad, presa rápida
20	Mejoras de atributo, dote de explorador, dote de habilidad

Mejoras de atributo

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

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

Competencias iniciales

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

Perseguir presa

Cuando centras tu atención en un sólo enemigo, te vuelves imparable en tu persecución. Obtienes la acción Perseguir presa.

PERSEGUIR PRESA

CONCENTRAR EXPLORADOR

Designas a una sola criatura como presa y centras tus ataques en dicha criatura. Tienes que ser capaz de verla u oírla, o debes estarla rastreando durante la exploración.

Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Percepción cuando Buscas a tu presa y un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Supervivencia cuando Rastreas a tu presa. Ignoras también el penalizador por llevar a cabo ataques a distancia dentro de tu segundo incremento de rango de distancia contra la presa a la que persigues.

Tan solo puedes tener una criatura designada como presa en un momento dado. Si utilizas Perseguir presa contra una criatura cuando ya tienes otra designada, la anterior pierde la designación, que va a parar a la nueva. Tu designación dura hasta tus siguientes preparativos diarios.

Ventaja del cazador

Te has entrenado para convertirte en un cazador y rastreador hábil, lo que te concede un beneficio adicional cuando Persigues a tu presa dependiendo del enfoque de tu entrenamiento. Elige una ventaja del cazador.

Precisión: te has entrenado para apuntar a los puntos débiles de tu presa. La primera vez que impactas a tu presa perseguida en un asalto, también le infliges 1d8 daño de precisión adicional (el daño de precisión incrementa el daño que infliges, utilizando el mismo tipo, pero no es efectivo contra criaturas que carecen de órganos vitales o puntos débiles). A 11.º nivel, el daño adicional se incrementa a 2d8 daño de precisión, y a 19.º nivel, se incrementa a 3d8 daño de precisión.

Ráfaga: te has entrenado para desatar una devastadora ráfaga de ataques contra tu presa. Tu penalizador por ataque múltiple para los ataques contra tu presa perseguida es -3 (-2 con un arma ágil) en tu segundo ataque del turno en lugar de -5, y -6 (-4 con un arma ágil) en tu tercer ataque del turno (y siguientes) en lugar de -10.

Ser más listo: tienes el talento de ser más listo que tu presa. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a la CA contra los ataques de tu presa y un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Engaño, Intimidación, Sigilo y cualquier prueba para Recordar conocimiento acerca de la presa.

Dotes de explorador

A 1.º nivel y cada nivel par, obtienes una dote de la clase explorador. Se detallan a partir de la pág. 154.

Dotes de habilidad

2.º

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

Dotes generales

3.º

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

Incrementos de habilidad

3.º

A 3.º nivel y cada 2 niveles posteriores, obtienes un incremen-

to 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.

Experiencia en Voluntad 3.º

Tus defensas mentales se han hecho más fuertes. Tu rango de competencia para las salvaciones de Voluntad se incrementa a experto.

Dotes de ascendencia 5.º

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

Experiencia con armas de explorador 5.º

Obtienes todas las ventajas de tus armas. Tu rango de competencia para las armas marciales, las armas sencillas y los ataques sin arma se incrementa a experto. Obtienes acceso a los efectos de especialización crítica de todas esas armas y ataques sin arma cuando atacas a tu presa perseguida.

Viaje sin rastros 5.º

Cuando atraviesas terrenos naturales, eres difícil de rastrear. Siempre obtienes los beneficios de la acción Cubrir huellas en dichos terrenos, sin tener que mover a la mitad de tu Velocidad.

Reflejos naturales 7.º

Has refinado tus reflejos esquivando árboles que caían y tormentas de granizo. Tu rango de competencia para las salvaciones de Reflejos se incrementa a maestro. Cuando sacas un éxito en una salvación de Reflejos, en su lugar obtienes un éxito crítico.

Maestría con la Percepción 7.º

Has desarrollado una Percepción aguda y una gran atención al detalle. Tu rango de competencia para Percepción se incrementa a maestro.

Especialización en armas 7.º

Infliges mayores heridas con las armas que conoces mejor. Infliges 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 dispones del rango maestro y a 4 si dispones del legendario.

Ventaja de la Naturaleza 9.º

Siempre encuentras los puntos débiles de las defensas de tus enemigos cuando están en terreno desfavorable. Tus enemigos están desprevenidos ante ti si están en terreno difícil.

Experiencia de explorador 9.º

Has practicado técnicas que mejoran tu astucia y tu habilidad. Tu rango de competencia para tu CD de explorador se incrementa a

TÉRMINOS CLAVE

Verás aparecer los siguientes términos clave en muchos rasgos de la clase explorador.

Aprovechar: las acciones con este rasgo te permiten continuar ataques anteriores. Una acción con el rasgo aprovechar sólo se puede utilizar si en ese momento te está afectando un penalizador por ataque múltiple. No puedes usar una acción con el rasgo aprovechar si no es tu turno, ni siquiera con la actividad Preparar.

Algunas acciones con el rasgo aprovechar también conceden un efecto en caso de fallo. Los efectos concedidos en ese caso no se aplican en caso de fallo crítico. Si tu acción de aprovechar tiene éxito, en su lugar puedes aplicar el efecto de fallo (por ejemplo, podría interesarte hacerlo cuando un ataque no inflige daño debido a alguna resistencia).

Conjuros de guardián: tu relación con el mundo que te rodea se extiende de lo físico a lo mágico. Algunas dotes te conceden conjuros de guardián, que son un tipo de conjuro de foco. Lanzar un conjuro de foco cuesta 1 Punto de Foco. Cuando obtienes tu primer conjuro de guardián, también obtienes una reserva de foco de 1 Punto de Foco. Repones tu reserva de foco durante tus preparativos diarios, y recuperas 1 Punto de Foco invirtiendo 10 minutos en utilizar la actividad Reenfocar para entrar en comunión con la Naturaleza.

Tus conjuros de guardián son conjuros primigenios. Cuando obtienes por vez primera un conjuro de guardián, obtienes el rango entrenado en ataques de conjuros y CD de conjuros. Tu atributo de lanzamiento de conjuros es la Sabiduría.

Los conjuros de foco se potencian automáticamente a la mitad de tu nivel, redondeado hacia arriba. Determinadas dotes te conceden más conjuros de foco. La cantidad máxima de Puntos de Foco que tu reserva de foco puede albergar es igual al número de conjuros de foco que tienes, pero nunca puede ser superior a 3. Las reglas completas de los conjuros de foco están en la pág. 298.

Floritura: las acciones con este rasgo son técnicas especiales que requieren demasiado esfuerzo para que las llesves a cabo de forma frecuente. Sólo puedes utilizar 1 acción con el rasgo floritura por turno.

experto. Si tienes conjuros de guardián, tu rango de competencia para los ataques de conjuro y para la CD de conjuro se incrementa a experto.

Aguante del guardián 11.º

Te quitas de encima la presa de un oso pardo o los efectos dañinos de un veneno con la misma facilidad. Tu rango de competencia para las salvaciones de Fortaleza se incrementa a maestro. Cuando obtienes un éxito en una salvación de Fortaleza, en su lugar obtienes un éxito crítico.

Experiencia en armadura intermedia 11.º

Has aprendido a defenderte mejor contra los ataques. Tus rangos de competencia para armadura ligera, armadura intermedia y defensa sin armadura se incrementan a experto.

Viaje sin trabas 11.º

Atraviesas rápidamente los obstáculos, ya se trate de piedras amontonadas o de sotobosque espeso. Puedes ignorar los efectos

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

del terreno difícil. Como es habitual para ignorar el terreno difícil, esto te permite tratar los obstáculos del terreno difícil mayor como si fuera terreno difícil a secas.

Maestría con las armas marciales 13.º

Entiendes por completo las complejidades de las armas. Tu rango de competencia para los ataques sin armas, armas simples y armas marciales se incrementa a maestro.

Reflejos naturales mayor 15.º

Evitas las explosiones con unos reflejos que serían la envidia de un gato. Tu rango de competencia para las salvaciones de Reflejos se incrementa a legendario. Cuando sufres un fallo crítico en una salvación de Reflejos, en su lugar sufres un fallo simple. Cuando fallas una salvación de Reflejos contra un efecto que inflige daño, reduces a la mitad el daño sufrido.

Especialización mayor en armas 15.º

Tu daño procedente de la especialización en armas se incrementa a 4 con las armas y los ataques sin arma en los que tienes el rango experto, 6 si tienes el rango maestro y 8 si tienes el rango legendario.

Leyenda de la Percepción 15.º

Percibes aquello que es prácticamente imperceptible. Tu rango de competencia para la Percepción se incrementa a legendario.

Cazador maestro

17.º

Has refinado tus aptitudes como cazador hasta niveles inconcebibles. Tu rango de competencia para la CD de tu clase explorador se incrementa a maestro. Si dispones de conjuros de guardián, tus rangos de competencia para ataques de conjuros y para la CD de conjuro se incrementan a maestro. Cuando usas un arma a distancia con la que tienes competencia a rango maestro, puedes ignorar el penalizador si atacas a tu presa perseguida dentro del segundo y el tercer incremento de rango de distancia.

Si tienes competencia a rango maestro en Percepción, obtienes un bonificador +4 por circunstancia a las pruebas de Percepción cuando Buscas tu presa, y si tienes competencia a rango maestro en Supervivencia, obtienes un bonificador +4 por circunstancia a las pruebas de Supervivencia cuando Rastreas a tu presa.

También obtienes un beneficio adicional que depende de tu ventaja del cazador.

Precisión: tu maestría con un arma te permite acertar en múltiples ocasiones en los puntos vitales de tu presa. La segunda vez en un asalto en la que aciertas a tu presa perseguida, le infliges además 1d8 daño de precisión. A 19.º nivel, tu segundo impacto en un asalto contra tu presa perseguida inflige 2d8 daño de precisión y el tercer impacto en un asalto contra tu presa perseguida inflige 1d8 daño de precisión.

