

PÍCARO

Eres hábil y oportunista. Utilizando tu aguda inteligencia y tus rápidas reacciones, sacas partido de los pasos en falso de tu oponente y pegas donde más duele. Tu juego es peligroso, buscando emociones y poniendo a prueba tus habilidades sin que probablemente te preocupen demasiado las leyes que se interpongan en tu camino. Si bien la senda de cada pícaro es única y está salpicada de peligros, lo que tenéis todos en común es la amplitud y la profundidad de vuestras habilidades.

ATRIBUTO CLAVE

Destreza u otra

A 1.º nivel, tu clase te concede una mejora de característica a Destreza o una opción de enredos de pícaro.

PUNTOS DE GOLPE

8 más tu modificador por Constitución.

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

COMPETENCIAS INICIALES

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

PERCEPCIÓN

Experto en Percepción

TIRADAS DE SALVACIÓN

Entrenado en Fortaleza

Experto en Reflejos

Experto en Voluntad

HABILIDADES

Entrenado en Sigilo

Entrenado en una o más habilidades determinadas por tu enredo de pícaro.

Entrenado en tantas habilidades adicionales como 7 más tu modificador por Inteligencia

ATAQUES

Entrenado en armas sencillas

Entrenado en armas marciales

Entrenado en ataques sin armas

DEFENSAS

Entrenado en armadura ligera

Entrenado en defensa sin armadura

CD DE CLASE

Entrenado en la CD de la clase pícaro.

Durante los encuentros de combate...

Te mueves sigilosamente para tomar desprevenidos a tus enemigos. Eres un instrumento de precisión, más útil contra un jefe duro o un lanzador de conjuros distante que contra soldados rasos.

Durante los encuentros sociales...

Tus habilidades te proporcionan múltiples herramientas con las que influenciar a tu oposición. Organizar timos y extraer información son en ti un acto reflejo.

Explorando...

Te mueves sigilosamente para sorprender a los enemigos y explorar en busca de peligros o de trampas. Eres un activo valioso, puesto que puedes desactivar trampas, resolver acertijos y anticipar peligros.

En tu tiempo libre...

Podrías dedicarte a vaciar bolsillos o a comerciar en mercancías ilegales. También podrías formar parte de una cofradía de ladrones, o incluso fundar una propia.

Podrías...

- Refinar tus habilidades practicando intensamente, tanto a solas como por el mundo.
- Saber dónde obtener mercancía ilegal.
- Sortear o quebrantar la ley porque piensas que carece de sentido o bien tener tu propio código.

Otros probablemente...

- Te encuentran encantador o fascinante, incluso si creen que es mejor no confiar en ti.
- Acuden a ti cuando necesitan a alguien dispuesto a correr riesgos o a utilizar métodos cuestionables.
- Sospechan que tu motivación principal es la avaricia.

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 PÍCARO

Tu nivel	Rasgos de clase
1	Ascendencia y bagaje, mejoras de atributo, competencias iniciales, enredo de pícaro, ataque furtivo 1d6, ataque por sorpresa, dote de pícaro, dote de habilidad
2	Dote de pícaro, dote de habilidad, incremento de habilidad
3	Negar ventaja, dote general, dote de habilidad, incremento de habilidad
4	Dote de pícaro, dote de habilidad, incremento de habilidad
5	Mejoras de atributo, dote de ascendencia, dote de habilidad, incremento de habilidad, ataque furtivo 2d6, trucos con las armas
6	Dote de pícaro, dote de habilidad, incremento de habilidad
7	Reflejos evasivos, dote general, dote de habilidad, incremento de habilidad, sentidos vigilantes, maestría de la Percepción, especialización en armas
8	Dote de pícaro, dote de habilidad, incremento de habilidad
9	Dote de ascendencia, golpe debilitante, resiliencia de pícaro, dote de habilidad, incremento de habilidad
10	Mejoras de atributo, dote de pícaro, dote de habilidad, incremento de habilidad
11	Dote general, experiencia de pícaro, dote de habilidad, incremento de habilidad, ataque furtivo 3d6
12	Dote de pícaro, dote de habilidad, incremento de habilidad
13	Dote de ascendencia, reflejos de pícaro mejorados, sentidos sensoriales, experiencia con armadura ligera, trucos maestros, dote de habilidad, incremento de habilidad
14	Dote de pícaro, dote de habilidad, incremento de habilidad
15	Mejoras de atributo, debilitación doble, dote general, especialización mayor en armas, dote de habilidad, incremento de habilidad
16	Dote de pícaro, dote de habilidad, incremento de habilidad
17	Dote de ascendencia, dote de habilidad, incremento de habilidad, mente resbaladiza, ataque furtivo 4d6
18	Dote de pícaro, dote de habilidad, incremento de habilidad
19	Dote general, maestría en armadura ligera, golpe maestro, dote de habilidad, incremento de habilidad
20	Mejoras de atributo, dote de pícaro, dote de habilidad, incremento de habilidad

RASGOS DE CLASE

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

Ascendencia y bagaje

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

Mejoras de atributo

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

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

bes 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.

Enredos de pícaro

Has empezado a desarrollar tus técnicas y tu forma de aproximarte a un trabajo, a la vez que te labras una reputación en los círculos delictivos. Elige un enredo de pícaro de la lista siguiente.

Granuja

Utilizas la charlatanería, la adulación y tu pico de oro para evitar el peligro y salirte de situaciones complicadas. Podrías ser un estafador o un timador, o podrías utilizar tus habilidades en determinadas profesiones reputadas, como por ejemplo abogado o diplomático.

Cuando llevas a cabo una Finta con éxito (pág. 239), el objetivo queda desprevenido contra tus ataques cuerpo a cuerpo hasta el final de tu siguiente turno. Con un éxito crítico, el objetivo queda desprevenido contra todos los ataques cuerpo a cuerpo (no sólo contra los tuyos) hasta el final de tu siguiente turno. Si haces una Finta mientras empuñas una arma ágil o sutil, puedes dar un Paso inmediatamente después de la Finta como acción gratuita.

Estás entrenado en Engaño y en Diplomacia. Puedes elegir Carisma como atributo clave.

Ladrón

Nada supera la emoción de llevarte algo que pertenece a otro. Podrías ser un carterista que trabaja en la calle, un ratero que se infiltra por las ventanas o incluso un consultor, que comprueba las bóvedas de sus clientes en busca de puntos débiles.

Cuando empieza la pelea, prefieres las armas rápidas y ligeras, y sabes dar donde duele. Cuando atacas con una arma sutil o un ataque sin arma cuerpo a cuerpo sutil, puedes sumar tu modificador por Destreza a las tiradas de daño en lugar de tu modificador por Fuerza.

Dispones del rango entrenado en Latrocinio.

Mente maestra

Confías en tu inteligencia para trazar esquemas complicados, planificando diez pasos por delante donde otros podrían planificar tres. Podrías ser un detective motivado, un maestro de espías al servicio de una casa poderosa o un aspirante a señor del crimen o tratante en información.

Si identificas con éxito a una criatura utilizando Recordar conocimiento, queda desprevenida contra tus ataques hasta el final de tu siguiente turno; si obtienes un éxito crítico, queda desprevenida contra tus ataques durante 1 minuto.

Estas entrenado en Sociedad y en una de las siguientes habilidades a tu elección: Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión. Puedes elegir Inteligencia como atributo clave.

Rufián

Prefieres la aproximación directa: mano dura o intimidación. Podrías actuar como matón para el crimen organizado, ser un salteador de caminos o un noble que intimida a otros amenazando con el poder de tu familia.

Utilizas cualquier herramienta a tu alcance para conseguir tus objetivos. Puedes infligir daño por ataque furtivo con cualquier arma, no tan solo con las indicadas en el rasgo de clase ataque furtivo. Este beneficio no se aplica a una arma sencilla con un dado de daño mayor que d8 o una arma marcial o avanzada con un dado de daño mayor que d6 (una vez aplicadas todas las aptitudes que alteran el tamaño del dado de daño). Los impactos críticos que llevas a cabo con dichas armas obtienen el beneficio de especialización crítica del arma (pág. 283) si el objetivo está desprevenido ante ti.

Estás entrenado en Intimidación y en armadura intermedia. Puedes elegir Fuerza como atributo clave. Cuando obtienes el rango experto en armadura ligera, también lo obtienes en armadura intermedia y cuando obtienes el rango maestro en armadura ligera, también lo obtienes en armadura intermedia.

Ataque furtivo

Cuando tu enemigo no se puede defender adecuadamente, te aprovechas para infligir daño adicional. Si das un Golpe a una criatura que tiene el estado desprevenido (pág. 445) con una arma cuerpo a cuerpo ágil o sutil o un ataque sin arma ágil o sutil, un ataque con arma a distancia o un ataque sin armas a distancia, infliges 1d6 daño de precisión adicional. Para un ataque a distancia con una arma cuerpo a cuerpo arrojadiza, dicha arma también tiene que ser ágil o sutil.

Conforme tu nivel de pícaro aumenta, también lo hace el número de dados de daño de tu ataque furtivo. Incrementa en 1 el número de dados en los niveles 5.º, 11.º y 17.º.

Ataque por sorpresa

Salta al combate más rápido de lo que tus enemigos pueden reaccionar. En el primer asalto de combate, si tiras Engaño o Sigilo para tu iniciativa, las criaturas que aún no han actuado están desprevenidas ante ti.

Dotes de pícaro

A 1.º nivel y en cada nivel par, obtienes una dote de clase de pícaro. Se detallan a partir de la pág. 197.

Dotes de habilidad

Obtienes dotes de habilidad más a menudo que los demás. A 1.º nivel y cada nivel posterior, obtienes una dote de habilidad. Las dotes de habilidad se encuentran en el Capítulo 4 y tienen el rasgo habilidad.

Incrementos de habilidad 2.º

Obtienes más incrementos de habilidad que los miembros de las demás clases. A 2.º nivel y cada nivel posterior, 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.

Negar ventaja 3.º

Como alguien que se beneficia de las aberturas, tienes cuidado de no dejarlas tú mismo. No estás desprevenido ante criaturas

TÉRMINOS CLAVE

A continuación hay algunos términos clave que aparecen en muchos rasgos de clase del pícaro.

Debilitación: las debilitaciones imponen estados y otros efectos negativos a una criatura. Si una criatura resultara afectada por una nueva debilitación, cualquier otra que la estuviera afectando se acabaría.

Floritura: las acciones con este rasgo son técnicas especiales que requieren demasiado esfuerzo para que las lleves a cabo de forma frecuente. Sólo puedes usar 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 te derriban, hasta que sus requisitos (si los tiene) son violados, hasta que acaba el encuentro o hasta que usas 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.

de tu nivel o inferior escondidas, no detectadas o que te flanquean, o de criaturas de tu nivel o inferior que utilizan ataque por sorpresa. Sin embargo, siguen pudiendo ayudar a sus aliados a flanquear.

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.

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.

Trucos con las armas 5.º

Obtienes competencia a rango experto en las armas sencillas, las marciales y los ataques sin armas. Cuando obtienes un éxito crítico en una tirada de ataque contra una criatura desprevenida mientras utilizas una arma ágil o sutil o un ataque sin armas ágil o sutil, aplicas el efecto de especialización crítica de dicha arma o ataque sin armas.

Reflejos evasivos 7.º

Has aprendido a moverte rápidamente para evitar las explosiones, el aliento de los dragones y cosas aún peores. Tu rango de competencia para las salvaciones de Reflejos se incrementa a maestro. Cuando obtienes un éxito en una salvación de Reflejos, en su lugar obtienes un éxito crítico.

Maestría de la Percepción 7.º

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

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Introducción

Competencias

Bardo

Brujo

Clérigo

Druida

Explorador

Guerrero

Mago

Pícaro

Compañeros

Familiares

Arquetipos

Bardo multiclase

Brujo multiclase

Clérigo multiclase

Druida multiclase

Explorador multiclase

Guerrero multiclase

Mago multiclase

Pícaro multiclase

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

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.

Golpe debilitante

9.º

Cuando sacas partido de una abertura, a la vez obstaculizas y dañás a tu enemigo. Obtienes la acción gratuita golpe debilitante.

GOLPE DEBILITANTE

PÍCARO

Desencadenante Tu Golpe impacta en una criatura desprevenida e inflige daño.

Aplicas una de las siguientes debilitaciones, que dura hasta el final de tu siguiente turno.

- **Debilitación** El objetivo sufre un penalizador -10 pies (3 m) por estatus a sus Velocidades.
- **Debilitación** El objetivo queda debilitado 1.

Resiliencia de pícaro

9.º

Tu físico es increíblemente recio. Tu rango de competencia para las salvaciones de Fortaleza se incrementa a experto. Cuando obtienes un éxito en una salvación de Fortaleza, en su lugar obtienes un éxito crítico.

Experiencia de pícaro

11.º

Tus técnicas son ahora más difíciles de resistir. Tu rango de competencia para tu CD de pícaro se incrementa a experto.

Reflejos de pícaro mejorados

13.º

Esquivas el peligro hasta un grado que pocos pueden igualar. 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 simple fallo. Cuando sufres un fallo en una salvación de Reflejos contra un efecto dañino, tan solo sufres mitad de daño.

Leyenda de la Percepción

13.º

Notas cosas casi imposibles de percibir para una persona normal. Tu rango de competencia para la Percepción se incrementa a legendario.

Experiencia en armadura ligera

13.º

Has aprendido a esquivar llevando armadura ligera o sin llevar armadura. Tus rangos de competencia con las armaduras ligeras y la defensa sin armaduras se incrementan a experto.

Trucos maestros

13.º

Has dominado las técnicas de lucha de los pícaros. Tu rango de competencia se incrementa a maestro para todas las armas sencillas, marciales y los ataques sin armas.

Debilitación doble

15.º

Tus ataques oportunistas son particularmente nocivos. Cuando usas Golpe debilitante, puedes aplicar dos debilitaciones simultáneamente; quitar una quita las dos.

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.

Mente ágil

17.º

Utilizas juegos mentales y empleas trucos cognitivos para deshacerte de los efectos enajenadores. 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.

