

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

DOTES DE BRUJO

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

1.º NIVEL

ARMAMENTOS DE BRUJO

NOTE 1

BRUJO

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

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

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

CALDERO

NOTE 1

BRUJO

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

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

CONJURO DE ALCANCE

NOTE 1

BRUJO CONCENTRAR MOLDEO DE CONJUROS

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

CONTRACONJURO

NOTE 1

BRUJO

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

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

EXTENDER CONJURO

NOTE 1

BRUJO MANIPULAR MOLDEO DE CONJUROS

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

RISA ESTRIDENTE

NOTE 1

BRUJO

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

2.º NIVEL

EXPANSIÓN DE TRUCO

NOTE 2

BRUJO

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

FAMILIAR POTENCIADO

NOTE 2

BRUJO

Prerrequisitos un familiar

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

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

IDIOMA DEL FAMILIAR

NOTE 2

BRUJO

Prerrequisitos un familiar

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

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

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

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

LECCIÓN BÁSICA

NOTE 2

BRUJO

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

OCULTAR CONJURO

NOTE 2

BRUJO CONCENTRAR MOLDEO DE CONJUROS

A través de puro esfuerzo mental, puedes simplificar los encantamientos y gestos necesarios para lanzar los conjuros, haciendo que apenas se vean. Si la siguiente acción que utilizas es Lanzar un conjuro, éste obtiene el rasgo sutil, ocultando las runas brillantes, las chispas de magia y otras manifestaciones que por lo general delatarían tu lanzamiento de conjuros. El rasgo oculta tan sólo las acciones de lanzamiento de conjuros y sus manifestaciones, no sus efectos, por lo que un observador podría seguir viendo un rayo saliendo de ti o a ti desaparecer por completo.