Ráfaga: puedes mezclar tu maestría con las armas y una puntería hábil para llevar a cabo una serie de ataques precisos. Si tienes competencia a rango maestro con tu arma, tu penalizador por ataque múltiple para los ataques contra tu presa perseguida es -2 (-1 con un arma ágil) en tu segundo ataque del turno, y -4 (-2 con un arma ágil) en tu tercer ataque del turno y ataques siguientes.

Ser más listo: tu dominio de las habilidades te permite abrumar a tu presa. Si tienes competencia a rango maestro en Engaño, Intimidación, Sigilo o la habilidad que utilizas para Recordar conocimiento acerca de tu presa, incrementa de +2 a +4 el bonificador por circunstancia contra la misma con dicha habilidad. Si tienes competencia a rango maestro con tu armadura, incrementa de +1 a +2 el bonificador por circunstancia a la CA contra dicha presa.

Maestría en armadura intermedia 19.º

Tu habilidad con las armaduras ligeras e intermedias mejora, incrementando tu capacidad de evitar los golpes. Tus rangos de competencia para armadura ligera, armadura intermedia y defensa sin armadura se incrementan a maestro.

Presa rápida 19.º

Le tomas la medida a tu presa de un vistazo. Puedes utilizar Perseguir presa como acción gratuita si es la primera acción de tu turno.

DOTES DE EXPLORADOR

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

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Introducción

Competencias

Bardo

Brujo

Clérigo

Druida

Explorador

Guerrero

Mago

Pícaro

Compañeros

Familiares

Arquetipos

Bardo
multiclaseBrujo
multiclaseClérigo
multiclaseDruida
multiclaseExplorador
multiclaseGuerrero
multiclaseMago
multiclasePícaro
multiclase

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

1.ER NIVEL

AS DE LA BALLESTA

DOTE 1

EXPLORADOR

Requisitos Empuñas una ballesta con recarga 1 o mayor.

Tu profunda comprensión de la ballesta te permite recargarla de forma eficiente mientras te apartas de la línea del fuego de retorno. Crea una distracción o Ponte a cubierto y después Interactúa para recargar. De la forma habitual, tienes que cumplir los requisitos para Ponerte a cubierto; tienes que estar tumbado, beneficiándote de cobertura o cerca de un rasgo del terreno que te permite Ponerte a cubierto.

CAZADOR DE MONSTRUOS

DOTE 1

EXPLORADOR

Evalúas rápidamente a tu presa y aplicas lo que sabes. Como parte de la acción utilizada para Perseguir a tu presa, puedes hacer una prueba para Recordar conocimiento acerca de la misma. Cuando obtienes un éxito crítico al identificar a tu presa perseguida con Recordar conocimiento, detectas una debilidad en las defensas de la criatura además de cualquier otro beneficio. Los aliados a quienes se lo cuentas y tú obtenéis un bonificador +1 por circunstancia a vuestra siguiente tirada de ataque contra dicha presa. Puedes conceder bonificadores derivados de Cazador de monstruos una vez al día contra una criatura en particular.

COMPAÑERO ANIMAL

DOTE 1

EXPLORADOR

Obtienes los servicios de un compañero animal joven que viaja contigo y obedece órdenes sencillas. Ver Compañeros animales en la pág. 206. Cuando Persigues a una presa, tu compañero animal obtiene los beneficios de la acción y el beneficio de tu ventaja del cazador, si la tienes.

DERRIBO GEMELO

DOTE 1

EXPLORADOR FLORITURA

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

Atacas rápidamente a tu presa perseguida con ambas armas, potencialmente combinando su daño en un solo y devastador ataque. Da dos Golpes contra tu presa perseguida, una con cada una de las armas requeridas. Si ambos aciertan a la misma presa perseguida, combina su daño a efectos de resistencias y debilidades. Aplica tu penalizador por ataque múltiple a cada Golpe de la forma habitual.

GUARDIÁN INICIADO

DOTE 1

EXPLORADOR

Has entrenado con una de las sectas de exploradores conocidas como guardianes, que practican un tipo especializado de magia primigenia. Obtienes un conjuro de guardián a elegir de los conjuros iniciales de guardián de la pág. 383 (u otro al que tienes acceso).

Especial Puedes adquirir esta dote en múltiples ocasiones, eligiendo un conjuro de guardián inicial cada vez.

TIRO CAZADO

DOTE 1

EXPLORADOR FLORITURA

DOTES DE EXPLORADOR POR ORDEN ALFABÉTICO

Dote	Nivel
As de la ballesta	1
Aviso del batidor	4
Buscador de riesgos	8
Camuflaje	10
Cazador de monstruos	1
Cazador de monstruos legendario	16
Cazador de monstruos maestro	10
Cazador sombrío	18
Codo con codo	12
Compañero animal	1
Compañero animal maduro	6
Compañero especializado	16
Compañero maestro	18
Compañero sensacional	10
Compañero sigiloso	14
Derribo gemelo	1
Desenvainado rápido	2
Disparo a larga distancia	4
Disparo instantáneo	6
Disparo perfecto	18
Disparo perforante	10
Doble presa	12
Empatía animal	2
Enemigo predilecto	4
Foco del guardián	12
Golpe hostigador	6
Grito del compañero	4
Guardián avanzado	4
Guardián iniciado	1
Guardián maestro	6

Requisitos Empuñas un arma a distancia con recarga 0.

Haces dos disparos seguidos contra lo que persigues. Da dos Golpes contra tu presa con el arma requerida. Si ambos aciertan a la misma criatura, combina su daño a efectos de resistencias y debilidades. Aplica tu penalizador por ataque múltiple a cada Golpe de la forma habitual.

2.º NIVEL

DESENVAINADO RÁPIDO

NOTE 2

EXPLORADOR

Desenfundas el arma y atacas con ella en el mismo movimiento. Interactúas para desenfundar un arma y después Golpeas con ella.

EMPATÍA ANIMAL

NOTE 2

EXPLORADOR

Tienes una conexión con las criaturas del mundo natural que te permite comunicarte con ellas a un nivel rudimentario. Puedes utilizar Diplomacia para Causar impresión sobre los animales y hacerles Peticiones muy simples. En la mayoría de circunstancias, los animales salvajes te concederán tiempo para exponer tus argumentos.

GUARDIÁN CONTRA MONSTRUOS

NOTE 2

EXPLORADOR

Guardián monstruoso	2
Guardián sin igual	10
Guía del guardián	14
Hasta el fin del mundo	20
Hostigador definitivo	20
Lucha a ciegas	8
Maestro del terreno	8
Merced del guardián	8
Parada gemela	4
Paso del guardián	10
Perturbar presa	4
Presa compartida	14
Puntería del cazador	2
Puntería mortal	8
Ráfaga imposible	18
Rastreador rápido	6
Recarga a la carrera	4
Recarga del guardián	16
Recuerdo adicional	6
Réplica gemela	10
Réplica gemela mejorada	16
Segundo aguijón	12
Sentir lo que no ves	14
Terreno predilecto	2
Tiro cazado	1
Tiro de distracción	12
Tiro de distracción mayor	16
Tiro legendario	20
Triple amenaza	20
Ventaja múltiple	18
Volea imposible	18

Prerrequisitos Cazador de monstruos

Entiendes cómo defenderte a ti y a otros de tu presa. Cuando concedas bonificadores debidos a Cazador de monstruos, tanto tus aliados como tú obtendréis también un bonificador +1 por circunstancia a vuestra siguiente tirada de salvación contra dicha criatura en particular y a vuestra CA contra el siguiente ataque que la criatura haga contra vosotros.

PUNTERÍA DEL CAZADOR

NOTE 2

CONCENTRAR EXPLORADOR

Cuando te concentras en apuntar, tu ataque se vuelve particularmente preciso. Da un Golpe a distancia con arma contra tu presa perseguida. Para este golpe, obtienes un bonificador +2 por circunstancia a la tirada de ataque e ignoras el (posible) estado de oculto de tu presa y cualquier cobertura menor.

TERRENO PREDILECTO

NOTE 2

EXPLORADOR

Has estudiado un terreno específico para superar sus desafíos. Elige entre acuático, ártico, bosque, cielo, desierto, llanuras, montañas, pantano o subterráneo como terreno predilecto. Cuando estás en dicho terreno, puedes ignorar los efectos del terreno difícil no mágico. Si tienes el rasgo de clase viaje sin trabas, obtienes un segundo beneficio en tu terreno favorito, dependiendo de tu elección:

- **Acuático** Obtienes una Velocidad de nadar igual a tu Velocidad.

Si ya tenías dicha Velocidad, en su lugar obtienes un bonificador por estatus +10 pies (3 m) por estatus a la misma.

- **Ártico** Solo necesitas comer y beber una décima parte de lo normal, no te ves afectado por el frío severo o extremo y puedes caminar por hielo y nieve a tu Velocidad completa sin tener que Mantener el equilibrio.
- **Bosque, Montaña o Subterráneo** Obtienes una Velocidad de trepar igual a tu Velocidad. Si ya tenías Velocidad de trepar, en su lugar obtienes un bonificador +10 pies (3 m) por estatus a la misma.
- **Cielo** Obtienes un bonificador +10 pies (3 m) por estatus a tu Velocidad de vuelo, si la tienes.
- **Desierto** Solo necesitas comer y beber una décima parte de lo normal, no te ves afectado por el calor severo o extremo y puedes caminar por la arena a Velocidad completa sin tener que Mantener el equilibrio.
- **Llanuras** Obtienes un bonificador +10 pies (3 m) por estatus a tu Velocidad terrestre.
- **Pantano** Puedes atravesar pantanos a tu Velocidad completa, incluso si son lo suficientemente profundos como para ser terreno difícil mayor o para requerir normalmente que tengas que Nadar.

