

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 Prestar 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

DOTE 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

DOTE 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

DOTE 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

DOTE 10

DRUIDA

Prerrequisitos Compañero animal

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

CONJURO ATRONADOR

DOTE 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

DOTE 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 polimorfas en otra forma utilizando *forma indómita*, obtienes resistencia 5 al veneno.

FORMA ELEMENTAL

DOTE 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 polimorfas 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

DOTE 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 suis 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 estés 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 desprevénidos 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 lleves 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 distinguirse 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
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 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