4.º NIVEL

GOLPE SIMPÁTICO

NOTE 4

BRUJO

Prerrequisitos Armamento de brujo

Frecuencia una vez por asalto

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

RITOS DE CONVOCACIÓN

NOTE 4

BRUJO

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

Ejemplo de brujo

BRUJO CURANDERO

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

Atributos

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

Habilidades

Artesanía, Diplomacia, Ocultismo, Sociedad

Patrón

Tejedor de hebras

Lecciones

Básica: protección; mayor: travesura; superior: renovación

Dotes

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

6.º NIVEL

CUCHILLO CEREMONIAL

NOTE 6

BRUJO

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

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

LANZAMIENTO DE CONJUROS FIRME

NOTE 6

BRUJO

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

LECCIÓN MAYOR

NOTE 6

BRUJO

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

TUTELA DE BRUJO

NOTE 6

BRUJO DETECCIÓN

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

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

8.º NIVEL

BOTELLA DE BRUJO

NOTE 8

BRUJO

Prerrequisitos Caldero

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

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

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

FAMILIAR ESPIRITUAL

DOTÉ 8

BRUJO

Prerrequisitos patrón divino u ocultista

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

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

FAMILIAR HILVANADO

DOTÉ 8

BRUJO

Prerrequisitos patrón arcano o primigenio

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

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

FAMILIAR SENSACIONAL

DOTÉ 8

BRUJO

Prerrequisitos Familiar potenciado

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

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

VISTA LÚGUBRE

DOTÉ 8

BRUJO

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

10.º NIVEL

COMUNIÓN DE BRUJO

DOTÉ 10

BRUJO

Prerrequisitos Carga de brujo

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

DOBLE, DOBLE

DOTÉ 10

BRUJO

Prerrequisitos Caldero

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

LANZAMIENTO APRESURADO

DOTÉ 10

BRUJO

CONCENTRAR

MOLDEO DE CONJUROS

Frecuencia una vez al día

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

LECCIÓN SUPERIOR

DOTÉ 10

BRUJO

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

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

12.º NIVEL

CONJURO DE AQUELARRE

FEAT 12

BRUJO

MOLDEO DE CONJUROS

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

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

ESCOBA DE BRUJO

DOTÉ 12

BRUJO

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

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Introducción

Competencias

Bardo

Brujo

Clérigo

Druida

Explorador

Guerrero

Mago

Pícaro

Compañeros

Familiares

Arquetipos

Bardo

multiclase

Brujo

multiclase

Clérigo

multiclase

Druida

multiclase

Explorador

multiclase

Guerrero

multiclase

Mago

multiclase

Pícaro

multiclase

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

Ejemplo de brujo

BRUJO DE HIELO

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

Atributos

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

Habilidades

Artesanía, Engaño, Naturaleza, Supervivencia

Patrón

Silencio en la nieve

Lecciones

Básica: elementos; mayor: nieve; superior: muerte

Dotes

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

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

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

FOCO DE MALEFICIOS

NOTE 12

BRUJO

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

14.º NIVEL

PRESENCIA DEL PATRÓN

NOTE 14

BRUJO

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

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

REFLEJAR CONJURO

NOTE 14

BRUJO

Prerrequisitos Contraconjuro

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

RITOS DE TRANSFIGURACIÓN

NOTE 14

BRUJO

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

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

16.º NIVEL

CONCENTRACIÓN SIN ESFUERZO

DOTÉ 16

BRUJO

Desencadenante Empieza tu turno.

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

SUCCIONAR PODER

DOTÉ 16

BRUJO

Frecuencia una vez al día

Requisitos Aún no has actuado en tu turno.

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

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

18.º NIVEL

DIVIDIR MALEFICIO

DOTÉ 18

BRUJO CONCENTRAR MOLDEO DE CONJUROS

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

RECLAMACIÓN DEL PATRÓN

DOTÉ 18

BRUJO

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

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

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

20.º NIVEL

CABAÑA DE BRUJO

DOTÉ 20

BRUJO

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

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

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

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

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

MAESTRO DE LOS MALEFICIOS

DOTÉ 20

BRUJO

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

VERDAD DEL PATRÓN

DOTÉ 20

BRUJO

Prerrequisitos Don del patrón

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

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Introducción

Competencias

Bardo

Brujo

Clérigo

Druida

Explorador

Guerrero

Mago

Pícaro

Compañeros

Familiares

Arquetipos

Bardo

multiclase

Brujo

multiclase

Clérigo

multiclase

Druida

multiclase

Explorador

multiclase

Guerrero

multiclase

Mago

multiclase

Pícaro

multiclase

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

CLÉRIGO

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

ATRIBUTO CLAVE

Sabiduría

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

PUNTOS DE GOLPE

8 más tu modificador por Constitución.

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

Durante los encuentros de combate...

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

Durante los encuentros sociales...

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

Explorando...

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

En tu tiempo libre...

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

Podrías...

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

Otros probablemente...

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

COMPETENCIAS INICIALES

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

PERCEPCIÓN

Entrenado en Percepción

TIRADAS DE SALVACIÓN

Entrenado en Fortaleza

Entrenado en Reflejos

Experto en Voluntad

HABILIDADES

Entrenado en Religión

Entrenado en una habilidad determinada por tu elección de dios

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

ATAQUES

Entrenado en armas sencillas

Entrenado en el arma predilecta de tu dios.

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

Entrenado en ataques sin armas

DEFENSAS

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

Entrenado en defensa sin armadura

CONJUROS

Entrenado en modificador al ataque de conjuro

Entrenado en la CD de conjuros

CD DE CLASE

Entrenado en la CD de la clase clérigo

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Introducción

Competencias

Bardo

Brujo

Clérigo

Druida

Explorador

Guerrero

Mago

Pícaro

Compañeros

Familiares

Arquetipos

Bardo

multiclase

Brujo

multiclase

Clérigo

multiclase

Druida

multiclase

Explorador

multiclase

Guerrero

multiclase

Mago

multiclase

Pícaro

multiclase

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

AVANCE DEL CLÉRIGO

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

RASGOS DE CLASE

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

Ascendencia y bagaje

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

Mejoras de atributo

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

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

Competencias iniciales

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

Dios

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

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

Santificación

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

Anatemas

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

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

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

Lanzamiento de conjuros de clérigo

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

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

CONJUROS DE CLÉRIGO POR DÍA

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

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

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

conjuros divinos (pág. 307) o de otros conjuros divinos a los que obtienes acceso y aprendes vía Aprender un conjuro. Los conjuros preparados permanecen disponibles hasta que los lanzas o hasta que preparas conjuros de nuevo. El número de conjuros que puedes preparar cada día se denomina tus espacios de conjuro.