4.º NIVEL

AVISO DEL BATIDOR

NOTE 4

EXPLORADOR

Desencadenante Estás a punto de hacer una prueba de Percepción o de Supervivencia para calcular la iniciativa.

Previenes visual o auditivamente a tus aliados del peligro, concediendo a cada uno de ellos un bonificador +1 por circunstancia a sus tiradas de iniciativa. Dependiendo de si utilizas gestos o de si das un grito, esta acción obtiene los rasgos visual o auditivo respectivamente.

DISPARO A LARGA DISTANCIA

NOTE 4

EXPLORADOR

Tu experiencia en el campo te ha enseñado a enfocar tu puntería a distancia, incrementando tu precisión. Dobra los incrementos de rango de distancia de tu arma.

GRITO DEL COMPAÑERO

NOTE 4

EXPLORADOR

Prerrequisitos un compañero animal

Puedes urgir a tu compañero animal a esforzarse al máximo. Puedes invertir dos acciones para Comandar a un animal en lugar de 1 cuando comandas a tu compañero animal. Si lo haces, tu compañero animal utiliza una acción adicional.

GUARDIÁN AVANZADO

NOTE 4

EXPLORADOR

Prerrequisitos Guardián iniciado

Desbloqueas más conjuros primigenios poderosos. Obtienes un conjuro de guardián a elegir de los conjuros avanzados de guardián de las págs. 383 a 384 (u otro al que tienes acceso).

Especial Puedes adquirir esta dote en múltiples ocasiones, eligiendo un conjuro de guardián avanzado cada vez.

PARADA GEMELA

NOTE 4

EXPLORADOR

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

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

PERTURBAR PRESA

NOTE 4

EXPLORADOR

Desencadenante Tu presa perseguida está a tu alcance y utiliza una acción de manipular, una acción de movimiento o abandona una casilla durante una acción de movimiento que está utilizando.

Da un Golpe cuerpo a cuerpo contra tu presa perseguida. Si el ataque resulta en un impacto crítico, perturbas la acción desencadenante (pág. 415).

PRESA PREDILECTA

NOTE 4

EXPLORADOR

Has estudiado un tipo específico de criatura salvaje y puedes cazarla con más facilidad. Cuando adquieres esta dote, elige entre animales, bestias, dragones u hongos y plantas (ambos) como presa predilecta. Cuando tiras iniciativa y puedes ver a un enemigo que pertenece a la categoría elegida, puedes Perseguir la presa como acción gratuita, designando a dicho enemigo.

Puedes usar esta acción gratuita incluso si aún no has identificado a la criatura mediante Recordar conocimiento. El beneficio no se aplica contra los enemigos predilectos disfrazados como otras criaturas y es el DJ quien determina si eso se aplica contra una criatura disfrazada como presa predilecta.

RECARGA A LA CARRERA

NOTE 4

EXPLORADOR

Puedes recargar tu arma mientras te mueves. Das una Zancada, un Paso o bien usas el Sigilo, y después Interactúas para recargar.

6.º NIVEL

COMPAÑERO ANIMAL MADURO

NOTE 6

EXPLORADOR

Prerrequisitos Compañero animal

Tu compañero animal se convierte en un compañero animal maduro y obtiene capacidades adicionales (pág. 211).

Tu compañero animal tiene una independencia mayor. Durante un encuentro, incluso si no utilizas la acción Comandar a un animal, tu compañero animal sigue pudiendo utilizar 1 acción dicho asalto en tu turno para dar una Zancada o un Golpe. Puede hacerlo en cualquier momento de tu turno, menos cuando tú estás llevando a cabo una acción. Si lo hace, es el máximo de acciones que obtiene en dicho asalto, no puedes Comandarle más tarde.

DISPARO INSTANTÁNEO

NOTE 6

EXPLORADOR

Has aprendido a reaccionar con armas a distancia cuando hay un enemigo a distancia corta. Puedes usar una reacción que normalmente te permite dar un Golpe con un arma cuerpo a cuerpo para en su lugar dar un Golpe con un arma a distancia. Debes estar Golpeando a un objetivo adyacente. Si es necesario para el desencadenante

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Introducción

Competencias

Bardo

Brujo

Clérigo

Druida

Explorador

Guerrero

Mago

Pícaro

Compañeros

Familiares

Arquetipos

Bardo

multiclase

Brujo

multiclase

Clérigo

multiclase

Druida

multiclase

Explorador

multiclase

Guerrero

multiclase

Mago

multiclase

Pícaro

multiclase

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

Ejemplo de explorador

EXPLORADOR ANIMAL

Compartiendo un poderoso vínculo, tu querido animal y tú exploráis las tierras vírgenes y lucháis en tándem.

Atributos

Prioriza la Destreza, seguida por la Constitución y la Sabiduría. Sube Fuerza si quieres infligir más daño.

Habilidades

Acrobacias, Atletismo, Medicina, Naturaleza, Sigilo, Supervivencia

Ventaja del cazador

Ser más listo

Dote inicial

Compañero animal

Dotes de nivel superior

Grito del compañero (4.º), Compañero animal maduro (6.º), Compañero sensacional (10.º), Codo con codo (12.º), Compañero especializado (16.º), Compañero maestro (18.º)

de la reacción, trata tu arma a distancia como si tuviera un alcance de 5 pies (1,5 m). Si la reacción tiene otros requisitos, como por ejemplo empuñar un tipo de arma específico, Disparo instantáneo no te permite ignorarlos; sólo te permite reemplazar un Golpe con un arma cuerpo a cuerpo por un Golpe con un arma a distancia.

GOLPE HOSTIGADOR

NOTE 6

EXPLORADOR FLORITURA

Tus pies y tu arma se mueven en tándem. Puedes, o bien dar un Paso y luego Golpear, o bien Golpear y luego dar un Paso.

GUARDIÁN MAESTRO

NOTE 6

EXPLORADOR

Prerrequisitos Guardián iniciado

Tu dominio de la magia del guardián crece. Obtienes un conjuro de guardián a elegir de los conjuros maestros de guardián de la pág. 384 (u otro al que tienes acceso).

Especial Puedes adquirir esta dote en múltiples ocasiones, eligiendo un conjuro maestro de guardián cada vez.

RASTREADOR RÁPIDO

NOTE 6

EXPLORADOR

Prerrequisitos rango experto en Supervivencia, Rastreador experto

Tu buen ojo detecta señales de paso incluso cuando te mueves. Puedes moverte a tu Velocidad completa mientras Rastreas. Si tienes competencia a rango maestro en Supervivencia, no necesitas hacer una nueva prueba de Supervivencia cada hora mientras Rastreas. Si tienes competencia a rango legendario en Supervivencia, puedes usar otra actividad de exploración mientras Rastreas.

Si tiras Supervivencia para calcular la iniciativa al rastrear a tu presa perseguida, cuando empieza tu primer turno del encuentro puedes dar una Zancada hacia tu presa perseguida como acción gratuita.

RECUERDO ADICIONAL

NOTE 6

EXPLORADOR

Desencadenante Obienes un éxito o un éxito crítico en una prueba para Recordar conocimiento sobre tu presa perseguida.

Examinas rápidamente el campo de batalla, recordando detalles críticos acerca de múltiples oponentes a los que te enfrentas. Haces de inmediato una prueba para Recordar conocimiento acerca de una criatura diferente que puedes percibir.

8.º NIVEL

BUSCADOR DE RIESGOS

NOTE 8

EXPLORADOR

Tienes una aptitud intuitiva para notar los riesgos. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas de Percepción para buscar trampas y riesgos, a la CD contra sus ataques y a las salvaciones contra sus efectos. Puedes encontrar riesgos que normalmente requerirían que Buscaras incluso si no estás Buscando.

LUCHA A CIEGAS

NOTE 8

EXPLORADOR

Prerrequisitos rango maestro en Percepción.

Tus instintos potenciados te permiten detectar instintivamente oponentes que no has visto. No necesitas tener éxito en una prueba plana para designar como objetivo a criaturas ocultas. No estas desprevénido ante criaturas escondidas de ti (a menos que lo estés debido a razones distintas a estar escondidas), y necesitas tan sólo una prueba plana CD 5 para designar como objetivo a una criatura escondida.

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

MAESTRO DEL TERRENO

NOTE 8

EXPLORADOR

Prerrequisitos rango maestro en Supervivencia, Terreno predilecto
Eres capaz de adaptarte a lo que te rodea en cualquier terreno natural. Puedes invertir 1 hora practicando en el terreno en el que estás para convertirlo en predilecto, reemplazando temporalmente a tu terreno predilecto normal. Si pasas un día completo fuera del nuevo terreno predilecto, éste revierte a tu elección original cuando elegiste la dote Terreno predilecto.

MERCED DEL GUARDIÁN

NOTE 8

EXPLORADOR

Señalas las vulnerabilidades presentes en tu presa perseguida, concediendo los beneficios indicados en Perseguir presa y tu ventaja del cazador a un aliado hasta el final de su siguiente turno. Dependiendo de si lo dices en voz alta o utilizas gestos, esta acción obtiene, o bien el rasgo auditivo, o bien el rasgo visual.

PUNTERÍA MORTAL

NOTE 8

EXPLORADOR FLORITURA

Prerrequisitos especialización en armas

Apuntas a los puntos débiles de tu presa, haciendo que tu disparo sea más difícil, pero que inflija más daño si aciertas. Da un Golpe a distancia con arma contra tu presa perseguida con un penalizador -2. Obtienes un bonificador +4 por circunstancia al daño en dicho Golpe. El daño se incrementa a +6 a 11.º nivel y a +8 a 15.º nivel.