Maestría en armadura ligera

19.º

Tu habilidad con la armadura ligera mejora, incrementando tu capacidad para esquivar los golpes. Tu rango de competencia para la armadura ligera y la defensa sin armas se incrementa a maestro.

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

Golpe maestro

19.º

Puedes incapacitar a un enemigo incauto de un solo golpe. Tu rango de competencia para tu CD de pícaro se incrementa a maestro. Obtienes la acción gratuita golpe maestro.

GOLPE MAESTRO

INCAPACITACIÓN PÍCARO

Desencadenante Tu Golpe impacta en una criatura desprevenida e inflige daño.

El enemigo debe llevar a cabo una salvación de Fortaleza contra tu CD de clase. A continuación queda inmune de forma temporal a tu Golpe maestro durante 1 día.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.

Éxito El objetivo queda debilitado 2 hasta el final de tu siguiente turno.

Fallo El objetivo queda paralizado durante 4 asaltos.

Fallo crítico El objetivo queda paralizado durante 4 asaltos, inconsciente durante 2 horas o muere (a elegir por ti).

DOTES DE PÍCARO

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

1.º NIVEL

AHORA TE TOCA A TI

DOTE 1

EMOCIÓN MENTAL MIEDO PÍCARO VISUAL

Prerrequisitos rango entrenado en Intimidación

Desencadenante Reduces a 0 Puntos de Golpe a un enemigo.

Tras abatir a un enemigo, amenazas a otro. Haz una prueba para Desmoralizar a una criatura a 60 pies (18 m) o menos, con un bonificador +2 por circunstancia. Si dispones del rango legendario en Intimidación, puedes utilizar esto como una acción gratuita con el mismo desencadenante.

BUSCADOR DE TRAMPAS

DOTE 1

PÍCARO

Tienes un sentido intuitivo que te alerta de los peligros y de la presencia de trampas. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas de Percepción para encontrar trampas, a la CA contra los ataques de las trampas y a las salvaciones contra trampas. Incluso si no estás Buscando, tienes derecho a una prueba para encontrar trampas que normalmente requerirían que estuvieras Buscando. Aún así, tienes que cumplir los demás requisitos para encontrar la trampa.

Puedes inutilizar trampas que requieren un rango de competencia maestro en Latrocinio. Si lo tienes, en su lugar puedes utilizar trampas que requieren un rango de competencia legendario y tus bonificadores por circunstancia contra las trampas se incrementan a +2.

ESQUIVA ÁGIL

DOTE 1

PÍCARO

Desencadenante Una criatura te designa como objetivo de un ataque y puedes ver al atacante.

Requisitos No estás impedido.

Haces una hábil esquivar, obteniendo un bonificador +2 por circunstancia a la CA contra el ataque desencadenante.

DOTES DE PÍCARO POR ORDEN ALFABÉTICO

Dote	Nivel
Abertura instantánea	14
Adepto del movimiento furtivo	10
Ahora te toca a ti	1
Analizar debilidad	6
Ándate con ojo	6
Anticipar emboscada	6
Asalto engañoso	2
Atracar	4
Aviso del batidor	4
Brazo fuerte	2
Buscador de trampas	1
Compra inverosímil	18
Compra predecible	8
Debilitación crítica	12
Debilitación sangrienta	12
Debilitaciones crueles	10
Debilitaciones metódicas	10
Debilitaciones precisas	10
Debilitaciones tácticas	10
Dejar una abertura	14
Desarme taimado	6
Desenvainado rápido	2
Diana	8
Disparo derribador	12
Distracción gemela	4
Distracción perfecta	16
Distracción reactiva	20
Echar abajo	6
Eludir rápidamente	16
Entrada táctica	8
Envenenar arma	4
Envenenar arma mejorado	8
Esquiva ágil	1
Estratagema inspirada	8
Finta de rebote	12
Finta distractora	2
Finta excesiva	1
Finta gemela	1
Gambito astuto	2
Golpe ágil	10

Golpe desequilibrante	2
Golpe hostigador	6
Incriminar	1
Infiltración inverosímil	18
Interferencia reactiva	12
Lanzamiento lejano	6
Llevarte un recuerdo	8
Lucha a ciegas	8
Más dura será la caída	4
Movilidad	2
Movimiento furtivo poderoso	18
Paliza brutal	2
Parangón oculto	20
Paso lateral	8
Pegador imposible	20
Pegador taimado	8
Pegador temible	4
Persecución reactiva	4
Pisada liviana	6
Pisada nubosa	16
Pisotón en la cabeza	4
Pizarra en blanco	16
Posición de rebote	8
¡Predecible!	4
Preparación	12
Puñalada trapera oportuna	8
¡Quédate en el suelo!	14
Reconstruir la escena	16
Resquicio cognitivo	16
Retorcer el cuchillo	6
Retrasar trampa	8
Rodar a la defensiva	14
Rodar ágilmente	8
Rodar por detrás	1
Sabotaje	4
Saltar desde las sombras	12
Salto fantástico	12
Sentir lo que no ves	14
Sorpresa del sinvergüenza	4
Tajo disipador	16
Unir fuerzas	6

FINTA EXCESIVA

NOTE 1

PÍCARO

Requisitos entrenado en Engaño

Incitas a un enemigo a que se estire demasiado. Si haces una Finta con éxito, puedes utilizar los siguientes efectos de éxito y éxito crítico en lugar de cualquier otro de los que tienen lugar cuando Fintas.

Éxito crítico El objetivo sufre un penalizador -2 por circunstancia a todas las tiradas de ataque contra ti antes del final de su siguiente turno.

Éxito El objetivo sufre un penalizador -2 por circunstancia a su siguiente tirada de ataque contra ti antes del final de su siguiente turno.

FINTA GEMELA

NOTE 1

PÍCARO

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

Utilizas un ataque con una arma para distraer a tu enemigo de un segundo ataque que le llega de un ángulo diferente. Da un Golpe con cada una de tus armas cuerpo a cuerpo, ambos contra el mismo objetivo. El objetivo queda automáticamente desprevenido contra el segundo ataque. Aplica tu penalizador por ataque múltiple a los Golpes de la forma habitual.

INCRIMINAR

NOTE 1

PÍCARO

Prerrequisitos Vaciar bolsillos

Puedes colocar un solo objeto que llevas en la mano de Impedimenta ligera o insignificante sobre una persona sin que se dé cuenta, teniendo éxito en una prueba de Latrocinio contra su CD de Percepción. Si tienes el enredo rufián, puedes hacerlo como acción gratuita cuando Empujas con éxito a un objetivo.

RODAR POR DETRÁS

DOTE 1

PÍCARO

Pasas rodando por detrás y por debajo de tu enemigo, y tu rápido movimiento te permite tomarle desprevenido. Cuando ejecutas con éxito Pasar haciendo acrobacias, el enemigo cuyo espacio atraviesas queda desprevenido contra el siguiente ataque que llevas a cabo antes del final de tu turno.

2.º NIVEL

ASALTO ENGAÑOSO ♦♦

DOTE 2

PÍCARO

Prerrequisitos rango entrenado en Sigilo

Capitalizas la distracción proporcionada por un aliado. Te Mueves furtivamente hasta un enemigo adyacente a uno de tus aliados. Puedes hacer la tirada contra el enemigo al que te acercas, incluso si te está observando, como si estuvieras escondido. Sufres un penalizador -2 a tu prueba de Sigilo. Si la prueba de Sigilo contra el enemigo elegido tiene éxito, puedes dar un Golpe cuerpo a cuerpo contra el mismo al final de tu Movimiento furtivo.

BRAZO FUERTE

DOTE 2

PÍCARO

Cuando das un Golpe con una arma arrojadiza, el incremento de rango de distancia de la misma se incrementa en 10 pies (3 m).

DESENVAINADO RÁPIDO ♦

DOTE 2

PÍCARO

Desenvainas el arma y atacas con ella en el mismo movimiento. Interactúas para desenvainar una arma y después Golpeas con ella.

FINTA DISTRACTORA

DOTE 2

PÍCARO

Prerrequisitos enredo de granuja

Tus Fintas distraen mucho más de lo normal. Cuando una criatura queda desprevenida debido a una de tus Fintas, sufre también un penalizador -2 por circunstancia a las pruebas de Percepción y a las salvaciones de Reflejos.

GAMBITO ASTUTO ↻

DOTE 2

PÍCARO

Prerrequisitos enredo de mente maestra

Desencadenante Tu Golpe resulta en un impacto crítico e inflige daño a una criatura a la que has identificado mediante Recordar conocimiento. Tus tácticas de batalla se ven ayudadas por tus evaluaciones de la capacidad y el alcance de tus enemigos. Das un Paso o una Zancada; este movimiento no desencadena reacciones de la criatura desencadenante.

GOLPE DESEQUILIBRANTE

DOTE 2

PÍCARO

Prerrequisitos enredo de ladrón

Entremezclando tus ataques, desequilibras a tus enemigos. Siempre que tu Golpe resulta en un impacto crítico e inflige daño, el objetivo queda desprevenido contra tus ataques hasta el final de tu siguiente turno.

MOVILIDAD

DOTE 2

PÍCARO

Te mueves sin dejar ninguna abertura. Cuando das una Zancada y mueves la mitad de tu Velocidad o menos, dicho movimiento no desencadena

reacciones. Puedes utilizar Movilidad cuando Trepas, Vuelas o Nadas en lugar de dar Zancadas si dispones del tipo de movimiento correspondiente.

PALIZA BRUTAL

DOTE 2

PÍCARO

Prerrequisitos enredo de rufián

Tus impactos críticos quiebran la confianza de tus enemigos. Siempre que tu Golpe resulta en un impacto crítico e inflige daño, el objetivo queda asustado 1.

4.º NIVEL

ATRACAR ♦♦

DOTE 4

PÍCARO

Haces un ataque rápido y robas a tu enemigo en el proceso. Da un Golpe cuerpo a cuerpo contra un enemigo adyacente. Si aciertas e infliges daño por ataque furtivo, además puedes tratar de Sustraer, incluso si el objetivo está en combate.

AVISO DEL BATIDOR ♦

DOTE 4

PÍCARO

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 la voz, esta acción obtiene, o bien el rasgo visual, o bien el auditivo, respectivamente.

DISTRACCIÓN GEMELA

DOTE 4

PÍCARO

Prerrequisitos Finta gemela

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

Tus movimientos con dos armas son tan rápidos y desorientadores que confunden a tu oponente. Cuando utilizas Finta gemela, si tus dos Golpes infligen daño a una criatura designada como objetivo, dicha criatura debe tener éxito en una salvación de Voluntad contra tu CD de clase o quedar anonadada 1 hasta el final de tu siguiente turno.

ENVENENAR ARMA ♦

DOTE 4

MANIPULAR

PÍCARO

Requisitos Estas empuñando una arma.

Aplicas veneno de contacto o de herida al arma requerida; si tienes una mano libre, puedes Interactuar para sacar un veneno como parte de esta acción. Dicho veneno puede ser uno de los venenos simples de herida que puedes crear debido a esta dote (ver Especial), o bien cualquier otro veneno de contacto o de herida adquirido por ti (como por ejemplo los que figuran en el *Manual de dirección*).

Especial Durante tus preparativos diarios, puedes preparar tantas dosis de veneno de herida sencillo como tu nivel de pícaro. Dichos venenos siguen las reglas de los venenos de herida (*Manual de dirección*) excepto porque infligen 1d4 daño por veneno sin tirada de salvación. Tan solo tú puedes aplicar adecuadamente estos venenos, que expiran la siguiente vez que preparas.

MÁS DURA SERÁ LA CAÍDA

DOTE 4

PÍCARO

Haces que tus enemigos caigan dolorosamente cuando les derribas.

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

Cuando ejecutas con éxito un Derribo contra un enemigo desprevenido, tu objetivo sufre 1d6 daño contundente. Con un éxito crítico, el objetivo sufre 1d6 daño contundente más tu daño por ataque furtivo.

PEGADOR TEMIBLE

NOTE 4

PÍCARO

Capitalizas los miedos de tu enemigo para traspasar sus defensas. Toda criatura con el estado asustada también está desprevenida contra tus ataques.

PERSECUCIÓN REACTIVA

NOTE 4

PÍCARO

Desencadenante Un enemigo adyacente se aparta de ti y puedes alcanzar por lo menos un espacio adyacente al mismo con una acción de Zancada. Mantienes la distancia con un enemigo que se retira. Das una Zancada, pero tienes que acabar el movimiento adyacente al enemigo desencadenante. Tu movimiento no desencadena reacciones por parte del enemigo desencadenante. Puedes utilizar Persecución reactiva cuando Excavas, Trepas, Vuelas o Nadas en lugar de dar Zancadas si dispones del tipo de movimiento correspondiente.

PISOTÓN EN LA CABEZA

NOTE 4

PÍCARO

Da un Golpe cuerpo a cuerpo sin armas contra un objetivo tumbado. Si aciertas, hasta el final del siguiente turno el objetivo queda anonadado 1 (o anonadado 2 con un impacto crítico) y desprevenido.

¡PREDECIBLE!

NOTE 4

PÍCARO

Observando a un oponente, puedes hacerte una idea de su próximo movimiento y prepararte para contrarrestarlo o resistirlo. Elige un objetivo y haz una prueba de Percepción para Averiguar intenciones contra la CD de Engaño del objetivo o una CD difícil del nivel del enemigo, la mayor de ambas.

Éxito crítico Disciernes con precisión la estrategia del objetivo, obteniendo un bonificador +2 por circunstancia a la CA contra la criatura hasta el inicio de tu siguiente turno y un bonificador +2 por circunstancia a tu siguiente tirada de salvación contra la criatura antes del inicio de tu siguiente turno.

Éxito Deduces lo más importante de la estrategia del objetivo; como éxito crítico, excepto que el bonificador por circunstancia es tan solo +1.

Fallo No consigues discernir la estrategia del objetivo y no obtienes beneficio alguno.

Fallo crítico Malinterpretas la estrategia del objetivo, sufriendo un penalizador -1 por circunstancia a la CA contra la criatura hasta el inicio de tu siguiente turno y un penalizador -1 por circunstancia a tu siguiente tirada de salvación contra la criatura antes del inicio de tu siguiente turno.

SABOTAJE

NOTE 4

INCAPACITACIÓN PÍCARO

Requisitos Tienes una mano libre.

Dañas sutilmente el equipo de otro. Elige un objeto que una criatura a tu alcance empuña o lleva encima. El objeto debe tener partes móviles que seas capaz de sabotear (un arco corto podría serlo, pero no una espada larga). Haz una prueba de Latrocinio contra la CD de Reflejos de la criatura. El daño infligido por Sabotaje no puede dejar al objeto por debajo de su Umbral de rotura.

Éxito crítico Infliges un daño igual a 4 x tu bonificador por competencia en Latrocinio.

Éxito Infliges un daño igual a 2 x tu bonificador por competencia en Latrocinio.

Fallo crítico El objetivo queda temporalmente inmune a tu Sabotaje durante 1 día.

SORPRESA DEL GRANUJA

NOTE 4

MANIPULAR PÍCARO

Dejas caer tu disfraz en el momento justo y sorprendes a tu objetivo. Después de que Imitas a alguien utilizando material de disfraz, puedes quitarte el disfraz con un gesto dramático. Toda criatura que haya sido incapaz de ver que estabas disfrazado quedará desprevenida contra el siguiente ataque que lleses a cabo antes del final de tu turno.

6.º NIVEL

ANALIZAR DEBILIDAD

NOTE 6

PÍCARO

Prerrequisitos ataque furtivo 2d6

Requisitos Has identificado a una criatura con Recordar conocimiento. Tu conocimiento de la fisiología de una criatura te ayuda a atacarla con precisión milimétrica. Estudias cuidadosamente a una criatura a la que has identificado en busca de puntos particularmente débiles en su posicionamiento o en su forma física. La siguiente vez que infliges daño por ataque furtivo a la criatura elegida con un Golpe antes del final de tu turno, suma 2d6 adicionales de daño de precisión.

A 10.º nivel, el daño adicional se convierte en 3d6 y a 17.º nivel se convierte en 4d6.

ÁNDATE CON OJO

NOTE 6

EMOCIÓN MENTAL MIEDO PÍCARO

Prerrequisitos rango entrenado en Intimidación

Amenazas al objetivo, alimentando sus temores y atrayendo su atención. Haz una prueba de Intimidación contra la CD de Voluntad de un objetivo a 30 pies (9 m) o menos. Si tienes éxito, durante 1 minuto el objetivo obtiene un bonificador +2 por estatus a las pruebas de Percepción contra ti, pero sufre un penalizador -2 por estatus a las salvaciones de Voluntad contra efectos de miedo.

ANTICIPAR EMBOSCADA

NOTE 6

EXPLORACIÓN PÍCARO

Prerrequisitos rango experto en Sigilo

Te mantienes alerta ante cualquier criatura escondida o lugar peligroso, moviéndote a la mitad de tu Velocidad de viaje. Si Esperas una emboscada al inicio de un encuentro, haz una prueba de Percepción para la iniciativa y todos los enemigos que tiran Sigilo para su iniciativa sufren un penalizador -2 por circunstancia a sus pruebas de Sigilo.

DESARME TAIMADO

NOTE 6

PÍCARO

Puedes Desarmar a una criatura usando la maña en lugar de la fuerza bruta. Puedes utilizar Latrocinio en lugar de Atletismo cuando tratas de Desarmar. Cuando utilizas Latrocinio para Desarmar y tienes éxito, el objetivo queda desprevenido contra el siguiente ataque que lleses a cabo antes del final de tu turno.

ECHAR ABAJO

NOTE 6

PÍCARO

Prerrequisitos rango entrenado en Atletismo

Requisitos Tu última acción ha sido un Empujón con éxito.

Haces palanca con tu peso para hacer caer a los enemigos a los que mueves. Tratas de Derribar al objetivo, incluso si ya no está a tu alcance.

GOLPE HOSTIGADOR ➡

NOTE 6

FLORITURA PÍCARO

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.

LANZAMIENTO LEJANO

NOTE 6

PÍCARO

Cuando das un Golpe con una arma arrojada, sólo sufres un penalizador -1 por cada incremento de rango de distancia adicional entre el objetivo y tú, en lugar de un penalizador -2.

PISADA LIVIANA

NOTE 6

PÍCARO

No te preocupan los suelos irregulares. Cuando das una Zancada o un Paso, puedes ignorar el terreno difícil.

RETORCER EL CUCHILLO ➡

NOTE 6

PÍCARO

Requisitos Tu última acción ha sido un Golpe cuerpo a cuerpo que ha infligido daño por ataque furtivo a un objetivo desprevenido.

Tras apuñalar a tu oponente en un punto débil, ahondas en la herida. Infliges tanto daño persistente por sangrado al objetivo como tu número de dados de daño por ataque furtivo.

UNIR FUERZAS

NOTE 6

PÍCARO

Tus aliados y tú hostigáis concertadamente a un oponente. Puedes flanquear a un enemigo si está a la vez a tu alcance y al de un aliado; el aliado y tú no tenéis que estar en lados opuestos. Esto os beneficia a ti y a tus aliados, pero tan solo si flanquean contigo y no entre sí. También se han de cumplir los demás requisitos de flanco.

8.º NIVEL

COMPRA PREDICTIVA

NOTE 8

PÍCARO

De alguna forma consigues tener siempre el objeto adecuado para cada situación. Obtienes las dotes Planificador presciente y Consumible presciente (págs. 262 y 254 respectivamente). Cuando utilizas Planificador presciente, puedes sacar el objeto de tu mochila (o recipiente similar) como una actividad de 2 acciones en lugar de invertir 1 minuto para hacerlo.

DIANA ➡

NOTE 8

PÍCARO

Apuntas cuidadosamente para evitar el ocultamiento y la cobertura de tu enemigo. En tu siguiente Golpe con una arma arrojada antes del final de tu turno, obtienes un bonificador +1 por circunstancia a tu tirada de ataque e ignoras el estado de oculto del mismo, así como su cobertura menor o normal; si el objetivo tuviera cobertura mayor, en su lugar sólo tendría cobertura normal contra el Golpe.

ENTRADA TÁCTICA ➡

NOTE 8

PÍCARO

Prerrequisitos rango maestro en Sigilo.

Requisitos Has tirado Sigilo para la iniciativa en este encuentro, y ni tú ni ningún enemigo habéis actuado aún.

Das una Zancada. Este movimiento no desencadena ninguna reacción.

ENVENENAR ARMA MEJORADO

NOTE 8

PÍCARO

Prerrequisitos Envenenar arma

Aplicas los venenos de una forma que maximiza sus efectos dañinos. Cuando aplicas un veneno sencillo con Envenenar arma, ésta inflige 2d4 daño por veneno en lugar de 1d4. No malgastas un veneno que aplicas con Envenenar arma si sufres un fallo crítico en una tirada de ataque.

ESTRATEGEMA INSPIRADA

NOTE 8

PÍCARO

Durante tus preparativos diarios, puedes revisar tus estrategias para las aventuras diarias con hasta cinco aliados. Más tarde, puedes avisarles rápidamente de lo que vas hacer utilizando la reacción siguiente.

Estrategema inspirada ➡ (fortuna, lingüístico) **Desencadenante** Un aliado con el que has revisado estrategias está a punto de hacer una tirada de ataque o una prueba de habilidad; **Efecto** El aliado tira dos veces los dados para la prueba desencadenante y utiliza el mejor de ambos resultados. Dicho aliado queda después temporalmente inmune a tu Estrategema inspirada hasta tus siguientes preparativos diarios.

LLEVARTE UN RECUERDO ➡➡

NOTE 8

PÍCARO

Requisitos Estás apresado o neutralizado por una criatura.

Cuando te escabulles, liberándote de la presa de un enemigo, te llevas contigo algo de su propiedad. Haces una prueba de Huir estando apresado o neutralizado por una criatura. Si tienes éxito, también puedes hacer una prueba de Sustraer de dicha criatura, incluso si está en combate.

LUCHA A CIEGAS

NOTE 8

PÍCARO

Prerrequisitos rango maestro en Percepción.

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

PASO LATERAL ➡

NOTE 8

PÍCARO

Desencadenante La tirada de ataque de un Golpe que te tiene a ti como objetivo falla o falla críticamente.

Te apartas hábilmente del camino de un ataque, dejando que el movimiento continúe. Rediriges el ataque hacia una criatura a tu elección, adyacente a ti y al alcance del ataque desencadenante. El atacante repite la tirada de ataque del Golpe contra el nuevo objetivo.

PEGADOR ASTUTO

NOTE 8

PÍCARO

Prerrequisitos ataque furtivo

Tus ataques infligen más daño, incluso contra criaturas que no están desprevenidas. Cuando obtienes un éxito o un éxito crítico en un Golpe contra una criatura que no está desprevenida, infliges también 1d6 daño de precisión.

Esto sólo se aplica si estás utilizando una arma o un ataque sin armas con el que puedes infligir daño por ataque furtivo. A 14.º nivel, si normalmente infligirías 3d6 o más daño por ataque furtivo a las criaturas desprevenidas, infliges 2d6 daño de precisión a las criaturas que no lo están.

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 pícaro

RUFIÓN

Te basas en la fuerza bruta y en maniobras turbias para hacer el trabajo.

Modificadores por atributo

Prioriza la Destreza y después la Fuerza para infligir daño adicional. El Carisma te ayuda a intimidar a otros.

Habilidades

Acrobacias, Atletismo, Engaño, Diplomacia, Intimidación, Latrocinio, Saber (bajos fondos), Sigilo, Sociedad, Supervivencia

Enredos de pícaro

Rufián

Dote inicial

Ahora te toca a ti

Dotes de nivel superior

Paliza brutal (2.º), Pisotón en la cabeza (4.º), Debilitaciones crueles (10.º), ¡Quédate en el suelo! (14.º), Movimiento furtivo poderoso (18.º)

POSICIÓN DE REBOTE

NOTE 8

PÍCARO POSICIÓN

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

PUÑALADA TRAPERA OPORTUNA

NOTE 8

PÍCARO

Desencadenante Una criatura a tu alcance cuerpo a cuerpo sufre el impacto de un ataque cuerpo a cuerpo por parte de uno de tus aliados. Cuando tu aliado acierta a tu enemigo, capitalizas la distracción subsecuente. Da un Golpe contra la criatura desencadenante.

RETRASAR TRAMPA

NOTE 8

PÍCARO

Desencadenante Una trampa a tu alcance es activada. Tratas de atascar los mecanismos de una trampa para retrasar sus efectos. Haz una prueba de Latrocinio para inutilizar un mecanismo de la trampa con los resultados siguientes en lugar de los normales para dicha acción.

Éxito crítico O bien evitas que la trampa se active, o bien retrasas la activación hasta el inicio o el final de tu siguiente turno.

Éxito Como más arriba, pero el DJ es quien elige lo que resulta peor para ti.

Fallo No hay efecto.

Fallo crítico Quedas desprevénido hasta el inicio de tu siguiente turno.

RODAR ÁGILMENTE

NOTE 8

PÍCARO

Prerrequisitos Esquiva ágil

Te echas a rodar a fin de librarte de un peligro inminente. Puedes utilizar Esquiva ágil antes de hacer una salvación de Reflejos además de su desencadenante original. Si lo haces, el bonificador por circunstancia se aplica a tu salvación de Reflejos contra el efecto desencadenante.

Cuando utilizas Esquiva ágil y el ataque desencadenante falla o falla críticamente, o cuando obtienes un éxito o un éxito crítico en la tirada de salvación, también puedes dar una Zancada de hasta 10 pies (3 m) como parte de la reacción. Si lo haces, la reacción obtiene el rasgo movimiento. Puedes utilizar Rodar ágilmente mientras Vuelas o Nadas en lugar de dar una Zancada si dispones del tipo de movimiento correspondiente.

10.º NIVEL

ADEPTO DEL MOVIMIENTO FURTIVO

NOTE 10

PÍCARO

Prerrequisito rango maestro en Sigilo

Es prácticamente imposible detectarte. Cuando sufres un fallo en una acción de Movimiento furtivo, en su lugar obtienes un éxito. Sigues pudiendo sufrir un fallo crítico.

DEBILITACIONES CRUELES

NOTE 10

PÍCARO

Prerrequisitos enredo de rufián, Golpe debilitante

Las debilitaciones que impartes perjudican gravemente a tus enemigos. Añade las siguientes debilitaciones a la lista de la que puedes elegir cuando utilizas Golpe debilitante.

- **Debilitación** El objetivo sufre debilidad 5 a contundente, perforante o cortante (tú eliges).
- **Debilitación** El objetivo sufre torpe 1.

DEBILITACIONES METÓDICAS**NOTE 10****PÍCARO****Prerrequisitos** enredo de mente maestra, Golpe debilitante

Configuras estratégicamente tus debilitaciones para disminuir o negar las ventajas tácticas de un enemigo. Añade las siguientes debilitaciones a la lista de la que puedes elegir cuando utilizas Golpe debilitante.

- **Debilitación** El objetivo no puede flanquear ni contribuir al flanqueo de sus aliados.
- **Debilitación** El objetivo no obtiene un bonificador por circunstancia a la CA debido a Alzar un escudo, la cobertura menor o la cobertura normal; obtiene un bonificador +2 por circunstancia a la CA tan solo debido a la cobertura mayor o a Ponerse a cubierto.

DEBILITACIONES PRECISAS**NOTE 10****PÍCARO****Prerrequisitos** enredo de ladrón, Golpe debilitante

Atacas con gran precisión. Añade las siguientes debilitaciones a la lista de la que puedes elegir cuando utilizas Golpe debilitante.

- **Debilitación** El objetivo sufre 2d6 daño de precisión adicional debido a tus ataques.
- **Debilitación** El objetivo queda desprevenido.

DEBILITACIONES TÁCTICAS**NOTE 10****PÍCARO****Prerrequisitos** enredo de granuja, Golpe debilitante

Aprendes nuevas debilitaciones que te conceden ventajas tácticas contra tus enemigos. Añade las siguientes debilitaciones a la lista de la que puedes elegir cuando utilizas Golpe debilitante.

- **Debilitación** El objetivo no puede utilizar reacciones.
- **Debilitación** El objetivo no puede flanquear ni contribuir al flanqueo de sus aliados.

GOLPE ÁGIL**NOTE 10****PÍCARO****Prerrequisitos** Rodar ágilmente

Eres lo suficientemente astuto como para encontrar una abertura en el ataque de un oponente. Cuando utilizas tu reacción Esquiva ágil, puedes dar un Golpe cuerpo a cuerpo contra la criatura desencadenante. Este Golpe no cuenta contra tu penalizador por ataque múltiple y tu penalizador por ataque múltiple no se aplica al mismo. Si utilizas la dote Rodar ágilmente, puedes dar este Golpe en cualquier momento mientras ruedas.

12.º NIVEL**DEBILITACIÓN CRÍTICA****NOTE 12****INCAPACITACIÓN PÍCARO****Prerrequisitos** Golpe debilitante

Tus debilitaciones son especialmente efectivas en tus ataques más po-

derosos. Siempre que obtienes un éxito crítico en una tirada de ataque contra un enemigo y utilizas Golpe debilitante, añade la siguiente debilitación a la lista de la que puedes elegir.

- **Debilitación** El objetivo hace una salvación de Fortaleza contra tu CD de clase con los siguientes efectos.
Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.
Éxito El objetivo queda lentificado 1 hasta el final de tu siguiente turno.
Fallo El objetivo queda lentificado 2 hasta el final de tu siguiente turno.
Fallo crítico El objetivo queda paralizado hasta el final de tu siguiente turno.

DEBILITACIÓN SANGRIENTA**NOTE 12****PÍCARO****Prerrequisitos** entrenado en Medicina, Golpe debilitante

Tus ataques cortan arterias y venas. Añade las siguientes debilitaciones a la lista de la que puedes elegir cuando utilizas Golpe debilitante.

- **Debilitación** El objetivo sufre 3d6 daño persistente por sangrado.

DISPARO DERRIBADOR**NOTE 12****PÍCARO**

Tus ataques a distancia pueden derribar a un enemigo volador no preparado. Da un Golpe a distancia contra una criatura desprevenida. Si es un éxito e inflige daño, el objetivo debe hacer una salvación de Reflejos contra tu CD de clase.

Éxito El objetivo no resulta afectado.

Fallo El objetivo cae hasta 120 pies (36 m). Si impacta contra el suelo, no sufre daño debido a la caída.

Fallo crítico Igual que fallo, y el objetivo no puede volar, saltar, levitar o abandonar el suelo de ninguna otra forma hasta el final de tu siguiente turno.

FINTA DE REBOTE**NOTE 12****PÍCARO****Prerrequisitos** Posición de rebote

Mientras estás en Posición de rebote, puedes hacer rebotar contra un enemigo una arma arrojada para distraerlo. Puedes hacer una Finta contra una criatura dentro del primer incremento de rango de distancia del arma arrojada que estás empuñando, en lugar de tan solo criaturas a tu alcance cuerpo a cuerpo.

INTERFERENCIA REACTIVA**NOTE 12****PÍCARO**

Desencadenante Un enemigo adyacente empieza a utilizar una reacción. Agarrando de una manga, dando un tajo con el arma o creando alguna otra obstrucción, haces fracasar de forma reflexiva una respuesta enemiga. Si el nivel de la criatura desencadenante es igual o menor que el tuyo, perturbas la reacción desencadenante. Si el nivel de la criatura desencadenante es mayor que el tuyo, tienes que hacer una tirada de ataque contra su CA. Con un éxito, perturbas la reacción.

PREPARACIÓN**NOTE 12****FLORITURA PÍCARO**

Examinas el campo de batalla, calculando las posibilidades. Obtienes una reacción adicional que puedes utilizar antes del principio de tu siguiente turno para cualquier reacción de pícaro.

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

SALTAR DESDE LAS SOMBRAS

DOTÉ 12

FLORITURA PÍCARO

Saltando desde un escondrijo, atacas a tu objetivo cuando menos se lo espera. Da una Zancada hasta tu Velocidad, pero tendrás que acabar tu movimiento junto a un enemigo del que estabas escondido o que no te había detectado. A continuación, das un Golpe contra dicho enemigo; permaneces escondido o no detectado de dicha criatura hasta después de dar el Golpe. Puedes utilizar Saltar desde las sombras mientras Excavas, Trepas, Vuelas o Nadas en lugar de dar una Zancada si dispones del tipo de movimiento correspondiente.

SALTO FANTÁSTICO

DOTÉ 12

PÍCARO

Te lanzas contra el enemigo a través del aire. Haz un Salto de altura o un Salto de longitud. Si haces un Salto de altura, determina la altura del mismo como si determinaras la longitud de un Salto de longitud. Al final de tu salto, puedes dar un Golpe cuerpo a cuerpo.

Después de tu Golpe, caes al suelo si estás en el aire. Si la distancia de tu caída no es mayor que la altura de tu salto, no sufres daño y caes de pie.

14º NIVEL

ABERTURA INSTANTÁNEA

DOTÉ 14

CONCENTRAR PÍCARO

Distraes a tu oponente con unas pocas (pero bien elegidas) palabras o un gesto rudo. Elige un objetivo a 30 pies (9 m) o menos. Queda desprevenido contra los ataques hasta el final de tu siguiente turno. Dependiendo de la forma en la que escribas tu distracción, esta acción obtendrá, o bien el rasgo auditivo, o bien el rasgo visual.

DEJAR UNA ABERTURA

DOTÉ 14

PÍCARO

Cuando pegas lo suficientemente duro, creas una abertura para que un aliado pueda sumarse a la acción. Siempre que consigues un impacto crítico contra un oponente desprevenido utilizando una arma cuerpo a cuerpo e infliges daño, el objetivo desencadena una reacción de Golpe reactivo por parte de un aliado a elegir por ti que dispone de ella, como si el enemigo hubiera utilizado una acción de manipular.

¡QUÉDATE EN EL SUELO!

DOTÉ 14

PÍCARO

Prerrequisitos rango maestro en Atletismo

Desencadenante Un enemigo tumbado dentro de tu alcance se Pone en pie.

Tienes formas de hacer que tus enemigos permanezcan tumbados. Haz una prueba de Atletismo contra la CD de Fortaleza del enemigo desencadenante. Con un éxito, la acción queda perturbada, haciendo que la criatura permanezca tumbada. Con un éxito crítico, la criatura tampoco puede Ponerse de pie hasta su siguiente turno.

RODAR A LA DEFENSIVA

DOTÉ 14

PÍCARO

Frecuencia una vez cada 10 minutos

Desencadenante Un ataque físico te reduciría a 0 Puntos de Golpe.

Dejándote caer y poniéndote a rodar para dispersar la fuerza del golpe, puedes evadir parcialmente un ataque letal y permanecer consciente. Sufres mitad de daño del ataque desencadenante.

SENTIR LO QUE NO VES

DOTÉ 14

PÍCARO

Desencadenante Fallas una prueba de Buscar.

Cuando buscas enemigos, te fijas incluso en los inicios más insignificantes. Incluso aunque has fallado la prueba desencadenante, automáticamente sentirás a cualquier criatura no detectada en el área en la que estás Buscando, haciendo que simplemente estén escondidas para ti.

16º NIVEL

DISTRACCIÓN PERFECTA

DOTÉ 16

PÍCARO

Prerrequisitos rango legendario en Engaño

Utilizas tácticas inteligentes para engañar a tus enemigos mientras te alejas furtivamente. Utilizas Movimiento furtivo dejando atrás un señuelo. El señuelo actúa igual que el conjuro *doblo engañoso*, aunque no eres invisible sino que tan solo no has sido detectado. Puedes continuar concentrándote para mover el señuelo, igual que con el conjuro, tanto si permaneces escondido como si no, a lo largo de la duración del mismo. Una vez utilizas Distracción perfecta tienes que invertir 10 minutos para preparar un nuevo señuelo antes de poderla utilizar de nuevo.

ELUDIR RÁPIDAMENTE

DOTÉ 16

PÍCARO

Prerrequisitos rango legendario en Acrobacias

Desencadenante Un enemigo acaba su movimiento adyacente a ti.

Haz una prueba de Acrobacias contra la CD de Reflejos del enemigo desencadenante. Si tienes éxito puedes, o bien dar una Zancada a un espacio diferente y adyacente al enemigo, o bien mover al enemigo a un espacio diferente y adyacente a ti.

PISADA NUBOSA

DOTÉ 16

PÍCARO

Prerrequisitos rango legendario en Acrobacias

Utilizando una habilidad acrobática fantástica, puedes caminar durante breves periodos de tiempo por superficies insustanciales. Cuando das una Zancada, puedes cruzar agua, aire y superficies sólidas que tan solo pueden soportar un peso limitado como si fueran terreno normal. Si das una Zancada sobre una trampa provista de una placa de presión sensible al peso, no la desencadenas. Al final de tu turno, te hundes, caes, rompes superficies frágiles o desencadenas trampas de la forma normal para tu posición de ese momento.

PIZARRA EN BLANCO

DOTÉ 16

PÍCARO

Prerrequisitos rango legendario en Engaño

Tus engaños confunden incluso a la magia más poderosa que podría espiarte. Los efectos de detección, revelación y escudriñamiento pasarán sobre ti, tus posesiones y tus auras sin detectar nada a menos que el efecto detector tenga un rango de contrarrestar de 10 o más. Por ejemplo, *detectar magia* seguirá detectando otra magia en la zona, pero ninguna sobre ti, *visión verdadera* no te revelará, *localizar* o *escudriñar* no te encontrarán y así sucesivamente.

RECONSTRUIR LA ESCENA

NOTE 16

CONCENTRAR PÍCARO

Inviertes 1 minuto examinando un lugar pequeño (como por ejemplo una sola habitación) para obtener una impresión de los sucesos que tuvieron lugar en ella el día anterior. Esto implica moverse por el área y estudiar las huellas de pisada, las bebidas o la sangre derramadas y así sucesivamente. Obtienes una impresión mental indistinta de los sucesos significativos que tuvieron lugar allí. Esto te proporciona pistas y detalles del pasado, incluyendo los sucesos en general y su marco temporal, pero no es una grabación perfecta. Tampoco basta para identificar quién estuvo implicado en dichos sucesos si no eras ya consciente de que determinada persona estaba allí. A determinar por el DJ, también reúnes unos cuantos detalles aparentemente menores que podrían ser pistas importantes, como por ejemplo una arma memorable que alguien utilizó para un asesinato o el tipo de manto que alguien llevaba al pasar por allí.

RESQUICIO COGNITIVO

NOTE 16

PÍCARO

Desencadenante Acaba tu turno.

Requisitos Estás siendo afectado por un efecto mental.

Puedes encontrar un resquicio en un efecto mental que te permite superarlo temporalmente. Hasta el final de tu siguiente turno, ignoras un solo efecto mental. Puedes suprimir un efecto en particular utilizando Resquicio cognitivo sólo una vez. No puedes usar Resquicio cognitivo para suprimir un efecto que has elegido que te afecte.

Especial Puedes utilizar esta reacción incluso si el efecto mental te impide utilizar reacciones.

TAJO DISIPADOR

NOTE 16

PÍCARO

Tu ataque furtivo atraviesa las hebras que vinculan la magia con un objetivo. Da un Golpe contra una criatura desprevenida. Si el Golpe inflige daño por ataque furtivo, haz una prueba de contrarrestar a un solo conjuro activo sobre el objetivo, a tu elección. Tu rango de contrarrestar es igual a la mitad de tu nivel (redondeado hacia arriba) y tu bonificador a la prueba de contrarrestar es igual a tu CD de clase -10.

18º NIVEL

COMPRA INVEROSÍMIL

NOTE 18

PÍCARO

Prerrequisitos Compra predictiva

Puedes utilizar Planificador presciente incluso si ya lo has utilizado después de comprar mercancías, y puedes Interactuar para recuperar el objeto como una sola acción en lugar de una actividad de 2 acciones. Además, cinco veces al día, puedes utilizar Planificador presciente para recuperar un objeto consumible común hasta 6 niveles inferior a tu nivel.

INFILTRACIÓN INVEROSÍMIL

NOTE 18

MÁGICO MOVIMIENTO PÍCARO

Prerrequisitos rango legendario en Acrobacias, Escurrirse rápidamente (pág. 256)

Requisitos Estás adyacente a un suelo o a un muro vertical.

Encuentras minúsculas imperfecciones e intentas de alguna forma

cruzarlas, posiblemente atravesando directamente el suelo o la pared. Tu movimiento fracasará si el suelo o la pared son de un material diferente a madera, yeso o piedra; si el grosor es superior a 10 pies (3 m); o bien si contienen una capa de metal, por delgada que sea. Si tienes Velocidad de trepar, puedes utilizar esta aptitud para atravesar un techo.

MOVIMIENTO FURTIVO PODEROSO

NOTE 18

PÍCARO

Has aprendido a explotar las aberturas de tus enemigos. Tu daño por ataque furtivo ignora cualquier inmunidad o resistencia del objetivo al daño de precisión. Además, cuando te mueves furtivamente, al final de dicha acción puedes designar como objetivo a una criatura que no te ha detectado. En el siguiente ataque que haces contra dicha criatura antes del final de tu siguiente turno, cualquier dado de ataque furtivo que tires y cuyo resultado es menor de 3, en su lugar es un 3. Esto no te otorga beneficio alguno si tu siguiente ataque contra dicha criatura no inflige daño por ataque furtivo y, si designas como objetivo a una nueva criatura, pierdes los beneficios sobre la anterior.

20º NIVEL

DISTRACCIÓN REACTIVA

NOTE 20

CONCENTRAR MANIPULAR PÍCARO

Prerrequisitos rango legendario en Engaño, Distracción perfecta.

Desencadenante Sufirías un impacto debido a un ataque, serías objetivo de un efecto o bien estás en el interior del área de un efecto.

Requisitos Tienes Distracción perfecta lista para utilizar

Te intercambias de forma reactiva con tu señuelo para frustrar a tu enemigo. Utilizas Distracción perfecta, incluso si estás siendo observado, a condición de acabar tu Movimiento furtivo, o bien oculto, o bien en un lugar que dispone de cobertura o de cobertura mayor. Tu señuelo es el objetivo del ataque o del efecto en lugar de ti. En caso de un efecto de área, si tu Movimiento furtivo no te saca de la misma, tanto el señuelo como tú sois objetivos del efecto.

PARANGÓN OCULTO

NOTE 20

PÍCARO

Prerrequisitos rango legendario en Sigilo

Frecuencia una vez por hora

Desencadenante Utilizas con éxito Sigilo para Esconderte y permanecer escondido de todos tus enemigos actuales, o bien utilizas Sigilo para Moverte furtivamente y permanecer no detectado ante todos tus enemigos actuales.

Cuando se te antoja que nadie te vea, desapareces por completo. Te vuelves invisible durante 1 minuto, incluso si llevas a cabo una acción hostil. Ni siquiera *luz reveladora*, *ver lo invisible* o efectos similares pueden revelarte, aunque las criaturas pueden seguir utilizando la acción Buscar para localizarte de la forma normal.

PEGADOR IMPOSIBLE

NOTE 20

PÍCARO

Prerrequisitos Pegador astuto

Nada puede evitar que lleves a cabo un ataque furtivo, incluso si tu oponente ve venir cada golpe que propinas. En lugar de infligir el daño de Pegador astuto, puedes infligir el daño completo por ataque furtivo a un objetivo, incluso si no está desprevenido.

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

COMPAÑEROS

Algunos aventureros viajan con unos aliados leales, conocidos como compañeros animales y familiares. Los primeros empiezan como animales jóvenes, pero adquieren unas aptitudes físicas impresionantes conforme subes de nivel y los segundos comparten un vínculo mágico contigo.

Los compañeros animales y los familiares son beneficios especiales de ciertas clases o dotes de clase. Si simplemente quieres una mascota sea cual sea tu clase, puedes adquirir la dote Mascota (pág. 259). Puedes tener un familiar o una mascota, pero no ambas cosas. Como quiera que los compañeros animales funcionan de forma muy diferente, puedes tener un compañero animal y, o bien un familiar, o bien una mascota.

COMPAÑEROS ANIMALES

Un compañero animal es un camarada leal que sigue tus órdenes. Tiene los rasgos animal y esbirro, y obtiene 2 acciones durante tu turno si utilizas la acción Comandar a un animal para darle órdenes; esto reemplaza los efectos normales de Comandar a un animal y no tienes que hacer una prueba de Naturaleza. Si tu compañero muere, puedes invertir una semana de tiempo libre para reemplazarlo sin coste alguno. Sólo puedes tener un compañero animal a la vez.

Compañeros animales jóvenes

Las siguientes son las estadísticas base para un compañero animal joven, el primer compañero animal que consigue la mayoría de personajes. Tienes que ajustar estas estadísticas dependiendo del tipo de animal elegido. Los compañeros animales calculan sus modificadores y sus CD igual que tú, pero con una diferencia: los únicos bonificadores por objeto de los que se pueden beneficiar son a la Velocidad y a la CA (su bonificador máximo por objeto a la CA es +3). Conforme subes de nivel, puedes hacer que tu compañero sea más fuerte avanzándolo, tal y como se describe en la pág. 211.

Las estadísticas iniciales de un compañero animal son las siguientes.

Nivel: el nivel de tu compañero animal es igual al tuyo.

Competencias: tu compañero animal está entrenado en sus ataques sin armas, defensa sin armas, bardas (un tipo de armadura para animales) todas las tiradas de salvación, Percepción, Acrobacias y Atletismo. Los compañeros animales no pueden utilizar aptitudes que requieren una Inteligencia superior, como por ejemplo Obligar o Descifrar escritura, incluso si están entrenados en la habilidad apropiada, si no tienen una especialización que lo permite.

Modificadores por atributo: un compañero animal empieza con los modificadores por atributo base indicados en su bloque de estadísticas.

Puntos de Golpe: tu compañero animal tiene Puntos de Golpe de ascendencia debido a su tipo, además de tantos Puntos de Golpe como 6 más su bonificador por Constitución por cada nivel que tienes.

Tipos de compañero

La especie de animal que eliges se denomina tu tipo de compañero. Cada tipo de compañero tiene sus propias estadísticas, como sigue.

Tamaño El tamaño del compañero

Ataques sin arma Una o más entradas con los ataques sin arma del compañero, sus rasgos y el daño que infligen

Modificadores por atributo Los modificadores por atributo iniciales

Puntos de Golpe Los Puntos de Golpe de la ascendencia del compañero

Habilidad Una habilidad entrenada adicional de la que dispone tu compañero

Sentidos Los sentidos especiales que tiene tu compañero

Velocidad Las Velocidades de tu compañero

Especial Si está presente, esta entrada indica cualquier aptitud especial de la que dispone tu compañero, como por ejemplo si a menudo actúa como montura.

Beneficio por apoyo Un beneficio especial que obtienes Comandando al animal para utilizar la acción de Apoyar (ver a continuación).

Maniobra avanzada Una acción nueva y poderosa que tu compañero aprende a utilizar si se convierte en un compañero animal ágil o salvaje.

APOYAR

Requisitos La criatura es un compañero animal

Tu compañero animal te apoya. Obtienes los beneficios indicados en la entrada Beneficio por apoyo de tu tipo de compañero. Si el animal utiliza la acción de Apoyar, las únicas otras acciones que puede utilizar en su turno son acciones básicas de movimiento para colocarse en una posición que le permite sacar partido de los beneficios del Apoyo; si ya ha utilizado cualquier otra acción en este turno, no puede Apoyarte.

Ave

Tu compañero es un ave de presa, como por ejemplo un águila, un halcón o una lechuza.

Tamaño Pequeño

Cuerpo a cuerpo mandíbulas (sutil), **Daño** 1d6 perforante

Cuerpo a cuerpo garra (ágil, sutil), **Daño** 1d4 cortante

Fue +2, **Des** +3, **Con** +1, **Int** -4, **Sab** +2, **Car** +0

Puntos de Golpe 4

Habilidad Sigilo

Sentidos visión en la penumbra

Velocidad 10 pies (3 m), volar 60 pies (18 m)

Beneficio por apoyo El ave picotea los ojos de tus enemigos cuando creas una abertura. Hasta el inicio de tu siguiente turno, tus Golpes que dañan a una criatura a la que amenaza tu ave infligen también 1d4 daño persistente por sangrado y el objetivo queda deslumbrado hasta que elimina dicho daño. Si tu ave es ágil o salvaje, el daño persistente por sangrado se incrementa a 2d4.

Maniobra avanzada Ataque en vuelo

ATAQUE EN VUELO

El ave Vuela y da un Golpe de garra en cualquier punto a lo largo de su camino.

Caballo

Tu compañero es un caballo, poni o equino similar.

Tamaño Mediano o Grande

Cuerpo a cuerpo ♦ pezuña (ágil), **Daño** 1d6 contundente

Fue +3, **Des** +2, **Con** +2, **Int** -4, **Sab** +1, **Car** +0

Puntos de Golpe 8

Habilidad Supervivencia

Sentidos visión en la penumbra, olfato (impreciso, 30 pies [9 m])

Velocidad 40 pies (12 m)

Especial montura

Beneficio por apoyo Hasta el inicio de tu siguiente turno, si vas montado en tu caballo y has movido 10 pies (3 m) o más en la acción anterior a un Golpe cuerpo a cuerpo, suma un bonificador por circunstancia al daño en dicho Golpe igual al doble del número de dados de daño por arma. Si tu arma tiene el rasgo justa, incrementa en 2 por dado el bonificador al daño del rasgo.

Maniobra avanzada Galope

GALOPE ♦♦

MOVIMIENTO

El caballo da dos zancadas con un bonificador +10 pies (3 m) por circunstancia a su Velocidad.

Cocodrilo

Tu compañero es un cocodrilo o un reptil similar, como por ejemplo un aligátor o un caimán.

Tamaño Pequeño

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas, **Daño** 1d8 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ cola (ágil), **Daño** 1d6 contundente

Fue +3, **Des** +2, **Con** +2, **Int** -4, **Sab** +1, **Car** +0

Puntos de Golpe 6

Habilidad Sigilo

Sentidos visión en la penumbra

Velocidad 20 pies (6 m), nadar 25 pies (7,5 m)

Especial El cocodrilo puede contener el aliento durante casi 2 horas.

Beneficio por apoyo Tu cocodrilo cierra sus fauces sobre tu enemigo, negándose a soltarlo. Hasta el inicio de tu siguiente turno, si tu Golpe daña a una criatura al alcance de tu cocodrilo, éste puede aferrarse a la criatura. Mientras está aferrado, el cocodrilo se puede mover junto con el objetivo siempre que se mueva hasta el final de tu siguiente turno. Tu cocodrilo sólo se puede aferrar a una criatura de esta forma, y debe soltarla para dar un Golpe de mandíbulas. Si el objetivo es más pequeño que el cocodrilo, el objetivo sufre un penalizador -10 pies (3 m) por circunstancia a sus Velocidades y no puede Volar mientras tiene el cocodrilo aferrado.

Maniobra avanzada Giro mortal

GIRO MORTAL ♦

Requisitos El cocodrilo tiene una criatura agarrada.

El cocodrilo encoge sus patas y gira rápidamente arrastrando a su víctima. Da un Golpe de mandíbulas con un bonificador +2 por circunstancia a la tirada contra la criatura agarrada. Si acierta, también deja tumbada a la criatura. Si falla, la suelta.

COMPAÑEROS ANIMALES DE MONTA

Un aliado tuyo o tú podéis montar a tu compañero animal siempre que sea de una categoría de tamaño superior al jinete. Si lleva jinete, el compañero animal tan solo puede utilizar su Velocidad terrestre, y no puede moverse y Apoyarte en el mismo turno. Sin embargo, si tu compañero tiene la aptitud especial montura, está especialmente adecuado para la monta e ignora ambas restricciones.

Draco de monta

POCO COMÚN DRAGÓN

Tu compañero es un draco rápido pero incapaz de volar, de inteligencia limitada, menos cruel que la mayoría pero ferozmente leal a ti. Un draco de monta tiene el rasgo dragón en lugar del rasgo animal, pero por lo demás funciona normalmente como un compañero animal.

Tamaño Grande

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas, **Daño** 1d8 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ cola, **Daño** 1d6 contundente

Fue +2, **Des** +1, **Con** +2, **Int** -4, **Sab** +1, **Car** +2

Puntos de Golpe 8

Habilidad Intimidación

Sentidos visión en la oscuridad

Velocidad 45 pies (13,5 m)

Especial montura

Beneficio por apoyo Tu draco resopla fuego en la cara de tus enemigos.

Hasta el inicio de tu siguiente turno, cada vez que das un Golpe mientras montas el draco e impactas a una criatura al alcance del mismo, dicha criatura sufre 1d4 daño por fuego debido al draco. Si tu draco es ágil o salvaje, el daño por fuego se incrementa a 2d4.

Maniobra avanzada Respirar fuego

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

RESPIRAR FUEGO

Frecuencia una vez por hora

El draco de monta resopla un cono de fuego de 30 pies (9 m), infligiendo 1d6 daño por fuego por cada 2 niveles de draco a todas las criaturas en el área (salvación básica de Reflejos). Esto utiliza una CD entrenada con el bonificador por Constitución del draco o una CD experta si el draco es especializado.

Dromaeosáurido

Tu compañero es un dromaeosáurido (también llamado raptor), como por ejemplo un velociraptor o un deinonychus.

Tamaño Pequeño

Cuerpo a cuerpo mandíbulas (sutil), **Daño** 1d8 perforante

Cuerpo a cuerpo garra (ágil, sutil), **Daño** 1d6 cortante

Fue +2, **Des** +3, **Con** +2, **Int** -4, **Sab** +1, **Car** +0

Puntos de Golpe 6

Habilidad Sigilo

Sentidos visión en la penumbra, olfato (impreciso, 30 pies [9 m])

Velocidad 50 pies (15 m)

Beneficio por apoyo Tu raptor salta constantemente a posiciones de flanco. Hasta el inicio de tu siguiente turno, cuenta como si estuviera en su espacio o en un espacio vacío a tu elección a 10 pies (3 m) o menos cuando determinas si tu compañero y tú estás flanqueando; puedes elegir un espacio diferente para cada uno de tus ataques.

Maniobra avanzada Ataque en salto

ATAQUE EN SALTO

FLORITURA

El raptor da un Paso hasta 10 pies (3 m) y después da un Golpe, o da un Golpe y después da un Paso hasta 10 pies (3 m).

Escorpión

Tu compañero pertenece a una de las diversas especies de escorpión gigante.

Tamaño Pequeño

Cuerpo a cuerpo aguijón, **Daño** 1d6 perforante más veneno (ver Especial)

Cuerpo a cuerpo pinza (ágil), **Daño** 1d6 cortante

Fue +3, **Des** +3, **Con** +1, **Int** -4, **Sab** +1, **Car** +0

Puntos de Golpe 6

Habilidad Sigilo

Sentidos visión en la oscuridad

Velocidad 30 pies (9 m)

Especial El ataque de aguijón del escorpión inflige 1d4 daño por veneno adicional o 2d4 daño por veneno si el escorpión es un compañero especializado.

Beneficio por apoyo A tu escorpión le gotea veneno del aguijón cuando creas una abertura. Hasta el inicio de tu siguiente turno, tus Golpes que dañan a una criatura al alcance de tu escorpión también infligen 1d6 daño persistente por veneno. Si tu escorpión es ágil o salvaje, el daño persistente por veneno se incrementa a 2d6.

Maniobra avanzada Agarrar y aguijonear

AGARRAR Y AGUIJONEAR

El escorpión mantiene a su enemigo retenido con sus pinzas para poderle clavar el aguijón. Da un Golpe de pinza. Si el Golpe impacta, la criatura objetivo queda automáticamente agarrada por el escorpión, que a continuación da un Golpe de aguijón contra la misma. La condición de agarrado dura hasta el final de tu siguiente turno.

Felino

Tu compañero es un felino grande, como por ejemplo un leopardo o un tigre.

Tamaño Pequeño

Cuerpo a cuerpo mandíbulas (sutil), **Daño** 1d6 perforante

Cuerpo a cuerpo garra (ágil, sutil), **Daño** 1d4 cortante

Fue +2, **Des** +3, **Con** +1, **Int** -4, **Sab** +2, **Car** +0

Puntos de Golpe 4

Habilidad Sigilo

Sentidos visión en la penumbra, olfato (impreciso, 30 pies [9 m])

Velocidad 35 pies (10,5 m)

Especial Tu felino inflige 1d4 daño de precisión adicional contra objetivos desprevenidos.

Beneficio por apoyo Tu felino desequilibra a tus enemigos cuando creas una abertura. Hasta el inicio de tu siguiente turno, tus Golpes que infligen daño a una criatura al alcance de tu felino dejan a la misma desprevenida hasta el final de tu siguiente turno.

Maniobra avanzada Salto felino

SALTO FELINO

FLORITURA

El felino da una Zancada y después un Golpe. Si no estaba detectado al inicio de su Asalto felino, permanece sin detectar hasta después del ataque.

Jabalí

Tu compañero es un jabalí o un cerdo.

Tamaño Pequeño

Cuerpo a cuerpo colmillo, **Daño** 1d8 perforante

Fue +3, Des +1, Con +2, Int -4, Sab +2, Car +0

Puntos de Golpe 8

Habilidad Supervivencia

Sentidos visión en la penumbra, olfato (impreciso) 30 pies (9 m)

Velocidad 35 pies (10,5 m)

Beneficio por apoyo Tu jabalí cornea a tus enemigos. Hasta el inicio de tu siguiente turno, tus Golpes que dañan a una criatura al alcance de tu jabalí, infligen también 1d6 daño persistente por sangrado. Si tu jabalí es ágil o salvaje, el daño persistente por sangrado se incrementa a 2d6.

Maniobra avanzada Carga de jabalí

CARGA DE JABALÍ ◆◆

El jabalí da dos Zancadas en línea recta y después da un Golpe de colmillo. Si se mueve por lo menos 20 pies (6 m), obtiene un bonificador +2 por circunstancia a su tirada de ataque.

Lobo

Tu compañero es un lobo, un perro u otro cánido.

Tamaño Pequeño

Cuerpo a cuerpo ◆ mandíbulas (sutil), **Daño** 1d8 perforante

Fue +2, Des +3, Con +2, Int -4, Sab +1, Car +0

Puntos de Golpe 6

Habilidad Supervivencia

Sentidos visión en la penumbra, olfato (impreciso, 30 pies [9 m])

Velocidad 40 pies (12 m)

Beneficio por apoyo Tu lobo desgarrar tendones con cada abertura. Hasta el inicio de tu siguiente turno, tus Golpes que dañan a las criaturas a las que amenaza tu lobo imponen al objetivo un penalizador -5 pies (1,5 m) por estatus a sus Velocidades durante 1 minuto (-10 pies [3 m] con un éxito crítico).

Maniobra avanzada Abatir

ABATIR ◆

Requisitos La última acción del compañero animal ha sido un Golpe de mandíbulas con éxito.

El lobo derriba automáticamente al objetivo de su Golpe de mandíbula.

Murciélago

Tu compañero es un murciélago particularmente grande, como por ejemplo un murciélago gigante.

Tamaño Pequeño

Cuerpo a cuerpo ◆ mandíbulas (sutil), **Daño** 1d6 perforante

Cuerpo a cuerpo ◆ ala (ágil, sutil), **Daño** 1d6 cortante

Fue +2, Des +3, Con +2, Int -4, Sab +1, Car +0

Puntos de Golpe 6

Habilidad Sigilo

Sentidos ecolocalización 20 pies (6 m), el murciélago puede utilizar el oído como un sentido preciso dentro de este rango de distancia; visión en la penumbra

Velocidad 15 pies (4,5 m), volar 30 pies (9 m)

Beneficio por apoyo Tu murciélago rodea volando los brazos y la cara de tus enemigos interfiriendo con sus ataques. Hasta el inicio de tu siguiente turno, las criaturas al alcance de tu murciélago a los que dañan con Golpes sufren un penalizador -1 por circunstancia a sus tiradas de ataque.

Maniobra avanzada Azote de ala

AZOTE DE ALA ◆◆

El murciélago agita salvajemente sus alas, dando Golpes de ala contra hasta 3 enemigos adyacentes. Cada ataque cuenta contra el penalizador por ataque múltiple del murciélago, pero sólo se incrementa una vez todos los ataques se han llevado a cabo.

Oso

Tu compañero es un oso negro, gris, polar o cualquier otro tipo de oso.

Tamaño Pequeño

Cuerpo a cuerpo ◆ mandíbulas, **Daño** 1d8 perforante

Cuerpo a cuerpo ◆ garra (ágil), **Daño** 1d6 cortante

Fue +3, Des +2, Con +2, Int -4, Sab +1, Car +0

Puntos de Golpe 8

Habilidad Intimidación

Sentidos visión en la penumbra, olfato (impreciso, 30 pies [9 m])

Velocidad 35 pies (10,5 m)

Beneficio por apoyo Tu oso vapulea a tus enemigos cuando creas una abertura. Hasta el inicio de tu siguiente turno, cada vez que aciertas a una criatura al alcance del oso con un Golpe, dicha criatura sufre 1d8 daño cortante por parte del mismo. Si tu oso es ágil o salvaje, el daño cortante se incrementa a 2d8.

Maniobra avanzada Abrazo de oso

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

ABRAZO DE OSO

Requisitos La última acción del oso ha sido un Golpe de garra con éxito. El oso da otro Golpe de garra contra el mismo objetivo. Si dicho Golpe impacta, el objetivo queda también apresado, como si el oso hubiera hecho una Presa con éxito sobre el mismo.

Retoño arbóreo

POCO COMÚN PLANTA

Acceso Eres miembro de la orden de la hoja.

Tu compañero es un árbol andante, un primo de los grandes custodios y de los regentes arbóreos. Un retoño arbóreo tiene el rasgo planta en lugar de animal, pero por lo demás funciona normalmente como un compañero animal. Sólo suelen seleccionarlos los druidas de la orden animal que además son miembros de la orden de la hoja.

Tamaño Pequeño

Cuerpo a cuerpo ➤ rama, **Daño** 1d8 contundente

Fue +3, **Des** +1, **Con** +2, **Int** -4, **Sab** +2, **Car** +0

Puntos de Golpe 8

Habilidad Sigilo

Sentidos visión en la penumbra

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Beneficio por apoyo Tu retoño arbóreo planta raíces alrededor de tu enemigo, impidiendo su movimiento. Hasta el inicio de tu siguiente turno, si aciertas e infliges daño a una criatura al alcance de tu retoño arbóreo, la primera casilla a la que mueve dicha criatura después de sufrir el daño se considera terreno difícil.

Maniobra avanzada Arrojar roca

ARROJAR ROCA

El retoño arbóreo Interactúa recogiendo una roca a su alcance o recuperando una que lleva guardada, y después la arroja mediante un Golpe a distancia que inflige una base de 1d6 daño contundente con un incremento de rango de distancia de 30 pies (9 m). El daño es 2d6 para un retoño arbóreo maduro y 3d6 para uno especializado.

Serpiente

Tu compañero es una serpiente constrictora, como por ejemplo una boa o una pitón.

Tamaño Pequeño

Cuerpo a cuerpo ➤ mandíbulas (sutil), **Daño** 1d8 perforante

Fue +3, **Des** +3, **Con** +1, **Int** -4, **Sab** +1, **Car** +0

Puntos de Golpe 6

Habilidad Sigilo

Sentidos visión en la penumbra, olfato (impreciso, 30 pies [9 m])

Velocidad 20 pies (6 m), trepar 20 pies (6 m), nadar 20 pies (6 m)

Beneficio por apoyo Tu serpiente retiene a tus enemigos con sus anillos, interfiriendo con sus reacciones. Hasta el inicio de tu siguiente turno, cualquier criatura amenazada por ella no puede utilizar reacciones desencadenadas por tus acciones a menos que su nivel sea superior al tuyo.

Maniobra avanzada Constreñir

CONSTREÑIR

Requisitos La serpiente tiene agarrada a una criatura más pequeña.

La serpiente inflige 12 daño contundente a la criatura agarrada, que tiene que hacer una salvación básica de Fortaleza contra tu CD de clase. Si la serpiente es un compañero animal especializado, incrementa a 20 este daño.

Simio

Tu compañero es un simio u otro primate.

Tamaño Pequeño

Cuerpo a cuerpo ➤ puño, **Daño** 1d8 contundente

Fue +3, **Des** +1, **Con** +2, **Int** -4, **Sab** +2, **Car** +0

Puntos de Golpe 8

Habilidad Intimidación

Sentidos visión en la penumbra

Velocidad 25 pies (7,5 m), trepar 25 pies (7,5 m)

Beneficio por apoyo Tu simio amenaza a tus enemigos con gruñidos amenazadores. Hasta el inicio de tu siguiente turno, si aciertas e infliges daño a una criatura al alcance de tu simio, dicha criatura queda asustada 1.

Maniobra avanzada Exhibición aterradora

EXHIBICIÓN ATERRADORA

Tu simio lleva a cabo una exhibición ruidosa y amenazadora, desequilibrando a un enemigo. El simio pretende Desmoralizar a la criatura objetivo; esta exhibición obtiene el rasgo visual y no requiere idioma. Mientras está asustado por dicha aptitud, el objetivo queda desprevenido ante tu simio.

Tejón

Tu compañero es un tejón, un glotón u otro mustélido grande

Tamaño Pequeño

Cuerpo a cuerpo ➤ mandíbulas, **Daño** 1d8 perforante

Cuerpo a cuerpo ➤ garra (ágil), **Daño** 1d6 cortante

Fue +2, **Des** +2, **Con** +2, **Int** -4, **Sab** +2, **Car** +0

Puntos de Golpe 8

Habilidad Supervivencia

Sentidos visión en la penumbra, olfato (impreciso, 30 pies [9 m])

Velocidad 25 pies (7,5 m), excavar 10 pies (3 m), trepar 10 pies (3 m)

Beneficio por apoyo Tu tejón excava alrededor de la posición de tu enemigo, interfiriendo con sus movimientos. Hasta el inicio de tu siguiente turno, si aciertas e infliges daño a una criatura a la que amenaza tu tejón, el objetivo no puede utilizar una acción de Paso (a menos que pueda dar un Paso a través de terreno difícil) hasta que se mueve de su posición actual.

Maniobra avanzada Furia del tejón

FURIA DEL TEJÓN

CONCENTRAR EMOCIÓN MENTAL

Requisitos El tejón no está fatigado o en furia

El tejón entra en un estado de pura furia que dura 1 minuto, hasta que no quedan enemigos a los que puede percibir o hasta que queda inconsciente, lo primero que sucede. No puede finalizar la furia voluntariamente. Mientras está en furia, el tejón resulta afectado de las siguientes formas.

- Inflige 4 daño adicional con sus ataques de mordisco y 2 daño adicional con sus ataques de garra.
- Sufre un penalizador -1 a su CA.
- No puede utilizar acciones con el rasgo concentrar. El compañero animal puede Buscar incluso cuando está en furia
- Después de salir de la furia, no puede utilizarla de nuevo durante 1 minuto.

Tiburón

Tu compañero es un tiburón de cualquier tipo, como por ejemplo un tiburón martillo, un gran tiburón blanco o un tiburón rompecabezas.

Tamaño Pequeño

Cuerpo a cuerpo ➤ mandíbulas, **Daño** 1d8 perforante

Fue +3, **Des** +2, **Con** +2, **Int** -4, **Sab** +1, **Car** +0

Puntos de Golpe 6**Habilidad** Sigilo**Sentidos** oler sangre, olfato (impreciso, 60 pies [18 m])**Velocidad** nadar 40 pies (12 m)**Especial** El tiburón tiene el rasgo acuático. Su capacidad de oler sangre le permite detectar la presencia de sangre en el agua hasta a 1 milla (1,6 km) de distancia.**Beneficio por apoyo** Cuando tu tiburón detecta sangre, arremete contra tus enemigos. Hasta el inicio de tu siguiente turno, cada vez que impactas a una criatura al alcance del tiburón con un Golpe e infliges daño cortante o perforante, dicha criatura sufre 1d8 daño cortante por parte del tiburón. Si tu tiburón es ágil o salvaje, el daño cortante se incrementa a 2d8.**Maniobra avanzada** Desmenuzar**DESMENUZAR** **Requisitos** El tiburón ha impactado con un Golpe de mandíbulas en su acción más reciente de este turno.

El tiburón desgarrar salvajemente la herida. El objetivo del Golpe del tiburón sufre 1d8 daño cortante (2d8 para un tiburón maduro o 3d8 para un compañero especializado).

Avance del compañero

Puedes hacer avanzar a un compañero animal, por lo general debido a una de tus elecciones de dotes de clase. Normalmente puedes hacer avanzar a un compañero animal joven a maduro, avanzar a un compañero maduro a ágil o salvaje y avanzar a un compañero ágil o salvaje a especializado.

Compañeros animales maduros

Cuando avanzas un compañero animal joven a un compañero animal maduro:

- Si tu compañero es de tamaño Mediano o más pequeño, crece un tamaño.
- Incrementa en 1 sus modificadores a la Fuerza, la Destreza, la Constitución y la Sabiduría.
- Incrementa su rango de competencia en Percepción y en todas las tiradas de salvación a experto. Incrementa sus rangos de competencia en Intimidación, Sigilo y Supervivencia a entrenado y, si ya estaba entrenado en una de estas habilidades debido a su tipo, incrementa a experto su rango de competencia en dicha habilidad.
- Incrementa su daño por ataque sin arma de 1 dado a 2 dados (por ejemplo de 1d8 a 2d8).

Compañeros animales ágiles

Cuando avanzas un compañero animal maduro a un compañero animal ágil:

- Incrementa en 2 su modificador por Destreza y en 1 sus modificadores por Fuerza, Constitución y Sabiduría.
- Incrementa su rango de competencia en Acrobacias a experto.
- Inflige 2 daño adicional con sus ataques sin armas. Sus ataques se convierten en mágicos a efecto de ignorar las resistencias.
- Aprende la maniobra avanzada para su tipo.

Compañeros animales salvajes

Cuando avanzas un compañero animal maduro a un compañero animal salvaje:

- Si tu compañero es de tamaño Mediano o más pequeño, crece un tamaño.
- Incrementa en 2 su modificador por Fuerza y en 1 sus modificadores por Destreza, Constitución y Sabiduría.
- Incrementa su rango de competencia en Atletismo a experto.
- Inflige 3 daño adicional con sus ataques sin armas. Sus ataques se convierten en mágicos a efecto de ignorar las resistencias.
- Aprende la maniobra avanzada para su tipo.

Compañeros animales especializados

Los compañeros animales especializados son más inteligentes y tienen comportamientos más complejos. La mayoría de compañeros animales tan solo pueden tener una especialización. La primera vez que un animal obtiene una especialización, obtiene también lo siguiente.

- Su rango de competencia para los ataques sin arma se incrementa a experto.
- Su rango de competencia para las tiradas de salvación y para la Percepción se incrementa a maestro.
- Incrementa en 1 su modificador por Destreza y en 2 su modificador por Inteligencia.
- Su daño por ataque sin arma se incrementa de 2 dados a 3 dados, e incrementa su daño adicional con los ataques sin armas de 2 a 4 o de 3 a 6.
- El beneficio de especialización adicional que se indica a continuación.

Corredor: tu compañero sabe correr. Obtiene un bonificador +10 pies (3 m) por estatus a su Velocidad terrestre, su Velocidad de nadar o su Velocidad de vuelo (tú eliges). Su rango de competencia en las salvaciones de Fortaleza se incrementa a legendario y su modificador por Constitución se incrementa en 1.**Emboscador:** tu compañero puede utilizar una acción de Movimiento furtivo en su entorno natural, incluso si está siendo observado. Su rango de competencia en Sigilo se incrementa a experto (o a maestro si ya tenía rango experto debido a su tipo) y su bonificador por Destreza se incrementa en 1. Su rango de competencia para la defensa sin armadura se incrementa a experto.**Matón:** tu compañero atemoriza a los enemigos con exhibiciones de dominación y les empuja por el campo de batalla. Su rango de competencia en Atletismo e Intimidación se incrementa a experto (o a maestro si ya tenía rango experto debido a su tipo), su modificador por Fuerza se incrementa en 1 y su modificador por Carisma se incrementa en 3.**Rastreador:** tu compañero es un rastreador sensacional. Se puede mover a Velocidad completa mientras rastrea. Su rango de competencia en supervivencia se incrementa a experto (o a maestro si ya tenía rango experto debido a su tipo) y su modificador por Sabiduría se incrementa en 1.**Rompedor:** tu compañero destroza cosas. Sus ataques sin arma ignoran la mitad de la Dureza de un objeto. Su rango de competencia en Atletismo se incrementa a maestro y su modificador por Fuerza se incrementa en 1.**Temerario:** tu compañero se une a la refriega con saltos y zambullidas gráciles. Obtiene la aptitud negar ventaja, por lo que no está desprevenido ante criaturas escondidas, no detectadas o que flanquean, a menos que el nivel de semejante criatura sea superior al tuyo. Su rango de competencia en Acrobacias se incrementa a maestro y su modificador por Destreza se incrementa en 1. Su rango de competencia para la defensa sin armadura se incrementa a experto.

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 elegir las aptitudes de mascota de la dote como aptitudes de familiar. No puedes intercambiar aptitudes que son innatas a tu familiar. Por ejemplo, no puedes elegir que un familiar cuervo carezca de la aptitud volar.

Aptitudes de familiar

Las aptitudes de familiar afectan principalmente al propio familiar. Un familiar no puede tener más de una aptitud que cambia su rasgo de criatura (como por ejemplo, constructo o planta). Puedes elegir una aptitud de mascota (de la dote Mascota, pág. 259) como aptitud de familiar: anfibio, destreza manual, dureza, ecolocalización, excavador, movimiento rápido, olfato, trepador, visión en la oscuridad, volador (consulta la barra lateral).

Acompañante: tu familiar te ayuda a interpretar. Siempre que haces una prueba de Interpretación, si tu familiar está cerca y puede actuar, te acompaña con gorjeos, palmadas o su propio instrumento en miniatura. Esto te concede un bonificador +1 por circunstancia o un +2 si tienes el rango maestro en Interpretación.

Cómplice: tu familiar es tu socio en el delito. A pesar de ser un esbirro, obtiene 1 reacción al inicio de sus turnos, que tan sólo puede utilizar para Prestarte ayuda en una prueba de habilidad de Engaño o de Latrocinio (sigue teniendo que prepararla para ayudarte de la forma habitual para la reacción Prestar ayuda). Tiene éxito automáticamente en su prueba de Prestar ayuda con dichas habilidades u obtiene automáticamente un éxito crítico si tienes el rango maestro en la habilidad en cuestión.

Constructo: tu familiar tiene el rasgo constructo en lugar del rasgo animal. Es inmune a los ataques no letales, condenado, curación, drenado, efectos de muerte, enfermedad, espíritu, fatigado, inconsciente, mareado, paralizado, vacío, veneno y vitalidad. Tu familiar ha de tener la aptitud de mascota recio (pág. 259) para seleccionar esto.

Dragón: tu familiar tiene el rasgo dragón en lugar del rasgo animal.

Elemental: tu familiar tiene el rasgo elemental en lugar del rasgo animal. Elige entre agua, aire, fuego, madera, metal y tierra. Tu familiar obtiene dicho rasgo. El familiar es inmune a sangrado, sueño, paralizado, veneno y el elemento que encaja con su rasgo. Tu familiar ha de tener la aptitud de familiar resistencia para seleccionar esto.

Evitar el daño: elige un tipo de salvación. Tu familiar no sufre daño cuando obtienes un éxito en ese tipo de salvación; esto no evita efectos diferentes al daño.

Forma de planta: tu familiar planta puede cambiar de forma como una sola acción, transformándose en una planta Menuda de un tipo aproximadamente similar a la naturaleza del familiar. Por lo demás esto utiliza los efectos de *uno con las plantas*. Para seleccionar esta aptitud has de tener un familiar con el rasgo planta.

Forma del amo: tu familiar puede cambiar de forma como una única acción, transformándose en un humanoide de tu ascendencia con la misma edad, género y complexión de su auténtica forma, aunque siempre mantiene un residuo claramente antinatural de su naturaleza, como ojos de gato o lengua de serpiente. Esta forma es siempre la misma cada vez que utiliza esta

FAMILIARES

Los familiares son criaturas vinculadas místicamente y ligadas a tu magia. La mayoría fueron animales originalmente, aunque el ritual de convertirse en familiar les transforma en algo más. Obtienes la dote general Mascota (Pág. 259), excepto que la tuya tiene aptitudes especiales. Las elecciones comunes para familiar incluyen murciélagos, gatos, zorros, cuervos y serpientes. Algunos familiares son diferentes, usualmente descritos en la aptitud que te los concede; por ejemplo, el familiar leshy de un druida tiene el rasgo planta u hongo en lugar de animal. Un familiar difiere de una mascota básica de las siguientes formas.

Modificadores y CA

Para Percepción, Acrobacias y Sigilo puedes hacer que tu familiar utilice tu propio modificador por atributo de lanzamiento de conjuros + tu nivel en lugar de 3 + tu nivel si es superior.

Comunicación

Tu familiar puede comunicarse empáticamente contigo si está por lo menos a 1 milla (1,6 km) o menos de ti, compartiendo emociones. Normalmente no habla ni entiende idioma alguno, pero puede obtener el habla debido a una aptitud de familiar.

Cómo seleccionar aptitudes de familiar y de amo

En lugar de elegir tan solo dos aptitudes cuando obtienes tu familiar, como haces con una mascota normal, puedes elegir las dos aptitudes cada día durante tus preparativos diarios. Puedes elegir entre aptitudes de familiar y aptitudes de amo. También

aptitud. Por lo demás, esta aptitud utiliza los efectos de *forma de humanoide*, excepto que el cambio es puramente cosmético. Tan sólo parece ser humanoide, y no obtiene capacidades nuevas. Tu familiar ha de tener las aptitudes de familiar destreza manual y habla para seleccionar esto.

Hábil: elige una habilidad diferente a Acrobacias o Sigilo. El modificador de tu familiar para dicha habilidad es igual a tu nivel más tu modificador por atributo de lanzamiento de conjuros, en lugar de tan solo tu nivel. Puedes seleccionar esta aptitud repetidamente, eligiendo una habilidad diferente cada vez.

Habla de su especie: tu familiar puede entenderse y hablar con los animales de su misma especie. Para seleccionar esto, tu familiar ha de ser un animal, ha de tener la aptitud habla y tú has de ser por lo menos de 6.º nivel.

Habla: tu familiar habla y entiende un idioma que tú conoces.

Hongo: tu familiar tiene el rasgo hongo en lugar del rasgo animal.

Independiente: en un encuentro, si no Comandas a tu familiar, sigue obteniendo 1 acción por asalto. Típicamente, sigues pudiendo decidir cómo la invierte, pero el DJ podría determinar que elige sus propias tácticas en lugar de llevar a cabo la acción preferida por ti. Esto no funciona con ayudante o aptitudes similares que requieren una orden, si eres capaz de montar a tu familiar o en situaciones similares.

Lanzamiento de conjuros: elige un conjuro de tu repertorio o que has preparado hoy, por lo menos 5 rangos menor que tu espacio de conjuro de rango superior. Tu familiar puede Lanzar dicho conjuro una vez al día utilizando tu tradición mágica, tu modificador al ataque de conjuros y tu CD de conjuro. Si el conjuro tiene un inconveniente que afecta al lanzador, tanto tu familiar como tú os veis afectados. Tienes que ser capaz de lanzar conjuros de 6.º rango utilizando espacios de conjuro para seleccionar esto.

Planta: tu familiar tiene el rasgo planta en lugar del rasgo animal.

Portaherramientas: tu familiar puede acarrear un juego de herramientas de hasta Impedimenta ligera. Mientras tu familiar está adyacente a ti, puedes extraer y reemplazar las herramientas como parte de la acción que las utiliza como si las llevaras en tu persona. Tu familiar ha de tener la aptitud de familiar destreza manual para seleccionar esto.

Rejuvenecimiento enfocado: cuando Reenfocas, generas energía mágica que cura a tu familiar. Tu familiar recupera 1 Punto de Golpe por nivel cada vez que Reenfocas.

Resistencia: elige dos de las siguientes: ácido, electricidad, frío, fuego, sónico o veneno. Tu familiar obtiene tanta resistencia como la mitad de tu nivel (resistencia mínima 1) contra los tipos de daño elegidos.

Resistencia superior: tu familiar incrementa la resistencia que obtiene de su aptitud de familiar resistencia a un valor igual a tu nivel. Para seleccionar esto tienes que ser por lo menos de 8.º nivel.

Telepatía táctil: tu familiar puede comunicarse contigo telepáticamente mediante el tacto. Si también dispone de la aptitud habla, puede comunicarse telepáticamente mediante el tacto con cualquier criatura si comparten un idioma.

Valet: puedes ordenar a tu familiar que te entregue objetos de forma más eficiente. Tu familiar no utiliza sus 2 acciones

APTITUDES DE LA DOTE MASCOTA

Las siguientes aptitudes que puedes elegir de la dote general Mascota (pág. 259) se repiten aquí para tu conveniencia.

- **Anfibio** Obtiene el rasgo anfibio, lo que te permite respirar tanto en el aire como en el agua, y dispone tanto de Velocidad terrestre como de nado, cada una igual a su Velocidad mayor de entre las dos.
- **Destreza manual** Puede utilizar dos de sus extremidades como si fueran manos para llevar a cabo acciones de manipular.
- **Ecolocalización** Puede utilizar el oído como sentido preciso a 20 pies (6 m) o menos.
- **Excavador** Obtiene una Velocidad de excavación de 5 pies (1,5 m), lo que le permite excavar agujeros de tamaño Menudo.
- **Movimiento rápido** Incrementa una de las Velocidades de la mascota de 25 a 40 pies (7,5 a 12 m).
- **Olfato** Puede utilizar el oído como sentido impreciso a 30 pies (9 m) o menos.
- **Recio** Los PG máximos de tu mascota se incrementan en 2 por nivel.
- **Trepador** Obtiene una Velocidad de trepar de 25 pies (7,5 m).
- **Visión en la oscuridad** Obtiene visión en la oscuridad.
- **Volador** Obtiene una Velocidad de vuelo de 25 pies (7,5 m).

inmediatamente tras tu orden. En su lugar, hasta 2 veces antes del final de tu turno, puedes hacer que tu familiar Interactúe para recuperar un objeto de Impedimenta ligera o desdeñable que tú llevas encima y colocarlo en una de tus manos libres. El familiar no puede utilizar esta aptitud para recuperar objetos guardados. Si tiene un número diferente de acciones, puedes recuperar un objeto por cada acción de que dispone cuando se le dan órdenes de esta forma.

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

DESIGNAR COMO OBJETIVO A UN COMPAÑERO

Algunos conjuros y aptitudes pueden afectar a tu compañero. Cuando se utiliza "compañero" en un bloque de estadísticas, se refiere a los compañeros animales, a los familiares y a los tipos de compañero que aparecen en otros libros, como por ejemplo los compañeros elementales. Algunos conjuros son aún más específicos. Por ejemplo, si el conjuro dice "designa como objetivo a tu familiar", sólo puedes lanzarlo sobre un familiar, no sobre otros tipos de compañero. Si Lanzas un conjuro que tan solo puede beneficiar a un tipo de criatura del que no dispones, como por ejemplo Lanzar un conjuro que tan solo puede designar como objetivo a un familiar cuando no lo tienes, el conjuro no hace nada.

Si el conjuro afectaría a una aptitud que la criatura no tiene, no le concederá dicha aptitud a menos que el conjuro lo especifique explícitamente. Por ejemplo un conjuro que hace que tu compañero dé un Golpe no permitiría a un familiar dar un Golpe, pero sí le concedería todos los demás beneficios del conjuro.

Aptitudes de amo

Las aptitudes de amo te afectan principalmente a ti o a la magia que circula entre tu familiar y tú.

Absorber familiar: tu familiar se puede transformar en una marca que llevas sobre la piel, típicamente como una marca de nacimiento, un tatuaje o una gema que se parecen vagamente a su forma normal. Cuando está transformado, el familiar no

puede actuar excepto para volver a convertirse en un familiar. No se ve afectado por los efectos de área y tiene que ser designado como objetivo de forma separada para afectarle, lo que requiere saber que se trata de una criatura. Esto significa que tus aliados y tú podéis curar o ayudar al familiar mientras la mayoría de enemigos ignora su auténtica naturaleza. Las criaturas tienen que hacer una prueba de Percepción CD 20 para Buscar y darse cuenta de que en realidad es un familiar. Tu familiar sigue pudiendo comunicar empáticamente sus sentimientos. Hacer cambiar de forma al familiar es una actividad de 1 minuto con el rasgo concentrar.

Batería de conjuros: obtienes un espacio de conjuro adicional por lo menos 3 rangos menor que tu espacio de conjuro de mayor rango; tienes que ser capaz de lanzar conjuros de 4.º rango utilizando espacios de conjuro para seleccionar esta aptitud de amo.

Compartir sentidos: una vez cada 10 minutos, puedes usar una sola acción con el rasgo concentrar para proyectar tus sentidos a tu familiar. Cuando lo haces, pierdes toda la información sensorial de tu cuerpo, pero puedes sentir a través del cuerpo de tu familiar hasta 1 minuto. Puedes Disipar este efecto.

Conexión de truco: puedes preparar un truco adicional o, si dispones de un repertorio, designar un truco que añadir a tu repertorio cada vez que seleccionas esta aptitud; puedes reconvertirlo, pero no tienes otra manera de cambiarlo. Tienes que ser capaz de preparar trucos o de añadirlos a tu repertorio para seleccionar esto.

Familiar restablecedor: una vez al día, tu familiar puede utilizar 2 acciones con el rasgo concentrar para otorgarte parte de su energía y curarte. Tiene que estar en tu mismo espacio para hacerlo. Recuperas tantos puntos de Golpe como 1d8 veces la mitad de tu nivel (mínimo 1d8).

Foco de familiar: una vez al día, tu familiar puede usar 2 acciones con el rasgo concentrar para restablecer 1 Punto de Foco a tu reserva de foco, hasta tu máximo habitual. Para seleccionar esto, has de tener una reserva de foco.

Oleada innata: una vez al día, puedes recurrir a la magia innata de tu familiar para restablecer la tuya. Puedes lanzar un conjuro innato obtenido de una dote de ascendencia que ya has lanzado hoy. Aún sigues teniendo que Lanzar el conjuro y cumplir los demás requisitos del mismo.

Recuperar familiar: una vez al día, puedes utilizar una actividad de 3 acciones, con el rasgo concentrar, para teletransportar a tu espacio a tu familiar. Tu familiar ha de estar a 1 milla (1,6 km) o menos de ti, o el intento de convocarlo falla. Este es un efecto de teletransporte.

Transmisión de conjuros: si tu familiar se encuentra en tu espacio, puedes lanzar un conjuro con un alcance de toque, transferir su poder a tu familiar y ordenar a tu familiar que lo transmita. Si lo haces, el familiar utiliza sus 2 acciones del asalto para moverse hasta un objetivo de tu elección y tocarlo. Si no llega a tocar al objetivo en dicho asalto, el conjuro no surte efecto.

Unión vital: si tu familiar quedaría reducido a 0 PG debido a sufrir daño, y como una reacción con el rasgo concentrar, puedes asumir tú el daño y tu familiar nada. Sin embargo, todo efecto especial que se aplicaría debido a dicho daño (como por ejemplo el veneno de serpiente) se seguiría aplicando al familiar.

ARQUETIPOS

Existen infinitas posibilidades de conceptos de personaje, pero podrías verte en la circunstancia de que las dotes y las elecciones de habilidad de una sola clase no fueran suficientes para personalizar por completo al tuyo. Los arquetipos te permiten expandir el ámbito de tu clase de personaje.

Obtienes un arquetipo seleccionando dotes de arquetipo en lugar de dotes normales. En primer lugar, busca el arquetipo que encaja mejor con tu concepto de personaje. A continuación, selecciona la dote de dedicación de dicho arquetipo utilizando una de tus elecciones de dotes de clase. Una vez has adquirido la dote de dedicación, puedes seleccionar cualquier dote de dicho arquetipo, si cumples sus prerequisites. La mayoría de dotes de arquetipo se adquieren en lugar de dotes de clase y por lo tanto se llaman dotes de clase de arquetipo.

Una dote de arquetipo está sujeta a cualquier restricción de la dote de clase a la que reemplaza. Por ejemplo si tuvieras una aptitud a 6.º nivel que te concediera una dote de clase adicional, pero dicha dote tuviera que ser de 4.º nivel o inferior y tener el rasgo enano, podrías utilizarla para adquirir una dote de clase de arquetipo, pero tan solo de 4.º nivel o inferior con el rasgo enano.

Detalles de dedicación

Cada dote de dedicación de arquetipo representa el esfuerzo dedicado de tu PJ en aprender un nuevo conjunto de aptitudes, haciendo imposible dividir tu foco y perseguir otro arquetipo al mismo tiempo. Una vez adquieres una dote de dedicación, no puedes seleccionar una dote de dedicación diferente hasta que completes tu dedicación adquiriendo otras dos dotes de tu arquetipo actual. No podrás reconvertir una dote de dedicación mientras tengas cualquier otra dote de dicho arquetipo.

Dedicaciones multiclase

Todos los arquetipos de este libro tienen el rasgo multiclase. Te permiten diversificar tu entrenamiento en las especialidades de otra clase. No puedes seleccionar una dote de dedicación de arquetipo multiclase si eres miembro de dicha clase.

Dotes adicionales

Algunos arquetipos incluyen una lista de "Dotes adicionales" que aparecen en otras fuentes. La lista incluye el nivel de cada dote, que podría ser diferente de lo normal cuando se obtiene a partir del arquetipo. Puedes adquirir la dote como una dote de arquetipo de dicho nivel, lo que significa que cuenta para el número de dotes requeridas por la dote de dedicación de arquetipo. Cuando se selecciona de esta forma, una dote que normalmente tiene un rasgo de clase (como por ejemplo, el rasgo guerrero), carece de dicho rasgo.

Dotes que conceden dotes

A veces una dote de arquetipo te permite seleccionar otra, como por ejemplo una dote de clase de un nivel inferior. Siempre tienes que cumplir cualquier prerequisite de la dote que obtienes de esta forma. Cuenta siempre como una sola dote a efectos de tu dedicación; por ejemplo adquirir la dote de arquetipo de clérigo Dogma básico para obtener la dote de clase Manos curativas cuenta como solo una dote, no dos.

Arquetipos de lanzador de conjuros

Algunos arquetipos te conceden un grado sustancial de lanzamiento de conjuros, aunque retrasado en comparación con un personaje de una clase lanzadora de conjuros. Un arquetipo de lanzador de conjuros te permite utilizar pergaminos, bastones y varitas de la misma forma que a un miembro de una clase lanzadora de conjuros.

Los arquetipos de lanzador de conjuros siempre conceden la aptitud de lanzar trucos en su dedicación, y después tienen una dote de lanzamiento de conjuros básico, una dote de lanzamiento de conjuros experto y una dote de lanzamiento de conjuros maestro. Dichas dotes comparten su nombre con el arquetipo; por ejemplo, la dote de lanzamiento de conjuros maestro de druida se llama Lanzamiento maestro de druida. Todos los espacios de conjuro que obtienes debido a los arquetipos de lanzador de conjuros están sujetos a las restricciones del arquetipo. Por ejemplo, el arquetipo brujo te permite elegir un patrón cuando adquieres su dote de dedicación. Si eliges uno que concede conjuros oculistas, el arquetipo te concede espacios de conjuro que solo puedes utilizar para lanzar conjuros oculistas que preparas como brujo, incluso si eres un bardo con conjuros oculistas en tu repertorio.

Dote de lanzamiento de conjuros básico: normalmente disponibles a 4.º nivel, estas dotes conceden un espacio de conjuros de 1.º rango. A 6.º nivel te conceden un espacio de conjuros de 2.º y, si tienes un repertorio de conjuros, puedes seleccionar uno de ellos de tu repertorio como conjuro de signature. A 8.º nivel, te conceden un espacio de conjuros de 3.º rango. Los arquetipos se refieren a estos beneficios como los "beneficios básicos de lanzamiento de conjuros".

Dote de lanzamiento de conjuros experto: adquiridas típicamente a 12.º nivel, estas dotes te conceden el rango experto en modificadores al ataque de conjuros y CD de conjuros, concediéndote un espacio de conjuro de 4.º rango. Si dispones de repertorio de conjuros, puedes seleccionar un segundo conjuro de tu repertorio como conjuro de signature. A 14.º nivel, te conceden un espacio de conjuros de 5.º rango, y a 16.º nivel te conceden un espacio de conjuros de 6.º rango. Los arquetipos se refieren a estos beneficios como los "beneficios expertos de lanzamiento de conjuros".

Dote de lanzamiento de conjuros maestro: adquiridas típicamente a 18.º nivel, estas dotes te conceden el rango maestro en modificadores al ataque de conjuros y CD de conjuros, concediéndote un espacio de conjuro de 7.º rango. Si dispones de repertorio de conjuros puedes seleccionar un tercer conjuro de tu repertorio como conjuro de signature. A 20.º nivel, te conceden un espacio de conjuros de 8.º rango. Los arquetipos se refieren a estos beneficios como los "beneficios maestros de lanzamiento de conjuros".

Arquetipos especiales

Algunas dotes de arquetipo de otros libros tienen el rasgo habilidad, lo que te permite adquirirlas en lugar de una dote de habilidad y no una dote de clase. Una dote de habilidad sigue contando a fin de cumplir el requisito de la dedicación. También hay arquetipos de clase que pueden modificar tus aptitudes de clase hasta a 1.º nivel. Nunca puedes tener más un arquetipo de clase.

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

BARDO

Una musa te ha llamado a hacer incursiones en el saber ocultista, lo que te permite lanzar unos pocos conjuros. Cuanto más profundidad, más poderosas se vuelven tus interpretaciones.

Personajes multiclase bardo

El arquetipo bardo te concede saber y poderosas composiciones que apoyan a tus aliados, ya sea desde primera línea o a una distancia segura. Dichas composiciones utilizan acciones, lo que las convierte en una gran elección si tienes acciones de sobra.

DEDICACIÓN DE BARDO

NOTE 2

ARQUETIPO DEDICACIÓN MULTICLASE

Prerrequisitos Carisma +2

Lanzas conjuros como un bardo y obtienes la actividad Lanzar un conjuro. Obtienes un repertorio de conjuros con dos trucos comunes de la lista de conjuros ocultistas o cualquier otro truco ocultista que has aprendido o descubierto. Estás entrenado en las estadísticas modificador al ataque de conjuros y CD de conjuros. Tu atributo clave de lanzamiento de conjuros para los conjuros de arquetipo de bardo es el Carisma, y son conjuros de bardo ocultistas. Adquieres el rango entrenado en Ocultismo e Interpretación; por cada una de estas habilidades en las que ya estuvieras entrenado, en su lugar podrás adquirir el rango entrenado en una habilidad a tu elección.

Elige una musa como lo harías si fueras un bardo. Puedes adquirir las dotes de dicha musa, pero no obtienes la dote inicial, el conjuro inicial o cualquier otra aptitud que concede la elección de musa.

LANZAMIENTO DE CONJUROS BÁSICO DE BARDO NOTE 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de bardo

Obtienes los beneficios de lanzamiento básico de conjuros (pág. 215). Cada vez que obtienes un espacio de conjuros de un nuevo rango debido al arquetipo bardo, suma a tu repertorio un conjuro ocultista común del rango apropiado u otro conjuro ocultista apropiado que has descubierto o aprendido.

SUSURROS DE LA MUSA BÁSICOS

NOTE 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de bardo

Obtienes una dote de bardo de 1.º o de 2.º nivel.

SUSURROS DE LA MUSA AVANZADOS

NOTE 6

ARQUETIPO

Prerrequisitos Susurros de la musa básicos

Obtienes una dote de bardo. A efectos de cumplir con sus prerrequisitos, tu nivel de bardo es igual a la mitad de tu nivel de personaje.

Especial Puedes adquirir esta dote más de una vez. Cada vez que lo haces, obtienes una nueva dote de bardo.

CONTRAINTERPRETACIÓN

NOTE 6

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de bardo

Obtienes el conjuro de composición *contrarrestar interpretación* (pág. 370). Éste es un conjuro de foco, que te concede una reserva de foco o aumenta dicha reserva si ya la tienes. Puedes Reenfocar interactuando con tu musa (para más información acerca de los conjuros de foco, consulta la pág. 298).

INTERPRETACIÓN DE HIMNO

NOTE 8

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de bardo

Tu música, tu habla u otra interpretación inspira a tus aliados a la batalla. Obtienes el conjuro de composición *himno valeroso* (pág. 371).

ABUNDANCIA OCULTISTA

NOTE 8

ARQUETIPO

Prerrequisitos Lanzamiento de conjuros básico de bardo

Tu repertorio se expande y cada día puedes lanzar más conjuros ocultistas. Incrementa el número de conjuros de tu repertorio y el número de espacios de conjuro que obtienes a partir de dotes del arquetipo bardo en 1 por cada rango de conjuro diferente a tus dos espacios de conjuro de bardo de rango superior.

LANZAMIENTO DE CONJUROS EXPERTO DE BARDO NOTE 12

ARQUETIPO

Prerrequisito Lanzamiento de conjuros básico de bardo, rango maestro en Ocultismo

Obtienes los beneficios de lanzamiento de conjuros experto (pág. 215).

LANZAMIENTO DE CONJUROS MAESTRO DE BARDO NOTE 18

ARQUETIPO

Prerrequisito Lanzamiento de conjuros experto de bardo, rango legendario en Ocultismo

Obtienes los beneficios de lanzamiento de conjuros maestro (pág. 215).