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

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

Potenciación de conjuros

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

Trucos

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

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

Fuente divina

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

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

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

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Introducción

Competencias

Bardo

Brujo

Clérigo

Druida

Explorador

Guerrero

Mago

Pícaro

Compañeros

Familiares

Arquetipos

Bardo

multiclase

Brujo

multiclase

Clérigo

multiclase

Druida

multiclase

Explorador

multiclase

Guerrero

multiclase

Mago

multiclase

Pícaro

multiclase

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

Doctrina

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

Clérigo de clausura

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

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

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

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

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

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

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

Sacerdote de guerra

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

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

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

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

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

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

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

Dotes de clérigo

2º

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

Dotes de habilidad

2º

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

Dotes generales

3.º

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

Incrementos de habilidad

3.º

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

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

Dotes de ascendencia

5.º

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

Experiencia en Percepción

5.º

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

Fe resoluta

9.º

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

Experiencia en reflejos

11.º

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

Defensa divina

13.º

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

Especialización en armas

13.º

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

Conjuro milagroso

19.º

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

TÉRMINOS CLAVE

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

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

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

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

DOTES DE CLÉRIGO

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

1.º NIVEL

CASTIGO DIVINO

DOTE 1

CLÉRIGO

Prerrequisitos rasgo sagrado o sacrílego

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

CONJURO DE ALCANCE

DOTE 1

CLÉRIGO

CONCENTRAR

MOLDEO DE CONJUROS

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

INICIADO DE UN DOMINIO

DOTE 1

CLÉRIGO

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

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Introducción

Competencias

Bardo

Brujo

Clérigo

Druida

Explorador

Guerrero

Mago

Pícaro

Compañeros

Familiares

Arquetipos

Bardo

multiclase

Brujo

multiclase

Clérigo

multiclase

Druida

multiclase

Explorador

multiclase

Guerrero

multiclase

Mago

multiclase

Pícaro

multiclase

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

DOTES DE CLÉRIGO POR ORDEN ALFABÉTICO

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

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

Los conjuros de dominio son un tipo de conjuro de foco. Cuesta 1 Punto de Foco lanzar un conjuro de foco y empiezas con una reserva de 1 Punto de Foco. Repones tu reserva de foco durante tus preparativos diarios y puedes recuperar 1 Punto de Foco invirtiendo 10 minutos y utilizando la actividad Reenfocar para rezar a tu dios o llevar a cabo algún servicio en favor de su causa.

Los conjuros de foco se potencian automáticamente a la mitad de tu nivel redondeado hacia arriba, de forma muy parecida a los trucos. Los conjuros de foco no requieren espacios de conjuro y no se pueden lanzar utilizando espacios de conjuro. Tu reserva de foco puede albergar 1 Punto de Foco por cada conjuro de foco de que dispones, hasta 3 puntos. Las reglas completas de los conjuros de foco aparecen en la pág. 298.

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

MANOS CURATIVAS

NOTE 1

CLÉRIGO

Prerrequisitos Fuente curativa

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

MANOS DAÑINAS

NOTE 1

CLÉRIGO

Prerrequisitos Fuente dañina

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

PREMONICIÓN DE ABSTINENCIA

NOTE 1

CLÉRIGO

DIVINO

PREDICCIÓN

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

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

SIMPLICIDAD MORTAL

NOTE 1

CLÉRIGO

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

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

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

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Introducción

Competencias

Bardo

Brujo

Clérigo

Druida

Explorador

Guerrero

Mago

Pícaro

Compañeros

Familiares

Arquetipos

Bardo

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

2.º NIVEL

ARMADURA DEL SACERDOTE DE GUERRA

NOTE 2

CLÉRIGO

Prerrequisitos doctrina del sacerdote de guerra

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

ASUSTAR A LOS MUERTOS

NOTE 2

CLÉRIGO EMOCIÓN MENTAL MIEDO

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

CURACIÓN EN COMÚN

NOTE 2

CLÉRIGO CURACIÓN VITALIDAD

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

ESTAMPAR ARMAMENTO

NOTE 2

CLÉRIGO EXPLORACIÓN

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

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

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

EXPANSIÓN DE TRUO

NOTE 2

CLÉRIGO

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

FUENTE VERSÁTIL

NOTE 2

CLÉRIGO

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

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

MINAR LA VIDA

NOTE 2

CLÉRIGO CURACIÓN

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

RESPUESTA RÁPIDA

NOTE 2

CLÉRIGO

Desencadenante Un aliado queda reducido a 0 Puntos de Golpe.