10.º NIVEL

CAMUFLAJE

NOTE 10

EXPLORADOR

Prerrequisitos rango maestro en Sigilo.

Alteras tu apariencia para difuminarte en las tierras vírgenes. En terreno natural, puedes Esconderte y Moverte furtivamente incluso sin cobertura o sin estar oculto.

CAZADOR DE MONSTRUOS MAESTRO

NOTE 10

EXPLORADOR

Prerrequisitos rango maestro en Naturaleza, Cazador de monstruos
Dispones de un conocimiento casi enciclopédico acerca de todas las criaturas del mundo. Puedes utilizar Naturaleza para Recordar conocimiento e identificar así a cualquier criatura. Además, obtienes los beneficios de Cazador de monstruos (y Guardián contra los monstruos, si la tienes) con un éxito igual que con un éxito crítico.

COMPAÑERO SENSACIONAL

NOTE 10

EXPLORADOR

Prerrequisitos Compañero animal maduro

Tu compañero animal continúa creciendo y desarrollándose. Se convierte en un compañero animal ágil o salvaje (tú eliges), obteniendo capacidades adicionales determinadas por el tipo de compañero (pág. 211).

DISPARO PERFORANTE

NOTE 10

EXPLORADOR

Requisitos Empuñas una arma a distancia

Disparas atravesando a una criatura interpuesta para acertar a tu presa. Elige un objetivo que concede cobertura menor a tu presa perseguida. Da un solo Golpe a distancia con el arma requerida contra el objetivo elegido y tu presa perseguida. Este ataque ignora cualquier cobertura menor proporcionada por el objetivo elegido a tu presa perseguida. Tira sólo una vez por daño y aplícalo a cada criatura impactada. Un disparo perforante cuenta como dos ataques para tu penalizador por ataque múltiple.

GUARDIÁN SIN IGUAL

NOTE 10

EXPLORADOR

Prerrequisitos Guardián iniciado

Tu dominio de la magia primigenia te ha concedido acceso a los mayores secretos de la magia de guardián. Obtienes un conjuro de guardián a elegir de los conjuros sin igual de guardián de la pág. 384 (u otro al que tienes acceso).

Especial Puedes adquirir esta dote en múltiples ocasiones, eligiendo un conjuro de guardián sin igual diferente cada vez.

PASO DEL GUARDIÁN

NOTE 10

EXPLORADOR

Prerrequisitos rango maestro en Sigilo.

Puedes guiar a tus aliados para que se muevan sigilosamente a través de las tierras vírgenes. Cuando Evitas ser visto durante una exploración en terreno natural, puedes otorgar a cualquier cantidad de aliados tuyos los beneficios de dicha actividad. Esto no requiere acción alguna de su parte.

RÉPLICA GEMELA

NOTE 10

EXPLORADOR

Prerrequisitos Parada gemela

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

Requisitos Te estás beneficiando de Parada gemela

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

12.º NIVEL

CODO CON CODO

NOTE 12

EXPLORADOR

Prerrequisitos un compañero animal

Tu compañero animal y tú lucháis en tándem. Siempre que tu compañero animal y tú estáis adyacentes al mismo enemigo, se considera que ambos lo estáis flanqueando sean cuales sean vuestras posiciones reales.

DOBLE PRESA

NOTE 12

EXPLORADOR

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

Puedes centrarte en dos enemigos a la vez, persiguiendo a ambos. Cuando utilizas la acción Perseguir presa, puedes elegir como presa a dos criaturas.

FOCO DEL GUARDIÁN

DOTÉ 12

EXPLORADOR

Prerrequisitos conjuros de guardián

Tu conexión con lo que te rodea se hace más profunda y se expande, lo que te permite absorber más poder primigenio de la Naturaleza cuando Reenfocas. Cuando Reenfocas, recuperas todos tus Puntos de Foco en lugar de 1.

SEGUNDO AGUIJÓN

DOTÉ 12

APROVECHAR EXPLORADOR

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

Lees los movimientos de tu presa y los transformas en aberturas, por lo que los fallos con un arma llevan a golpes de refilón con la otra. Da un Golpe cuerpo a cuerpo con una de las armas requeridas contra tu presa perseguida. El Golpe obtiene el siguiente efecto de fallo.

Fallo Inflige el daño que hubiera infligido la otra arma requerida con un impacto, excluyendo todos los dados de daño (esto elimina los dados de runas de arma, conjuros y aptitudes especiales, no tan solo los dados de daño de arma).

TIRO DE DISTRACCIÓN

DOTÉ 12

EXPLORADOR

El mero poder de tus ataques o el número abrumador de ellos, pone nervioso a un enemigo. Si obtienes un impacto crítico contra tu presa perseguida con un arma a distancia, u obtienes por lo menos dos impactos en el mismo turno con un arma a distancia, queda desprevenida hasta el inicio de tu siguiente turno.

14.º NIVEL

COMPAÑERO SIGILOSO

DOTÉ 14

EXPLORADOR

Prerrequisitos Compañero animal, Camuflaje

Has entrenado a tu compañero animal para que se confunda con lo que le rodea. Tu compañero animal obtiene el beneficio de la dote Camuflaje. Si tu compañero es especialista en emboscadas, su rango de competencia para Sigilo aumenta a maestro (o a legendario si ya tenía rango maestro).

GUÍA DEL GUARDIÁN

DOTÉ 14

EXPLORADOR

Transmites la ubicación de tu presa a tus aliados mediante una serie de palabras o de gestos cuidadosos. Mientras tu presa perseguida esté siendo observada por ti, todos tus aliados que sufran fallos y fallos críticos cuando la Buscan obtendrán en su lugar éxitos. Tus aliados tienen que ser capaces de verter o de oírte para obtener este beneficio. Tienes que ser capaz de gritar o de hacer gestos visibles para que tus aliados obtengan este beneficio.

PRESA COMPARTIDA

DOTÉ 14

EXPLORADOR

Prerrequisitos Doble presa, Merced del guardián

Cazando como un dúo, tu aliado y tu individualizáis a vuestra presa. Cuando utilizas Perseguir presa y seleccionas tan sólo una, puedes conceder los beneficios de Perseguir presa y ventaja del cazador a un aliado además de a ti mismo. El aliado mantiene dichos beneficios hasta que utilizas de nuevo Perseguir presa.

SENTIR LO QUE NO VES

DOTÉ 14

EXPLORADOR

Desencadenante Fallas una prueba de Buscar.

Cuando buscas enemigos, puedes hacerte incluso con las pistas más nimias, como por ejemplo sus movimientos más minúsculos o el movimiento de las corrientes de aire sobre tu piel. Incluso aunque falles la prueba desencadenante, automáticamente sentirás a cualquier criatura no detectada en el área en la que estás Buscando, haciendo que simplemente esté escondida para ti.

16.º NIVEL

CAZADOR DE MONSTRUOS LEGENDARIO

DOTÉ 16

EXPLORADOR

Prerrequisitos rango legendario en Naturaleza, Cazador de monstruos maestro

Tu conocimiento de los monstruos es tan sensacional que revela fallos garrafales de tu presa. Tu bonificador debido a Cazador de monstruos (y el de Guardián contra los monstruos, si lo tienes) se incrementa de +1 a +2 para ti y para cualquier aliado que se beneficia del mismo.

COMPAÑERO ESPECIALIZADO

DOTÉ 16

EXPLORADOR

Prerrequisitos Compañero sensacional

Tu compañero animal continúa creciendo en poder y aptitudes, y ahora es lo suficientemente astuto como para especializarse. Tu compañero animal obtiene una especialización que puedes elegir (pág. 211).

Especial Puedes seleccionar esta dote hasta 3 veces. Cada vez, añade a tu compañero una especialización diferente.

RECARGA DEL GUARDIÁN

DOTÉ 16

EXPLORADOR

Frecuencia una vez por asalto

Requisitos Tu última acción o actividad este turno fue lanzar un conjuro de guardián.

Tu dominio de la magia y de las armas como la ballesta te permite empuñar ambas cosas con la misma facilidad. Interactúa para recargar un arma que actualmente Empuñas.

RÉPLICA GEMELA MEJORADA

DOTÉ 16

EXPLORADOR

Prerrequisitos Réplica gemela

Al inicio de cada uno de tus turnos, obtienes una reacción adicional que puedes utilizar tan solo para llevar a cabo una Réplica gemela. Puedes utilizar esta reacción adicional incluso si no te estas beneficiando de Parada gemela.

TIRO DE DISTRACCIÓN MAYOR

DOTÉ 16

EXPLORADOR

Prerrequisitos Tiro de distracción

Incluso un solo proyectil puede desequilibrar a tu enemigo, y ataques más poderosos lo ponen nervioso aún más tiempo. Si aciertas a tu presa perseguida con un arma a distancia, queda desprevenida hasta el inicio de tu siguiente turno. Si obtienes un impacto crítico contra tu presa u obtienes dos impactos contra ella en el mismo turno con un arma a distancia, en su lugar queda desprevenida hasta el final de tu siguiente turno.

18.º NIVEL**CAZADOR SOMBRÍO****NOTE 18****EXPLORADOR****Prerrequisitos** Camuflaje

Te fundes con lo que te rodea de tal forma que los demás tienen problemas para distinguirti del terreno. Cuando estás en un terreno natural, siempre estás oculto de todos tus enemigos si quieres estarlo, excepto de tu presa perseguida.

COMPAÑERO MAESTRO**NOTE 18****EXPLORADOR****Prerrequisitos** cazador maestro, Compañero animal

Tu compañero animal comparte tus sensacionales habilidades para la caza, lo que te permite abatir con facilidad a vuestra presa compartida. Cuando Persigues a una presa, tu compañero animal obtiene el beneficio de cazador maestro asociado con tu ventaja del cazador, en lugar de tan solo el beneficio original de tu ventaja del cazador.

DISPARO PERFECTO**NOTE 18****EXPLORADOR FLORITURA**

Requisitos Empuñas un arma a distancia cargada que tiene recarga 1 o más y que no has recargado desde tu último turno.

Después de contemplar los movimientos del combate con una intensidad y una precisión increíbles, disparas contra tu presa en el momento perfecto para infligir el máximo dolor. Da un Golpe a distancia con el arma requerida contra tu presa perseguida. Si obtienes un acierto, el Golpe inflige daño máximo. Después del Golpe, se acaba tu turno.

RÁFAGA IMPOSIBLE**NOTE 18****EXPLORADOR FLORITURA**

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

Dejas a un lado la precisión para atacar con una velocidad imposible. Da 3 Golpes cuerpo a cuerpo con cada una de las armas requeridas. Tu primer ataque con cada arma sufre el penalizador por ataque múltiple como si ya hubieras hecho un ataque este turno. Todos los demás Golpes sufren el penalizador máximo por ataque múltiple.

VENTAJA MÚLTIPLE**NOTE 18****EXPLORADOR****Prerrequisitos** ventaja del cazador, cazador maestro

Has aprendido a utilizar cualquier ventaja posible. Cuando utilizas Perseguir presa, puedes obtener un beneficio diferente de ventaja del cazador en lugar del elegido a 1.º nivel. Si lo haces, no obtienes el beneficio adicional de cazador maestro.

VOLEA IMPOSIBLE**NOTE 18****EXPLORADOR FLORITURA**

Requisitos Empuñas un arma a distancia con el rasgo volea y recarga 0.

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

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

20.º NIVEL**HASTA EL FIN DEL MUNDO****NOTE 20****EXPLORADOR**

Prerrequisitos rango legendario en Supervivencia

Tu capacidad para rastrear a tu presa ha sobrepasado toda posibilidad de explicación, permitiéndote seguir los movimientos de la misma y predecir su ubicación con facilidad. Cuando utilizas Perseguir presa contra una criatura a 100 pies (30 m) o menos, puedes seguir sus movimientos, lo que te permite conocer su ubicación exacta sin importar lo lejos que está, si la sigues manteniendo como presa. Tienes que tener el rango legendario en Naturaleza para rastrear la posición de tu presa mediante el teletransporte o el viaje planario. Esta dote obtiene los rasgos detección y primigenio si tienes el rango legendario en Naturaleza.

HOSTIGADOR DEFINITIVO**NOTE 20****EXPLORADOR**

Prerrequisitos viaje sin trabas

Tienes tanta habilidad en orientarte por las tierras vírgenes, que tu movimiento nunca resulta afectado por el terreno. Ignoras los efectos de todo el terreno difícil, terreno difícil mayor y terreno arriesgado y no desencadenas las trampas y peligros del tipo que se activa moviéndose a una zona (como por ejemplo, cuerdas de trampa y placas de presión), si no quieres.

TIRO LEGENDARIO**NOTE 20****EXPLORADOR**

Prerrequisitos rango legendario en Percepción, Disparo a larga distancia

Te centras en tu presa perseguida, percibiendo los ángulos, la resistencia del aire y cualquier variable que puede afectar a tu ataque a distancia. Si tienes competencia a rango maestro con tu arma a distancia, puedes ignorar el penalizador por atacar a una distancia de hasta 5 incrementos de rango de distancia cuando atacas a tu presa perseguida.

TRIPLE AMENAZA**NOTE 20****EXPLORADOR**

Prerrequisitos Presa compartida

Cuando cazas, puedes dividir tu atención en tres. Cuando utilizas Perseguir presa, puedes designar como tales hasta 3 criaturas, designar a 2 criaturas como presa y compartir el efecto con un aliado (como en Presa compartida) o designar una criatura como presa y compartir el efecto con 2 aliados.

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

GUERRERO

Tanto si luchas por honor, por avaricia, por lealtad o simplemente por la emoción de la batalla, eres un maestro indiscutible de las armas y de las técnicas de combate. Combinas tus acciones mediante una mezcla inteligente de movimientos de abertura, golpes de remate y contraataques siempre que tus enemigos son lo suficientemente incautos como para bajar la guardia. Ya seas un caballero, un mercenario, un francotirador o un maestro de la espada, has refinado tus habilidades marciales en una forma de arte que te permite llevar a cabo devastadores ataques críticos contra tus enemigos.

ATRIBUTO CLAVE

Fuerza o Destreza

A 1.º nivel, tu clase te concede una mejora de tributo a elegir entre Fuerza y Destreza.

PUNTOS DE GOLPE

10 más tu modificador por Constitución.

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

COMPETENCIAS INICIALES

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

PERCEPCIÓN

Experto en Percepción

TIRADAS DE SALVACIÓN

Experto en Fortaleza
Experto en Reflejos
Entrenado en Voluntad

HABILIDADES

Entrenado en Acrobacias o Atletismo, a elegir.
Entrenado en tantas habilidades adicionales como 3 más tu modificador por Inteligencia

ATAQUES

Experto en armas sencillas
Experto en armas marciales
Entrenado en armas avanzadas
Experto en ataques sin armas

DEFENSAS

Entrenado en todas las armaduras
Entrenado en defensa sin armadura

CD DE CLASE

Entrenado en la CD de la clase guerrero

Durante los encuentros de combate...

Pegas con una precisión inigualable y utilizas técnicas de combate especializadas. Un guerrero de cuerpo a cuerpo se alza como una barrera entre aliados y enemigos, atacando a los contrincantes que pretenden superarle. Un guerrero a distancia ejecuta disparos precisos a distancia, pero puede arreglárselas si se le obliga a entrar al cuerpo a cuerpo.

Durante los encuentros sociales...

Puedes resultar una presencia intimidante. Esto puede ser útil cuando negocias con enemigos, pero a veces es un inconveniente en interacciones más civilizadas. Por otra parte, quienes están a gusto con el conflicto podrían encontrar que eres más de fiar y menos amenazador porque no te basas en la magia.

Explorando...

Mantienes tus defensas preparadas para el combate y siempre estás atento ante amenazas ocultas. También superas a tu manera los desafíos físicos, echando puertas abajo, alzando obstáculos, trepando hábilmente y saltando por encima de fosos.

En tu tiempo libre...

Podrías llevar a cabo trabajos manuales o crear y reparar armamento. Si conoces técnicas que ya no te convencen, podrías entrenarte en otras nuevas. Si has establecido tu reputación, podrías construir una organización o un bastión propios.

Podrías...

- Conocer el propósito y la calidad de todas las armas y piezas de armadura que tienes.
- Reconocer que el peligro de una vida de aventurero se tiene que equilibrar con grandes festejos o trabajos ambiciosos.
- Tener poca paciencia para los rompecabezas o los problemas que requieren lógica detallada o estudio.

Otros probablemente...

- Te encuentran intimidante hasta que te conocen... y quizá incluso también después de conocerte.
- Esperan que seas todo fuerza y nada maña, especialmente en lo que respecta a las áreas de estudio más esotéricas.
- Respetan tu pericia en el arte de la guerra y valoran tu opinión sobre la calidad del armamento.

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

AVANCE DEL GUERRERO

Tu nivel	Rasgos de clase
1	Ascendencia y bagaje, mejoras de atributo, competencias iniciales, Golpe reactivo, dote de guerrero, Bloqueo con el escudo
2	Dote de guerrero, dote de habilidad
3	Valentía, dote general, incremento de habilidad
4	Dote de guerrero, dote de habilidad
5	Dote de ascendencia, mejoras de atributo, maestría con armas de guerrero, incremento de habilidad
6	Dote de guerrero, dote de habilidad
7	Topógrafo del campo de batalla, dote general, incremento de habilidad, especialización con las armas
8	Dote de guerrero, dote de habilidad
9	Dote de ascendencia, endurecido en combate, flexibilidad de combate, incremento de habilidad
10	Mejoras de atributo, dote de guerrero, dote de habilidad
11	Experiencia con armadura, experiencia de guerrero, dote general, incremento de habilidad
12	Dote de guerrero, dote de habilidad
13	Dote de ascendencia, incremento de habilidad, leyenda con las armas
14	Dote de guerrero, dote de habilidad
15	Mejoras de atributo, dote general, especialización mayor con las armas, flexibilidad mejorada, incremento de habilidad, reflejos templados
16	Dote de guerrero, dote de habilidad
17	Dote de ascendencia, maestría con la armadura, incremento de habilidad
18	Dote de guerrero, dote de habilidad
19	Dote general, incremento de habilidad, leyenda versátil
20	Mejoras de atributo, dote de guerrero, dote de habilidad

RASGOS DE CLASE

Como guerrero, obtienes estas aptitudes. Las obtenidas a niveles superiores indican el nivel al que las obtienes, junto al nombre del rasgo.

Ascendencia y bagaje

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

Mejoras de atributo

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

A 5.º nivel y cada 5 niveles posteriores, tu personaje obtiene 4 mejoras gratuitas a modificadores por atributo diferentes. Si un modificador por atributo es ya +4 o 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.

Competencias iniciales

A 1.º nivel obtienes un número de competencias que representa tu entrenamiento básico en ataques, defensas, Percepción, habilidades y otras áreas. Se indican al inicio de esta clase.

Golpe reactivo

Siempre vigilante ante las debilidades, puedes atacar rápidamente a los enemigos que dejan una abertura en sus defensas. Obtienes la reacción Golpe reactivo.

GOLPE REACTIVO

Desencadenante Una criatura a tu alcance utiliza una acción de manipular o de movimiento, lleva a cabo un ataque a distancia o abandona una casilla durante una acción de movimiento que está utilizando.