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

4.º NIVEL

ALZAR SÍMBOLO

NOTE 4

CLÉRIGO

Requisitos Empuñas un símbolo religioso

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

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

CANALIZACIÓN DIRIGIDA

NOTE 4

CLÉRIGO

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

CANALIZAR CASTIGO

NOTE 4

CLÉRIGO DIVINO

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

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

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

GOLPE RESTABLECEDOR

NOTE 4

CLÉRIGO

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

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

INFUSIÓN DIVINA

NOTE 4

CLÉRIGO CONCENTRAR MOLDEO DE CONJUROS

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

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

TERRENO CONSAGRADO

NOTE 4

CLÉRIGO CONSAGRACIÓN DIVINO EXPLORACIÓN

Prerrequisitos Fuente dañina o fuente curativa

Frecuencia una vez cada 10 minutos

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

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

6.º NIVEL

ARMA DIVINA

NOTE 6

CLÉRIGO

Frecuencia una vez por turno

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

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

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

DERRIBAR

DOTÉ 6

CLÉRIGO CONCENTRAR MOLDEO DE CONJUROS

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

ENERGÍA SELECTIVA

DOTÉ 6

CLÉRIGO

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

LANZAMIENTO DE CONJUROS FIRME

DOTÉ 6

CLÉRIGO

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

MANOS MÁGICAS

DOTÉ 6

CLÉRIGO

Prerrequisitos Manos curativas

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

RECHAZO DIVINO

DOTÉ 6

CLÉRIGO DIVINO

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

Requisitos Empuñas el arma predilecta de tu dios.

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

8.º NIVEL

CANALIZACIÓN RESTABLECEDORA

DOTÉ 8

CLÉRIGO

Prerrequisitos Fuente curativa

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

DOMINIO AVANZADO

DOTÉ 8

CLÉRIGO

Prerrequisitos Iniciado de un dominio

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

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

ESTAMPAR ENERGÍA

DOTÉ 8

CLÉRIGO

Prerrequisitos Estampar amamento

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

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

FOCO EMERGENTE

DOTÉ 8

CLÉRIGO

Frecuencia una vez al día

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

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

INCINERAR MUERTOS VIVIENTES

DOTÉ 8

CLÉRIGO

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

MÁRTIR

DOTÉ 8

CLÉRIGO

MOLDEO DE CONJUROS

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

PRISA CELOSA

DOTÉ 8

CLÉRIGO

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

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Introducción

Competencias

Bardo

Brujo

Clérigo

Druida

Explorador

Guerrero

Mago

Pícaro

Compañeros

Familiares

Arquetipos

Bardo
multiclase

Brujo
multiclase

Clérigo
multiclase

Druida
multiclase

Explorador
multiclase

Guerrero
multiclase

Mago
multiclase

Pícaro
multiclase

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

Ejemplo de clérigo

GOZRÉNICO

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

Atributos

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

Habilidades

Atletismo, Naturaleza, Religión, Supervivencia

Dios

Gozreh (fuente divina: *curar*)

Doctrina

Sacerdote de guerra

Dotes de nivel superior

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

Conjuros preparados

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

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

SANTIFICAR ARMAMENTO ➡

NOTE 8

CLÉRIGO DIVINO

Prerrequisitos rasgo sagrado o sacrílego

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

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

SIFÓN DEL VACÍO

NOTE 8

CLÉRIGO

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

10.º NIVEL

ABSTINENCIA COMPARTIDA

NOTE 10

CLÉRIGO

Prerrequisitos Premonición de abstinencia

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

ARMA CASTIGADORA

NOTE 10

CLÉRIGO

Prerrequisitos Castigo divino

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

ESCUDO DE LA FE

NOTE 10

CLÉRIGO

Prerrequisitos Iniciado de un dominio

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

REABASTECIMIENTO DE GUERRA

NOTE 10

CLÉRIGO

Prerrequisitos rango experto en el arma predilecta de tu dios

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

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

RECUPERACIÓN HEROICA

NOTE 10

CLÉRIGO CONCENTRAR MOLDEO DE CONJUROS

Prerrequisitos Fuente curativa

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

12.º NIVEL

ALIVIO AFORTUNADO

NOTE 12

CLÉRIGO FORTUNA

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

ESTAMPAR ANTIMAGIA

NOTE 12

CLÉRIGO

Prerrequisitos Estampar armamento

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

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

FOCO DE DOMINIO

NOTE 12

CLÉRIGO

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

REABASTECIMIENTO COMPARTIDO

NOTE 12

CLÉRIGO

Prerrequisitos Reabastecimiento de guerra

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

RECUPERACIÓN DEFENSIVA

NOTE 12

CLÉRIGO CONCENTRAR MOLDEO DE CONJUROS

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

SÍMBOLO ABSORBEDOR

NOTE 12

CLÉRIGO DIVINO

Prerrequisitos Alzar símbolo

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

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

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

Éxito Igual que éxito crítico, pero debilitada 1

14.º NIVEL

ARMAMENTO DURADERO

NOTE 14

CLÉRIGO

Prerrequisitos Santificar armamento

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

BLOQUEO DE CANALIZACIÓN

NOTE 14

CLÉRIGO

Prerrequisitos Bloqueo con el escudo

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

CANALIZACIÓN RÁPIDA

NOTE 14

CLÉRIGO

Prerrequisitos fuente dañina o fuente curativa

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

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

DESTIERRO RÁPIDO

NOTE 14

CLÉRIGO

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

Requisitos Tienes preparado un conjuro de *destierro*.

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

FLUJO Y REFLUJO

NOTE 14

CLÉRIGO CONCENTRAR MOLDEO DE CONJUROS

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Introducción

Competencias

Bardo

Brujo

Clérigo

Druida

Explorador

Guerrero

Mago

Pícaro

Compañeros

Familiares

Arquetipos

Bardo

multiclase

Brujo

multiclase

Clérigo

multiclase

Druida

multiclase

Explorador

multiclase

Guerrero

multiclase

Mago

multiclase

Pícaro

multiclase

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

Ejemplo de clérigo

FARÁSMICO

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

Atributos

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

Habilidades

Diplomacia, Medicina, Ocultismo, Religión

Dios

Farasma (fuente divina: *curar*)

Doctrina

Clérigo de clausura (dominio de la muerte)

Dotes de nivel superior

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

Conjuros preparados

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

Prerrequisitos Fuente versátil

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

PREMONICIÓN DE CLARIDAD

FEAT 14

CLÉRIGO FORTUNA

Frecuencia una vez por hora

Desencadenante Fallas una tirada de salvación contra un efecto mental

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

PROTECCIÓN DE TU DIOS

NOTE 14

CLÉRIGO

Prerrequisitos Dominio avanzado

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

16.º NIVEL

AZOTE ETERNO

NOTE 16

CLÉRIGO

Prerrequisitos sacrílego

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

BENDICIÓN ETERNA

NOTE 16

CLÉRIGO

Prerrequisitos sagrado

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

CASTIGO CON REBOTE

NOTE 16

CLÉRIGO

Prerrequisitos Canalizar castigo

Desencadenante Fallas tu Golpe durante Canalizar castigo.

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

REMEDIAR

NOTE 16

CLÉRIGO CONCENTRAR MOLDEO DE CONJUROS

Frecuencia una vez por hora

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

RESUCITADOR

NOTE 16

CLÉRIGO

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

18.º NIVEL

ÁPICE DIVINO

NOTE 18

CLÉRIGO

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

CANALIZACIÓN RESONANTE

NOTE 18

CLÉRIGO CONCENTRAR MOLDEO DE CONJUROS

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

CLARIDAD COMPARTIDA

NOTE 18

CLÉRIGO

Prerrequisitos Premonición de claridad

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

DESTIERRO RÁPIDO MEJORADO

NOTE 18

CLÉRIGO

Prerrequisitos Destierro rápido

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

INVIOLEABLE

NOTE 18

CLÉRIGO

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

POSIBILIDAD MILAGROSA

NOTE 18

CLÉRIGO

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

20.º NIVEL

AUDIENCIA CON EL AVATAR

NOTE 20

CLÉRIGO

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

CANALIZACIÓN DE MOLDEO DE CONJUROS

NOTE 20

CLÉRIGO CONCENTRAR

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

OBRADOR DE MILAGROS

NOTE 20

CLÉRIGO

Prerrequisitos Conjuro milagroso

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

PROTECCIÓN DEL AVATAR

NOTE 20

CLÉRIGO

Desencadenante Sufres un impacto crítico a manos de un enemigo.

Requisitos Tienes preparado un conjuro de *avatar*.

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

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Introducción

Competencias

Bardo

Brujo

Clérigo

Druida

Explorador

Guerrero

Mago

Pícaro

Compañeros

Familiares

Arquetipos

Bardo multiclase

Brujo multiclase

Clérigo multiclase

Druida multiclase

Explorador multiclase

Guerrero multiclase

Mago multiclase

Pícaro multiclase

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

DRUIDA

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

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

ATRIBUTO CLAVE

Sabiduría

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

PUNTOS DE GOLPE

8 más tu modificador por Constitución.

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

COMPETENCIAS INICIALES

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

PERCEPCIÓN

Entrenado en Percepción

TIRADAS DE SALVACIÓN

Entrenado en Fortaleza
Entrenado en Reflejos
Experto en Voluntad

HABILIDADES

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

ATAQUES

Entrenado en armas sencillas
Entrenado en ataques sin armas

DEFENSAS

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

CONJUROS

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

CD DE CLASE

Entrenado en la CD de la clase druida

Durante los encuentros de combate...

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

Durante los encuentros sociales...

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

Explorando...

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

En tu tiempo libre...

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

Podrías...

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

Otros probablemente...

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

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Introducción

Competencias

Bardo

Brujo

Clérigo

Druida

Explorador

Guerrero

Mago

Pícaro

Compañeros

Familiares

Arquetipos

Bardo

multiclase

Brujo

multiclase

Clérigo

multiclase

Druida

multiclase

Explorador

multiclase

Guerrero

multiclase

Mago

multiclase

Pícaro

multiclase

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

AVANCE DEL DRUIDA

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

RASGOS DE CLASE

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

Ascendencia y bagaje

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

Mejoras de atributo

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

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

Competencias iniciales

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

Lanzamiento de conjuros de druida

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

A 1.º nivel, cada mañana puedes preparar 2 conjuros de 1.º rango y 5 trucos de los conjuros comunes de la lista primigenia (pág. 311) o de otros conjuros primigenios a los que obtienes acceso y aprendes vía Aprender un conjuro. Los conjuros preparados permanecen disponibles hasta que los lanzas o hasta que preparas conjuros de nuevo. El número de conjuros que puedes preparar cada día se denomina tus espacios de conjuro.

Conforme subes de nivel como druida, el número de conjuros que puedes preparar cada día aumenta, así como el rango superior de conjuros que puedes lanzar, tal y como se muestra en la tabla Conjuros de druida por día de la pág. 139.

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

Potenciación de conjuros

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

Trucos

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

Anatemas

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

CONJUROS DE DRUIDA POR DÍA

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

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

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

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

Orden druidica

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

Los conjuros de orden son un tipo de conjuro de foco. Cuesta 1 Punto de Foco lanzar un conjuro de foco y empiezas con una reserva de 1 Punto de Foco. Repones tu reserva de foco durante tus preparativos diarios y puedes recuperar 1 Punto de Foco invirtiendo 10 minutos y utilizando la actividad Reenfocar para entrar en comunión con los espíritus de la Naturaleza locales o atender a las tierras vírgenes de alguna otra forma compatible con tu orden.

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

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

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

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

Anatema Añade este anatema a los de todos los druidas.

Animal

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

Habilidad de orden Atletismo

Dote de druida Compañero animal

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

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

Hoja

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

Habilidad de orden Diplomacia

Dote de druida Familiar leshy

Conjuro de orden *cornucopia* (pág. 382)

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

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Introducción

Competencias

Bardo

Brujo

Clérigo

Druida

Explorador

Guerrero

Mago

Pícaro

Compañeros

Familiares

Arquetipos

Bardo

multiclase

Brujo

multiclase

Clérigo

multiclase

Druida

multiclase

Explorador

multiclase

Guerrero

multiclase

Mago

multiclase

Pícaro

multiclase

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

Indómita

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

Habilidad de orden Intimidación

Dote de druida Forma indómita

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

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

Tormenta

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

Habilidad de orden Acrobacias

Dote de druida Nacido de la tormenta

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

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

Bloqueo con el escudo

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

Voz de la Naturaleza

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

Canción salvaje

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

Dotes de druida

2.º

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

Dotes de habilidad

2.º

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

Experiencia en Percepción

3.º

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

Dotes generales

3.º

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

Experiencia en Fortaleza

3.º

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

Incrementos de habilidad 3.º

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

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

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