Fustigas a un enemigo que deja una abertura en sus defensas. Da un Golpe cuerpo a cuerpo contra la criatura desencadenante. Si tu ataque resulta en un impacto crítico y el desencadenante era una acción de manipular, interrumpes dicha acción. Este Golpe no cuenta contra tu penalizador por ataque múltiple y tu penalizador por ataque múltiple no se aplica a este Golpe.

Dotes de guerrero

A 1.º nivel y cada nivel par, obtienes una dote de la clase guerrero. Se detallan a partir de la pág. 166.

Bloqueo con el escudo

Obtienes la dote general Bloqueo con el escudo (que está en la pág. 253), una reacción que te permite reducir el daño con tu escudo.

Dotes de habilidad

2.º

A 2.º nivel y cada 2 niveles posteriores, obtienes una dote de habilidad. Las dotes de habilidad se detallan en el Capítulo 5 y tienen el rasgo habilidad. Has de tener el rango entrenado o mejor en la habilidad correspondiente para seleccionar una dote de habilidad.

Valentía

3.º

Habiéndote enfrentado a incontables enemigos y al caos de la batalla, has aprendido a mantenerte firme frente al miedo. Tu rango de competencia para las salvaciones de Voluntad se incrementa a experto. Cuando consigues un éxito en una salvación de Voluntad contra un efecto de miedo, en su lugar obtienes un éxito crítico. Además, cada vez que se te inflige el estado asustado reduces en 1 su valor.

Dotes generales

3.º

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

Incrementos de habilidad

3.º

A 3.º 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.

Maestría con las armas de guerrero

5.º

Las horas pasadas entrenando con tus armas predilectas, aprendiendo y desarrollando nuevas técnicas de combate, te han hecho particularmente efectivo con las armas que prefieres. Elige un grupo de armas. Tu rango de competencia se incrementa a maestro con las armas sencillas, las armas marciales y los ataques sin arma de dicho grupo, y a experto con las armas avanzadas de dicho grupo. Obtienes acceso a los efectos de especialización crítica (pág. 283) de todas las armas y ataques sin arma para los que tienes competencia a rango maestro.

Topógrafo del campo de batalla

7.º

Ya se trate de evaluar un ejército enemigo o simplemente de montar guardia, sobresales en observar a tus enemigos. Tu rango de competencia para Percepción se incrementa a maestro. Además, obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Percepción para la iniciativa, haciendo que seas más rápido en reaccionar durante el combate.

Especialización en armas

7.º

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

Endurecido en combate

9.º

Tu experiencia en batalla te ayuda a protegerte tanto contra la magia como contra las toxinas. Tu rango de competencia para las salvaciones de Fortaleza se incrementa a maestro. Cuando obtienes un éxito en una salvación de Fortaleza, en su lugar obtienes un éxito crítico.

Flexibilidad de combate

9.º

Puedes preparar tus tácticas de forma que encajen en diferentes situaciones. Cuando llevas a cabo tus preparativos diarios, obtienes una dote de guerrero de 8.º nivel o menor, para la que cumples los prerrequisitos y que no tenías antes. Puedes utilizar dicha dote hasta tus siguientes preparativos diarios.

Experiencia en armadura

11.º

Has pasado tanto tiempo con una armadura puesta que sabes cómo sacar el máximo partido de la protección que te ofrece. Tus rangos de competencia para las armaduras ligera, intermedia y pesada, así como para la defensa sin armadura, se incrementan a rango experto. Obtienes los efectos de especialización en armadura para las armaduras intermedias y pesadas.

Experiencia de guerrero

11.º

Has practicado tus técnicas para hacerlas aún más formidables. Tu rango de competencia para tu CD de la clase guerrero aumenta a experto.

TÉRMINOS CLAVE

Verás aparecer los siguientes términos clave en muchos rasgos de la clase guerrero.

Aprovechar: las acciones con este rasgo te permiten continuar ataques anteriores. Una acción con el rasgo aprovechar sólo se puede utilizar si en ese momento te está afectando un penalizador por ataque múltiple. No puedes usar una acción con el rasgo aprovechar si no es tu turno, ni siquiera con la actividad Preparar.

Algunas acciones con el rasgo aprovechar también conceden un efecto en caso de fallo. Los efectos que se añaden en caso de fallo no se aplican en caso de fallo crítico. Si tu acción de aprovechar tiene éxito, en su lugar puedes aplicar el efecto de fallo (por ejemplo, podría interesarte hacerlo cuando un ataque no inflige daño debido a alguna resistencia).

Floritura: las acciones con este rasgo son técnicas especiales que requieren demasiado esfuerzo para que las lleves a cabo de forma frecuente. Sólo puedes utilizar 1 acción con el rasgo floritura por turno.

Posición: una posición es una estrategia general de combate que inicias utilizando una acción con el rasgo posición, y en la que permaneces durante algún tiempo. Una posición dura hasta que eres derribado, hasta que sus requisitos (si los hay) son violados, hasta que acaba el encuentro o hasta que utilizas de nuevo una acción de posición, lo que primero sucede. Una vez llevas a cabo una acción con el rasgo posición, no puedes llevar a cabo otra durante 1 asalto. Sólo puedes entrar en una posición o estar en la misma en el modo encuentro. Puedes Deshacer una posición.

Leyenda con las armas

13.º

Has aprendido técnicas de lucha que se aplican a todos los armamentos y has desarrollado una habilidad sin paralelo con tus armas predilectas. Tus rangos de competencia para las armas sencillas, las marciales y los ataques sin arma se incrementan a experto. Tu rango de competencia para las armas avanzadas aumenta a experto.

Puedes seleccionar un grupo de armas e incrementar tu rango de competencia a legendario para todas las armas sencillas, marciales y ataques sin armas en dicho grupo, y a rango maestro para todas las armas avanzadas de dicho grupo.

Especialización mayor en armas

15.º

Tu daño procedente de especialización en armas se incrementa a 4 con las armas y los ataques sin arma en los que tienes el rango experto, 6 si tienes el rango maestro y 8 si tienes el rango legendario.

Flexibilidad mejorada

15.º

Tu extensa experiencia te concede una aptitud aún mayor para adaptarte a los desafíos de cada día. Cuando usas flexibilidad de combate, puedes obtener dos dotes de guerrero en lugar de una. Si bien la primera dote tiene que seguir siendo de 8.º nivel o inferior, la segunda puede ser hasta de 14.º nivel, y puedes utilizar la primera para cumplir los prerrequisitos de la segunda. Tienes que cumplir todos los prerrequisitos de la dote.

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

Reflejos templados

15.º

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

Maestría en armadura

17.º

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

Leyenda versátil

19.º

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

DOTES DE GUERRERO

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

1.º NIVEL

ATAQUE IMPREVISTO

NOTE 1

GUERRERO

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

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

CARGA REPENTINA

NOTE 1

FLORITURA GUERRERO

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

DOBLE TAJO

NOTE 1

GUERRERO

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

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

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

ESCUDO REACTIVO

NOTE 1

GUERRERO

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

Requisitos Empuñas un escudo.

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

EVALUACIÓN DE COMBATE

NOTE 1

GUERRERO

Llevas a cabo un ataque telegrafiado para aprender cosas acerca

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

GOLPE CRUEL

NOTE 1

FLORITURA GUERRERO

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

GOLPE RIGUROSO

NOTE 1

APROVECHAR GUERRERO

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

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

POSICIÓN A QUEMARROPA

NOTE 1

GUERRERO POSICIÓN

Requisitos Empuñas una arma a distancia

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

2.º NIVEL

ACOMETER

NOTE 2

GUERRERO

Requisitos Empuñas un arma cuerpo a cuerpo

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

AGARRÓN DE COMBATE

NOTE 2

APROVECHAR GUERRERO

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

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

BLOQUEO AGRESIVO

NOTE 2

GUERRERO

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

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

CAMBIO RELÁMPAGO

NOTE 2

FLORITURA GUERRERO

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

DISPARO DE AYUDA

NOTE 2

APROVECHAR GUERRERO

Requisitos Empuñas una arma a distancia

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

EMPUJÓN BRUTAL

NOTE 2

APROVECHAR GUERRERO

Requisitos Empuñas un arma cuerpo a cuerpo a dos manos.

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

Este Golpe tiene el siguiente efecto de fallo.

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

FRENAR CON LA ESPADA

NOTE 2

GUERRERO MANIPULAR

Desencadenante Serías movido por un efecto de movimiento forzado.

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

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

GOLPE INTIMIDANTE

NOTE 2

EMOCIÓN GUERRERO MENTAL MIEDO

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Introducción

Competencias

Bardo

Brujo

Clérigo

Druida

Explorador

Guerrero

Mago

Pícaro

Compañeros

Familiares

Arquetipos

Bardo

multiclase

Brujo

multiclase

Clérigo

multiclase

Druida

multiclase

Explorador

multiclase

Guerrero

multiclase

Mago

multiclase

Pícaro

multiclase

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

DOTES DE GUERRERO POR ORDEN ALFABÉTICO

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

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

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

LANZAMIENTO DE REBOTE

NOTE 2

FLORITURA GUERRERO

Requisitos Empuñas un arma arrojadiza.

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

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

PARADA DE DUELO

NOTE 2

GUERRERO

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

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

REPOSICIONAMIENTO ELEGANTE

NOTE 2

APROVECHAR GUERRERO

Requisitos Empuñas un arma sutil o un arma de asta.

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

Este Golpe tiene el siguiente efecto de fallo.

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

4.º NIVEL

ASALTO A DOS MANOS

NOTE 4

FLORITURA GUERRERO

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

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

BARRIDO

NOTE 4

FLORITURA GUERRERO

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

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

CARGA DE EMPUJÓN

NOTE 4

FLORITURA GUERRERO

Prerrequisitos rango entrenado en Atletismo

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

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

DERRIBAR

NOTE 4

FLORITURA GUERRERO

Prerrequisitos rango entrenado en Atletismo

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

DISPARO DE DESPEDIDA

NOTE 4

GUERRERO

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

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

DISPARO DOBLE

NOTE 4

FLORITURA GUERRERO

Requisitos Empuñas un arma a distancia con recarga 0.

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

EMPUJÓN PODEROSO

NOTE 4

GUERRERO

Prerrequisitos Bloqueo agresivo o Empujón brutal.

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

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

PARADA GEMELA

NOTE 4

GUERRERO

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

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

REDIRECCIÓN RÁPIDA

NOTE 4

APROVECHAR FLORITURA GUERRERO

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Introducción

Competencias

Bardo

Brujo

Clérigo

Druida

Explorador

Guerrero

Mago

Pícaro

Compañeros

Familiares

Arquetipos

Bardo multiclase

Brujo multiclase

Clérigo multiclase

Druida multiclase

Explorador multiclase

Guerrero multiclase

Mago multiclase

Pícaro multiclase

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

Ejemplo de guerrero

MATÓN

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

Atributos

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

Habilidades

Artesanía, Atletismo, Intimidación, Medicina

Dote inicial

Golpe cruel

Dotes de nivel superior

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

Requisitos Estás flanqueado por al menos dos enemigos.

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

ZANCADA PROTEGIDA

NOTE 4

GUERRERO

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

6.º NIVEL

ASALTO VENTAJOSO

NOTE 6

APROVECHAR GUERRERO

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

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

DESVÍO DEL GUARDIÁN

NOTE 6

GUERRERO

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

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

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

DISPARO TRIPLE

NOTE 6

GUERRERO

Prerrequisitos Disparo doble

Puedes realizar rápidamente múltiples disparos con mayor control.

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

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

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

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

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

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

FOCO FURIOSO**NOTE 6****GUERRERO**

Prerrequisitos Golpe cruel

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

GOLPE ATURDIDOR**NOTE 6****APROVECHAR GUERRERO**

Requisitos Tienes apresada a una criatura.

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

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.

Éxito La criatura queda aturdida 1.

Fallo La criatura queda aturdida 2.

Fallo crítico La criatura queda aturdida 3.

GUARDIÁN ESCUDO**NOTE 6****GUERRERO**

Prerrequisitos Bloqueo con el escudo

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

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

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

POSICIÓN DESARMANTE**NOTE 6****GUERRERO POSICIÓN**

Prerrequisitos rango entrenado en Atletismo

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

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

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

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

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

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

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

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

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

8.º NIVEL**ABERTURA DESORIENTADORA****NOTE 8****GUERRERO**

Prerrequisitos Golpe reactivo

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

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

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Introducción

Competencias

Bardo

Brujo

Clérigo

Druida

Explorador

Guerrero

Mago

Pícaro

Compañeros

Familiares

Arquetipos

Bardo
multiclaseBrujo
multiclaseClérigo
multiclaseDruida
multiclaseExplorador
multiclaseGuerrero
multiclaseMago
multiclasePícaro
multiclase

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

Ejemplo de guerrero

DUELISTA

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

Atributos

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

Habilidades

Acrobacias, Atletismo, Engaño, Medicina

Dote inicial

Ataque imprevisto

Dotes de nivel superior

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

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

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

BLOQUEO CON EL ESCUDO RÁPIDO

NOTE 8

GUERRERO

Prerrequisitos Bloqueo con el escudo

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

GOLPE DERRIBADOR

NOTE 8

GUERRERO

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

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

LUCHA A CIEGAS

NOTE 8

GUERRERO

Prerrequisitos rango maestro en Percepción.

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

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

POSICIÓN DE DISPARO MÓVIL

NOTE 8

GUERRERO POSICIÓN

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

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

PUNTERÍA SENSACIONAL

NOTE 8

CONCENTRAR GUERRERO

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

RÉPLICA DE DUELO

NOTE 8

GUERRERO

Prerrequisitos Parada de duelo

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

Requisitos Te estás beneficiando de Parada de duelo.

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

SALTO REPENTINO ➡➡

DOTÉ 8

GUERRERO

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

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

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

VALENTÍA RESONANTE

DOTÉ 8

GUERRERO

Prerrequisitos valentía

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

10.º NIVEL

BRUTO TEMIBLE

DOTÉ 10

GUERRERO

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

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

CARGA ABRUMADORA

DOTÉ 10

GUERRERO

Prerrequisitos Carga de empujón

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

CARGA LANZADORA ➡➡

DOTÉ 10

FLORITURA GUERRERO

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

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

DERRIBO APLASTANTE

DOTÉ 10

GUERRERO

Prerrequisitos Derribar

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

DISPARO DEBILITANTE ➡➡

DOTÉ 10

FLORITURA GUERRERO

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

EN PLENO VUELO ➡

DOTÉ 10

GUERRERO

Desencadenante Eres el objetivo de un Golpe físico a distancia.

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

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

ESCUDO ESPEJO ➡

DOTÉ 10

GUERRERO

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

Requisitos Tienes un escudo alzado.

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

GIRO DESARMANTE ➡

DOTÉ 10

APROVECHAR GUERRERO

Prerrequisitos rango entrenado en Atletismo

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

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

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

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Introducción

Competencias

Bardo

Brujo

Clérigo

Druida

Explorador

Guerrero

Mago

Pícaro

Compañeros

Familiares

Arquetipos

Bardo

multiclase

Brujo

multiclase

Clérigo

multiclase

Druida

multiclase

Explorador

multiclase

Guerrero

multiclase

Mago

multiclase

Pícaro

multiclase

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

Ejemplo de guerrero

ARQUERO

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

Atributos

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

Habilidades

Acrobacias, Latrocinio, Medicina, Sigilo

Dote inicial

Posición a bocajarro

Dotes de nivel superior

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

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

GOLPE CERTERO

NOTE 10

APROVECHAR GUERRERO

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

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

GRACIA ÁGIL

NOTE 10

GUERRERO

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

POSICIÓN PERTURBADORA

NOTE 10

GUERRERO POSICIÓN

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

REFLEJOS TÁCTICOS

NOTE 10

GUERRERO

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

RÉPLICA GEMELA

NOTE 10

GUERRERO

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

Requisitos Te estas beneficiando de Parada gemela.

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

12.º NIVEL

DANZA DE DUELO

NOTE 12

GUERRERO POSICIÓN

Prerrequisitos Parada de duelo

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

El Golpe tiene también el siguiente efecto de fallo.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Introducción

Competencias

Bardo

Brujo

Clérigo

Druida

Explorador

Guerrero

Mago

Pícaro

Compañeros

Familiares

Arquetipos

Bardo

multiclase

Brujo

multiclase

Clérigo

multiclase

Druida

multiclase

Explorador

multiclase

Guerrero

multiclase

Mago

multiclase

Pícaro

multiclase

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

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

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

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

REMATE ORIENTADOR ◆**DOTÉ 14****APROVECHAR GUERRERO**

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

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

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

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

Prerrequisitos Réplica gemela

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

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

Prerrequisitos Réplica de duelo

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

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

Prerrequisitos Parada gemela

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

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

ELEGANCIA GRÁCIL ◆**DOTÉ 16****GUERRERO POSICIÓN**

Prerrequisitos Doble tajo

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

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

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

Prerrequisitos Escudo reflectante

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

GOLPE ABRUMADOR ◆◆◆**DOTÉ 16****GUERRERO**

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

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

Requisitos Posición de abertura

Desencadenante Empieza tu turno.

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

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

Prerrequisitos Disparo doble

Requisitos Empuñas un arma a distancia con recarga 0.

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

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

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

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

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

Prerrequisitos En pleno vuelo

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

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Introducción

Competencias

Bardo

Brujo

Clérigo

Druida

Explorador

Guerrero

Mago

Pícaro

Compañeros

Familiares

Arquetipos

Bardo
multiclaseBrujo
multiclaseClérigo
multiclaseDruida
multiclaseExplorador
multiclaseGuerrero
multiclaseMago
multiclasePícaro
multiclase

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

MAGO

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

ATRIBUTO CLAVE

Inteligencia

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

PUNTOS DE GOLPE

6 más tu modificador por Constitución.

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

Durante los encuentros de combate...

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

Durante los encuentros sociales...

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

Explorando...

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

En tu tiempo libre...

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

Podrías...

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

Otros probablemente...

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

COMPETENCIAS INICIALES

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

PERCEPCIÓN

Entrenado en Percepción.

TIRADAS DE SALVACIÓN

Entrenado en Fortaleza
Entrenado en Reflejos
Experto en Voluntad

HABILIDADES

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

ATAQUES

Entrenado en armas sencillas
Entrenado en ataques sin armas

DEFENSAS

No entrenado en ninguna armadura
Entrenado en defensa sin armadura

CONJUROS

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

CD DE CLASE

Entrenado en la CD de mago.

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Introducción

Competencias

Bardo

Brujo

Clérigo

Druida

Explorador

Guerrero

Mago

Pícaro

Compañeros

Familiares

Arquetipos

Bardo
multiclaseBrujo
multiclaseClérigo
multiclaseDruida
multiclaseExplorador
multiclaseGuerrero
multiclaseMago
multiclasePícaro
multiclase

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

AVANCE DEL MAGO

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

RASGOS DE CLASE

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

Ascendencia y bagaje

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

Mejoras de atributo

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

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

Competencias iniciales

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

Lanzamiento de conjuros de mago

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

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

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

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

Potenciación de conjuros

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

Trucos

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

Libro de conjuros

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

CONJUROS DE MAGO POR DÍA

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

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

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

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

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

Tesis arcana

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

Mezcla de conjuros

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

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

Moldeo de conjuros experimental

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

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

Nexo de bastón

Tu tesis sostiene que la adopción temprana e intensa de los

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Introducción

Competencias

Bardo

Brujo

Clérigo

Druida

Explorador

Guerrero

Mago

Pícaro

Compañeros

Familiares

Arquetipos

Bardo

multiclase

Brujo

multiclase

Clérigo

multiclase

Druida

multiclase

Explorador

multiclase

Guerrero

multiclase

Mago

multiclase

Pícaro

multiclase

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

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

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

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

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

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

Sintonización mejorada de familiar

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

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

Sustitución de conjuros

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

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

Escuela arcana

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

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

Vínculo arcano

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

DRENAR OBJETO VINCULADO

ARCANO MAGO

Frecuencia una vez al día

Requisitos Tu objeto vinculado está en tu persona

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

Dotes de habilidad 2.º

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

Dotes de mago 2.º

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

Dotes generales 3.º

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

Incrementos de habilidad 3.º

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

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

Dotes de ascendencia 5.º

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

Experiencia en Reflejos 5.º

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

Lanzador de conjuros experto 7.º

La práctica extendida de las artes arcanas ha mejorado tus

TÉRMINO CLAVE

Verás el siguiente término clave en muchas aptitudes de mago.

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

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

Fortaleza mágica 9.º

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

Experiencia en Percepción 11.º

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

Experiencia con las armas 11.º

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

Ropajes defensivos 13.º

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

Especialización en armas 13.º

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

Lanzador de conjuros maestro 15.º

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

Voluntad prodigiosa 17.º

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

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Introducción

Competencias

Bardo

Brujo

Clérigo

Druida

Explorador

Guerrero

Mago

Pícaro

Compañeros

Familiares

Arquetipos

Bardo

multiclase

Brujo

multiclase

Clérigo

multiclase

Druida

multiclase

Explorador

multiclase

Guerrero

multiclase

Mago

multiclase

Pícaro

multiclase

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

DOTES DE MAGO POR ORDEN ALFABÉTICO

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

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

Conocimiento de conjuros de archimago 19.º

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

Lanzador de conjuros legendario 19.º

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

ESCUELAS ARCANAS

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

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

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

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

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

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

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

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Introducción

Competencias

Bardo

Brujo

Clérigo

Druida

Explorador

Guerrero

Mago

Pícaro

Compañeros

Familiares

Arquetipos

Bardo
multiclaseBrujo
multiclaseClérigo
multiclaseDruida
multiclaseExplorador
multiclaseGuerrero
multiclaseMago
multiclasePícaro
multiclase

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

Escuela del Arte Gramática

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

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

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

Escuela de Magia de Batalla

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

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

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

Escuela del Límite

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

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

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

Ejemplo de mago

ALUMNO DEL VACÍO

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

Atributos

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

Habilidades

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

Escuela arcana

Escuela del Límite

Tesis

Sintonización de familiar mejorada

Dotes de nivel superior

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

Escuela de Magia Cívica

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

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

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

Escuela del Mentalismo

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

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

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

Escuela de la Forma Proteica

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

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

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

Escuela de la Teoría Mágica Unificada

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

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

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

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

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

DOTES DE MAGO

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

1.º NIVEL

CONJURO DE ALCANCE

NOTE 1

CONCENTRAR MAGO MOLDEO DE CONJUROS

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

CONTRA CONJURO

NOTE 1

ARCANO MAGO

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

EXTENDER CONJURO

NOTE 1

CONCENTRAR MAGO MOLDEO DE CONJUROS

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

FAMILIAR

NOTE 1

MAGO

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

PRODIGIO DEL LIBRO DE CONJUROS

NOTE 1

MAGO

Prerrequisitos rango entrenado en Arcanos

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

2.º NIVEL

ABLACIÓN DE ENERGÍA

NOTE 2

MAGO MOLDEO DE CONJUROS

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

CONJURO NO LETAL

NOTE 2

MAGO MANIPULAR MOLDEO DE CONJUROS

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

EXPANSIÓN DE TRUCO

NOTE 2

MAGO

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

FAMILIAR POTENCIADO

NOTE 2

MAGO

Prerrequisitos un familiar

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

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

OCULTAR CONJURO

NOTE 2

CONCENTRAR MAGO MOLDEO DE CONJUROS

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

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Introducción

Competencias

Bardo

Brujo

Clérigo

Druida

Explorador

Guerrero

Mago

Pícaro

Compañeros

Familiares

Arquetipos

Bardo

multiclase

Brujo

multiclase

Clérigo

multiclase

Druida

multiclase

Explorador

multiclase

Guerrero

multiclase

Mago

multiclase

Pícaro

multiclase

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

Ejemplo de mago

DOBLEGADOR DE MENTES

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

Atributos

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

Habilidades

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

Escuela arcana

Escuela del Mentalismo

Tesis

Mezcla de conjuros

Dotes de nivel superior

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

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

4.º NIVEL

DESPLIEGUE DE PROTECCIÓN DE CONJUROS ◆

NOTE 4

ARCANO MAGO MANIPULAR

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

ENCANTAR GOLPES ◆

NOTE 4

MAGO

Frecuencia una vez por turno

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

FOCO ENLAZADO

NOTE 4

MAGO

Prerrequisitos vínculo arcano, conjuros de currículo

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

LLAMAR HERRAMIENTAS DE MAGO ◆

NOTE 4

CONCENTRAR MAGO TELETRANSPORTE

Prerrequisitos vínculo arcano

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

6.º NIVEL

ESPACIO DIVIDIDO

NOTE 6

MAGO

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

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

ILUSIÓN CONVINCENTE

NOTE 6

MAGO

Prerrequisitos experto en Engaño

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

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

LANZAMIENTO DE CONJUROS FIRME

NOTE 6

MAGO

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

LLEGADA EXPLOSIVA

NOTE 6

CONCENTRAR MAGO MANIPULAR MOLDEO DE CONJUROS

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

MAGIA IRRESISTIBLE

NOTE 6

MAGO

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

8.º NIVEL

CONJURO DE ESCUELA AVANZADO

NOTE 8

MAGO

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

CONSERVACIÓN DEL VÍNCULO

NOTE 8

MAGO MANIPULAR MOLDEO DE CONJUROS

Prerrequisitos vínculo arcano

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

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

RETENCIÓN DE FORMA

NOTE 8

MAGO

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

SABER ES PODER

NOTE 8

MAGO

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

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

10.º NIVEL

ADEPTO DE LOS PERGAMINOS

NOTE 10

MAGO

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

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

ENERGÍA ABRUMADORA

NOTE 10

MAGO MANIPULAR MOLDEO DE CONJUROS

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

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Introducción

Competencias

Bardo

Brujo

Clérigo

Druida

Explorador

Guerrero

Mago

Pícaro

Compañeros

Familiares

Arquetipos

Bardo

multiclase

Brujo

multiclase

Clérigo

multiclase

Druida

multiclase

Explorador

multiclase

Guerrero

multiclase

Mago

multiclase

Pícaro

multiclase

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

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

LANZAMIENTO APRESURADO

NOTE 10

CONCENTRAR MAGO MOLDEO DE CONJUROS

Frecuencia una vez al día

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

12.º NIVEL

CONTRACONJURO ASTUTO

NOTE 12

MAGO

Prerrequisitos Contraconjuro, Reconocimiento rápido (pág. 263)

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

DETECCIÓN MÁGICA ENTUSIASTA

NOTE 12

FORTUNA MAGO

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

ENERGÍA ABRUMADORA

NOTE 12

MAGO MANIPULAR MOLDEO DE CONJUROS

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

SENTIDO MÁGICO

NOTE 12

ARCANO DETECCIÓN MAGO

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

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

14.º NIVEL

DESPLIEGUE DE DETONACIÓN SECUNDARIA

NOTE 14

MAGO MANIPULAR MOLDEO DE CONJUROS

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

FOCO VINCULADO

NOTE 14

MAGO

Prerrequisitos vínculo arcano

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

REFLEJAR CONJURO

NOTE 14

MAGO

Prerrequisitos Contraconjuro

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

VÍNCULO SUPERIOR

NOTE 14

MAGO

Prerrequisitos vínculo arcano

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

16.º NIVEL

CONCENTRACIÓN SIN ESFUERZO

NOTE 16

MAGO

Desencadenante Empieza tu turno.

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

CONJURO BRILLANTE

NOTE 16

CONCENTRAR LUZ MAGO MOLDEO DE CONJUROS

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

MANIPULAR CONJURO

NOTE 16

CONCENTRAR MAGO

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

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

18.º NIVEL

PENSÁNDOLO BIEN

NOTE 18

CONCENTRAR MAGO MENTAL

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

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

POSIBILIDADES INFINITAS

NOTE 18

MAGO

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

VOLVER A PREPARAR CONJURO

NOTE 18

MAGO

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

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

20.º NIVEL

COMBINACIÓN DE CONJUROS

NOTE 20

MAGO

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

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

MAESTRÍA EN CONJUROS

NOTE 20

MAGO

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

MAESTRÍA EN MOLDEO DE CONJUROS

NOTE 20

MAGO

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

PODER DEL ARCHIMAGO

NOTE 20

MAGO

Prerrequisitos Conocimiento de conjuros de archimago

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

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Introducción

Competencias

Bardo

Brujo

Clérigo

Druida

Explorador

Guerrero

Mago

Pícaro

Compañeros

Familiares

Arquetipos

Bardo

multiclase

Brujo

multiclase

Clérigo

multiclase

Druida

multiclase

Explorador

multiclase

Guerrero

multiclase

Mago

multiclase

Pícaro

multiclase

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice