



PATHFINDER

JUEGO DE ROL

(RECOPIACIÓN ROLROYCE)
TODO LO PUBLICADO EN ROLROYCE
EN UN SOLO MANUAL

MANUAL DE REGLAS BÁSICO



Introducción	7	Cap.9: Magia	187
		Conjurar en combate	187
Cap. 1: Empezando	9	Cap.10: Conjuros (hechizos)	189
Cómo usar este libro	10	Listas de conjuros según las clases de lanzadores.....	189
Términos comunes	12	Descripción de los conjuros por orden alfabético.....	219
Creando un personaje	15		
Puntuaciones de características	16		
Cap. 2: Razas	21	Cap.11: Clases de Prestigio	321
Elfo	21	Arquero arcano	321
Enano	24	Asesino	323
Gnomo	28	Bribón arcano	325
Humano	29	Caballero arcano	327
Mediano	30	Cronista buscador	329
Semielfo	32	Danzarín sombrío	332
Semiorco	33	Discípulo del dragón	334
Cap.3: Clases	35	Duelista	337
Avance de los personajes	35	Maestro del saber	339
Bárbaro	36	Teúrgo Místico	341
Bardo	40		
Clérigo	45	Apéndice 1: Aptitudes especiales	343
Druida	60		
Explorador	68	Apéndice 2: Estados y condiciones	355
Guerrero	72		
Hechicero	74	Epílogo: consejos para usar la Edición 3.5 y Pathfinder en conjunto	361
Mago	84		
Monje	92		
Paladín	96		
Pícaro	100		
Cap.4: Habilidades	105		
Adquirir habilidades	105		
Descripción de la habilidades	106		
Cap.5: Dotes	135		
Descripción de las dotes	135		
Cap.6: Equipo	173		
Cap.7: Reglas adicionales	175		
Cap.8: Combate	177		
Resumen de las reglas de combate de la 3.5	177		
Ataques especiales	179		
Acciones especiales de iniciativa	185		

INTRODUCCIÓN:

Antes de nada destacar el enorme trabajo que realiza la gente de <http://www.rolroyce.com>, que tanto texto ha traducido, compartiéndolo y dejándolo a disposición de todos, gracias a ellos he podido juntar y crear el archivo aquí presente.

Lo segundo presentarme, soy Jorge, un rolero de Zaragoza (España). Mis amigos y yo hemos jugado a roll desde que éramos unos adolescentes, desde la 2ª Edición hasta la 3.5, pasando por la 3ª; y en diferentes mundos: Dragonlance (mi mundo favorito), Reinos Olvidados, Darksun, Ravenloft, y Reinos de Hierro. El caso es que teníamos mucho material de la 3ª y la 3.5 (ya fuera comprado o en PDF), por lo que al enterarnos que se iba a desarrollar una 4ª Edición empezamos a temer que ese material se iba a quedar obsoleto; con esto no quiero criticar la 4ª edición, pues no la he probado y por ende no puedo juzgarla. Pero, personalmente considero que si ya conoces unas reglas, que además funcionan bien y son compatibles con la inmensa mayoría de los mundos existentes para D&D, ¿para qué volver a cambiar de reglas? De este modo, a ninguno nos ilusionaba pasarnos a la 4ª, y nos planteamos continuar con la 3ª y la 3.5 (aunque éramos conscientes de que tenía algún punto flojo, como el explorador o el bárbaro, que en mi opinión en la 3ª y en la 3.5 son unas clases algo flojas en comparación con otras). Y cuando descubrimos la existencia de *Pathfinder*, decidimos jugar a D&D con las reglas que esta edición nos otorga.

Este documento es básicamente un compendio de todo lo publicado en la web <http://www.rolroyce.com>, a lo que he añadido algunas cosillas que he traducido personalmente, como un par de conjuros y el sistema de *concentración* para conjuros en combate (que en el *Pathfinder* ha cambiado respecto a la 3.5). Además señalar que he usado una estructura con índice, para que así sea más fácil encontrar cada capítulo o apartado. Por otro lado, puesto que traducir todo el libro es una ardua tarea y falta mucho por hacer, he dejado un comentario en aquellos capítulos que no están traducidos (o que sólo lo están en parte) indicando a que páginas del *Manual del Jugador D&D 3.5* corresponde dicho apartado, para de este modo hacer más fácil el uso del manual.

También he de señalar que este documento contiene anotaciones acerca de los mundos de campaña con los que juego, ya que este documento empecé a desarrollarlo como material de apoyo para mis campañas, y al final ha crecido hasta el archivo aquí presente.

Por último, he de decir que tengo comprado el libro original en inglés, y pienso que la compra merece la pena, ya que en mi opinión está muy bien editado.

Jorge Blázquez.

Lo que viene ahora es la traducción de la introducción del libro original, me animé a traducir este texto porque quería coger fondo en esto de traducir inglés, antes de ponerme con cosas más técnicas y con vocabulario más rolero.

Todo comenzó a principios de 1997. Steve Winter, Director Creativo de TSR, nos dijo a algunos de nosotros (los diseñadores y editores) que debíamos empezar a pensar en una nueva edición del juego de rol más popular del mundo. Durante casi tres años, un equipo formado por nosotros trabajó en el desarrollo de un nuevo conjunto de normas edificadas sobre la base de los 25 años anteriores. Con fecha de lanzamiento en el año 2000, la 3ª edición comenzó una nueva era. Unos años más tarde, un conjunto diferente de los diseñadores hizo actualizaciones para el juego, surgiendo así la edición 3.5.

Hoy en día, el juego de rol Pathfinder, en esa misma tradición, da el siguiente paso en dicha progresión. Dicha afirmación podría parecer inapropiada, polémica, e incluso un poco blasfema, pero sigue siendo cierta. El juego de rol Pathfinder utiliza las bases de la larga historia del juego para ofrecer algo nuevo y fresco. Es fiel a sus raíces.

El diseñador del juego, Jason Bulmahn, hizo un trabajo increíble creando una nueva e innovadora mecánica del juego, aunque comenzó con la premisa de que ya tenía un juego bastante bueno para construir. No hubo un borrón y cuenta nueva y un empezar de nuevo. Jason no tenía ningún deseo de alienar a los innumerables fans que habían invertido incontables horas en el juego de los últimos 35 años. Más bien, quería potenciar la capacidad de construir sobre lo que ya se había creado, interpretado y leído. No quería quitarle nada de lo que ya tenían, sino que únicamente quería darles aún más.

Una de las mejores cosas sobre el juego de rol Pathfinder es que realmente no necesita "conversión" de sus libros y revistas existentes. ¿Que esa plataforma o base está llena de grandes aventuras y de códigos (muchos de ellos muy probablemente de Paizo)?, pues con el Pathfinder RPG puedes seguir utilizando todo ese material. De hecho, eso fue lo que me convenció para subir a bordo de la nave Pathfinder RPG. No quería ver todas las grandes cosas que se habían producido hasta el momento barrido bajo la alfombra.

Aunque he de señalar que mi papel como consultor fue relativamente pequeño. No nos equivoquemos: el Pathfinder RPG es de Jason, es su creación. Mi papel consistía en leer sobre el material y dar información, sobre todo yo charlaba con Jason, en relación a la antigua 3ª Edición, historias, proceso de diseño, etc., que Jason consideró valioso para saber por qué se hacían las cosas de un modo u otro. ¿Cuál era la idea que había detrás de las hazañas de la creación de objetos mágicos? ¿Habríamos pensado alguna vez en hacer puntos de experiencia de una manera diferente? ¿Cómo tiene que ser el valor del tesoro por Encuentro que aparece en las tablas? Y así sucesivamente.

Fue un momento interesante. Se han estudiado largo y tendido todas las facetas de la 3ª Edición, en los foros, en entrevistas y en las convenciones; y Jason logró hacer preguntas que yo nunca habría realizado antes. Juntos, pudimos investigar de verdad los entresijos del juego, tarea que creo es necesaria realizar antes de empezar a hacer cambios. Tienes que saber dónde has estado antes de que pueda averiguar a dónde vas. Esto es especialmente importante cuando se empieza jugando con un juego tan sólido y bien tejido como la 3ª edición. El diseño del juego es una matriz lo suficientemente intrincada, como para que una vez que se cambia una cosa, otros aspectos del juego, que ni siquiera sospechabas que estaban relacionados, de repente se ven afectados también. En el momento en que se realizaron las cosas quisimos continuar el sistema original a través de los mismos pasos, y además se concibieron algunas ideas nuevas e interesantes. Jason lo usó como un trampolín y después se hizo todo el trabajo duro, mientras que yo me senté y observé con una mezcla de asombro y emoción el resultado de las distintas pruebas de juego y de las versiones previas del juego.

El juego de rol Pathfinder ofrece nuevas y frescas opciones para los personajes: los pícaros tienen talentos; los brujos tienen poderes de linaje (líneas de sangre), se han revisado algunos aspectos que habían resultado problemáticos en los últimos años. Los hechizos que te convierten en algo más se han reestructurado. El combate se ha simplificado y reequilibrado. Pero también sigue siendo el juego que amo y he amado durante tanto tiempo, aunque tenga un nombre diferente. Confío en la pandilla de Paizo para que lleve la antorcha del juego, y respeten el juego así como el futuro del mismo, ellos entienden sus tradiciones. Sinceramente fue un placer jugar un pequeño papel en el desarrollo del juego de rol Pathfinder. Tienes en tus manos un juego verdaderamente grande, que no me cabe duda te proporcionará horas y horas de diversión. ¡Disfrútalo!

Monte Cokk

¡LA AVENTURA TE ESPERA!

Bienvenido a un mundo donde los guerreros nobles luchan contra poderosos dragones, y donde magos poderosos exploran tumbas abandonadas a lo largo del olvido. Este es un mundo de fantasía, poblada por elfos y orcos salvajes, enanos sabios y astutos gnomos. En este juego, tu personaje puede convertirse en un maestro de la espada que nunca ha perdido un duelo, o un ladrón experto capaz de robar la corona de la cabeza del rey. Puedesser un clérigo piadoso que jerce el poder de los dioses, o desentrañar los misterios de la magia como un mago enigmático. El mundo está a tu disposición para explorar, y sus acciones tendrán una influencia profunda en la configuración de su historia. ¿Quién va a rescatar al rey de las garras de un poderoso vampiro? ¿Quién va a impedir que los gigantes que han venido de las montañas para esclavizar a la gente común lleven a cabo su venganza? Estas historias esperan a que las interpreten y a que ocupes un lugar central en ellas. Con este libro de reglas, algunos amigos, y un puñado de dados, puedes comenzar tu aventura épica.

El juego de rol Pathfinder no comenzó como un juego independiente. El primer proyecto fue diseñado como una serie de reglas de la casa para la versión 3.5 del juego de rol más antiguo del mundo. En el otoño de 2007, con una nueva edición de ese juego en el horizonte, parecía natural que algunos jugadores prefirieran seguir con las reglas que ya poseían. También tenía sentido que los mismos jugadores desearan algunos cambios en las reglas, para hacer el juego más fácil y más divertido de jugar. Cuando se inició el diseño de este juego, la compatibilidad con los productos existentes era uno de mis objetivos principales, pero también quería asegurarme de que todas las clases, razas, y otros elementos fueran equilibrados, y que el juego fuera divertido de jugar. En otras palabras, traté de mantener todas las piezas grandes, el icono del juego, mientras que se replanteaban reglas que entorpecían el juego y lo ralentizaban, y que causaban más de una acalorada discusión en la mesa de juego.

Dado que las normas crecieron en tamaño, se hizo evidente que los cambios fueron creciendo más allá de una simple actualización en un sistema de reglas de pleno derecho. Así, mientras que el Pathfinder RPG es compatible con las reglas 3.5, se puede utilizar sin ningún tipo de otros libros. En los siguientes meses, saldrán a la luz una serie de productos nuevos, hechos específicamente para trabajar con esta versión de las normas, de Paizo y una serie de otros editores, a través del Juego de Rol Pathfinder, de compatibilidad de la licencia. Esta licencia permite a los editores a utilizar un logotipo especial para indicar que su producto funciona con las reglas de este libro.

Mejorar un sistema de juego ya de por sí exitoso no es una tarea sencilla. Para lograr este noble objetivo, consultamos a los fans de la 3.5, algunos de los cuales habían estado jugando al juego durante más de ocho años. Desde la primavera de 2008, estas normas han sufrido algunas de las más rigurosas y extensas pruebas de juego en la historia de los videojuegos. Más de 50.000 jugadores han descargado y utilizado estas normas, moviéndose a través de una serie de pruebas y borradores del juego, hasta que poco a poco se fue desarrollando la última versión, la que ahora usted tiene en sus manos. Había un montón de errores, y se dio más de un acalorado debate, pero creo que como resultado terminamos con un juego mejor. Este no sería el juego que tienen ahora, sin la pasión y la inspiración de nuestro grupo de expertos. Gracias.

En conclusión, este juego le pertenece a usted y todos los fans de los juegos de fantasía. Espero que encuentre este sistema divertido y fácil de usar, sin dejar de ofrecer el mismo tipo de profundidad y variedad de opciones que puede llegar a esperar de un juego de rol de fantasía.

Hay un mundo de aventuras esperando a que lo explores. Es un mundo que necesita héroes valientes y poderosos. Muchos otros han venido antes, pero su tiempo ha terminado. Ahora es tu turno.

Jason Bulmahn

Lead Designer

CAP. 1 – EMPEZANDO:

El juego de rol Pathfinder es un juego de mesa de fantasía en el que los jugadores asumen el papel de héroes que forman un grupo (o parte) para emprender aventuras peligrosas. Ayudándoles a contar esta historia es el Game Master (o GM), quien decide a qué amenazas enfrentan los personajes jugadores (o PC) y qué clase de premios ganan por tener éxito en su búsqueda. Piense en ello como un juego de narración de cuentos de cooperación, donde los jugadores interpretan a los protagonistas y el Maestro de Juego actúa como el narrador, es quien tiene el control del resto del mundo.

Si eres un jugador, puedes tomar todas las decisiones para tu personaje, las habilidades que tu personaje tiene, el tipo de arma que lleva, etc. Sin embargo, interpretar a un personaje es más que seguir las reglas de este libro. También será importante la personalidad de su personaje. ¿Será un noble caballero que desea vencer a un mal de gran alcance, o será un pícaro intrigante que se preocupa más por el oro que por la gloria? La elección depende de ti.

Si eres un maestro del juego, controlarás el mundo que los jugadores exploran. Tu trabajo es exponer problemas a los personajes son a la vez justos y emocionantes. Desde el comerciante local al dragón, controlas todos los personajes que no están siendo jugados por los jugadores. *Paizo Pathfinder* de la serie *Ruta Aventura*, *Pathfinder módulos*, y *Crónicas Pathfinder guías del mundo*, proporcionan todo lo necesario para ejecutar el juego, aunque usted puede inventar su propia aventura, utilizando las reglas de este libro, así como los monstruos que se encuentran en el *Bestiario Pathfinder RPG*.

Lo que necesitas: Además de este libro, necesitarás un número de dados especiales para jugar el juego de rol Pathfinder. Los dados que vienen con juegos de tablero tienen 6 lados, pero el juego de rol Pathfinder utiliza dados con 4, 6, 8, 10, 12, y 20 caras. Dados de este tipo se pueden encontrar en su tienda local de juegos o en línea en paizo.com.

Además de los dados, si eres un jugador, necesitas una hoja de personaje (que puede ser fotocopiada de la parte posterior de este libro) y, si el maestro de juego usa un mapa para representar la aventura, una pequeña figura para representar a su personaje. Estas figuras o miniaturas, también se puede encontrar en la mayoría de las tiendas del juego. Vienen en una amplia variedad de estilos, por lo que probablemente puede

encontrar una miniatura que representa exactamente o relativamente tu personaje.

Si eres el maestro del juego, necesitarás una copia del *Bestiario Pathfinder RPG*, el cual contiene las normas para un amplio espectro de monstruos, desde el poderoso dragón hasta los humildes duendes. Si bien muchos de estos monstruos se pueden utilizar para luchar contra los jugadores, otros podrían aportar información útil o convertirse en poderosos aliados. Algunos incluso podrían unirse al grupo, o incluso uno de los jugadores podría asumir el papel de un personaje monstruoso. Además, debes tener tu propio juego de dados y una especie de pantalla que puedes utilizar para ocultar tus notas, mapas y tiradas de dados. (Aunque debes de ser honesto acerca de los resultados de tus tiradas de dados, a veces los resultados no son evidentes, y abiertamente tirar los dados puede dar demasiada información). La lucha en el Pathfinder RPG se puede resolver de dos maneras: puedes describir la situación de los personajes y permitirles interactuar sobre la base de la descripción que les proporcionas, o se puede dibujar la situación en un pedazo de papel o una estera de batalla especialmente hecha para ello y permitir que los personajes muevan sus miniaturas para representar con mayor precisión su posición durante la batalla. Aunque ambos sistemas tienen sus ventajas, si eliges el último, existe una alfombra que podrás aprovechar, como la línea de *Paizo GameMastery Flip-Esteras*, así como miniaturas para representar a los monstruos y otros adversarios. Estos también se pueden encontrar en su tienda local de juegos, o en paizo.com.

Jugar el juego: en el juego de rol Pathfinder, el Maestro de Juego describe los acontecimientos que ocurren en el mundo del juego, y los jugadores se turnan para describir lo que sus personajes hacen en respuesta a esos eventos. A diferencia de la narración, sin embargo, las acciones de los jugadores y los personajes controlados por el Maestro de Juego (con frecuencia llamados personajes no jugadores o NPCs) no son ciertas. La mayoría de las acciones requieren tiradas de dados para determinar el éxito, siendo algunas tareas más difíciles que otras. Cada personaje es mejor en algunas cosas que en otras cosas, otorgándole bonificaciones sobre la base de sus habilidades y capacidades.

Siempre se requiere una tirada de dados, la tirada se observa como "d #", donde el signo "#" representa el número de caras

del dado. Si tiene que tirar varios dados del mismo tipo, habrá un número antes de la "d". Por ejemplo, si usted está obligado a tirar 4d6, usted debe tirar cuatro dados de seis caras y sumar los resultados en conjunto. A veces habrá un + o - después de la notación, es decir, que agrega que ese número, o sustrae de él, los resultados totales de los dados (no a cada dado individual que tires). La mayoría de tiradas de dados en el juego utiliza un d20 con un número de modificadores basados en las habilidades del personaje, sus habilidades, y la situación. En términos generales, una tirada alta es mejor que una baja. Las tiradas porcentuales son un caso especial, indican como tirar % d. Se puede generar un número aleatorio dentro de este rango lanzando dos dados de diez caras (2d10) de diferentes colores. Elija un color para representar el dígito de las decenas y otro para las unidades. Si el dado elegido para ser el dígito de las decenas saca un "4" y el otro d10 saca un "2", entonces usted habrá obtenido un 42. Un 0 en las decenas cuenta como 0, por lo que indica un resultado de 1 a 9, o 100 si ambos dados dan un resultado de 0. Algunos d10 están impresos con "10", "20", "30", y así sucesivamente con el fin de hacer la lectura más fácil. A menos que se indique lo contrario, cada vez que se tiene que redondear un número, siempre se redondea a la baja.

A medida que su personaje vive aventuras, gana oro, magia, y puntos de experiencia. El oro puede ser utilizado para comprar mejores equipos, mientras que los objetos mágicos poseen poderosas habilidades que mejoren su carácter. Los puntos de experiencia se otorgan por superar los retos y completar historias principales. Cuando tu personaje ha ganado una suficientes puntos de experiencia, aumenta su nivel de personaje en uno, otorgándole nuevos poderes y habilidades que le permitan asumir retos aún mayores. Mientras que un personaje de nivel 1 podría ser suficiente para enfrentarse a unos duendes, derrotar a un dragón terrible rojo podría requerir de las capacidades de un héroe de nivel 20. Es deber del maestro de juego plantear desafíos al personaje que está participando, pero no desafíos tan difíciles como para dejar al jugador sin ninguna esperanza de éxito. Para obtener más información sobre el papel de un Maestro de Juego, consulte el Capítulo 12. Por encima de todo, diviértase. Se supone que jugar al juego de rol Pathfinder debe ser algo emocionante y gratificante, tanto para el maestro de juego como para los jugadores. ¡Te espera la aventura!

LA REGLA MÁS IMPORTANTE:

Las reglas de este libro están para ayudarte a dar vida a tus personajes y el mundo que explorar. Mientras que están diseñadas para hacer el juego fácil y emocionante, es posible que algunas de ellas no se adapten al estilo de juego que su grupo de juego desea. Recuerde que estas reglas son suyas. Usted puede cambiarlas para adaptarlas a sus necesidades. La mayoría de los maestros de juego tienen una serie de "reglas de la casa" que utilizan en sus juegos. El Maestro de Juego y los jugadores siempre deben hablar sobre los cambios en las reglas, para asegurarse de que todo el mundo entiende cómo se jugará el juego. Aunque el Maestro de Juego es el árbitro final de las reglas, el juego de rol Pathfinder es una experiencia compartida, y todos los jugadores deben contribuir con sus pensamientos cuando las reglas están en duda.

CÓMO USAR ESTE LIBRO:

Este libro está dividido en 15 capítulos, junto con una serie de apéndices. Los capítulos del 1 al 11 cubren todas las reglas que necesitan a los jugadores para crear personajes y jugar el juego. Los capítulos del 12 al 15 contienen información destinada a ayudar a un Maestro de Juego ejecutar el juego y juzgar el mundo. En general, si usted es un jugador, no es necesario conocer la información en estos capítulos posteriores, pero es posible que se le pida que haga referencia a ellos de vez en cuando. La sinopsis siguiente se presenta para dar una visión general de las normas comprendidas en este libro.

Capítulo 1 (Empezando): Este capítulo cubre los conceptos básicos del juego de rol Pathfinder, incluida la información sobre cómo hacer referencia al resto del libro, las reglas para la generación de personajes jugadores (PC), y las reglas para la determinación de un carácter, las puntuaciones de características. Las puntuaciones de características son los atributos más básicos que poseen un personaje, describen su potencial y capacidad primaria.

Capítulo 2 (Razas): El juego de rol Pathfinder contiene siete razas que representan a las razas más comunes en el mundo del juego. Son elfos, enanos, humanos, gnomos, meidanos, semi-elfos, y semi-orcos. Este capítulo comprende todas las reglas necesarias para jugar un miembro de una de estas razas. Al crear un PJ, debes elegir una de las razas de este capítulo.

Capítulo 3 (Clases): Hay 11 clases principales en el juego de rol Pathfinder. Clases que representan un carácter, una

profesión de base, y cada una otorga una serie de habilidades especiales. La clase de un personaje también determina una gran variedad de otras estadísticas utilizadas por el personaje, incluyendo puntos de golpe, tiro de salvación, bonificaciones, la competencia en armas y armaduras, y rangos de habilidad. Este capítulo también cubre las normas para el avance de tu personaje a medida que crece en poder (los niveles ganados). Lograr niveles adicionales en una clase otorga habilidades e incrementos de otras estadísticas. Al crear un PJ, debes elegir una clase de este capítulo.

Capítulo 4 (Habilidades): Este capítulo trata de las habilidades y la forma de su uso durante el juego. Estas habilidades representan una amplia variedad de tareas sencillas que un personaje puede realizar, desde escalar una pared hasta pasar sigilosamente sin que el guardia se dé cuenta. Cada personaje recibe un número de rangos de habilidad, que puede ser utilizado para hacer mejor al personaje en el uso de algunas habilidades. Cuando el personaje gana niveles, recibe puntos adicionales de habilidad, que pueden ser utilizados para mejorar las habilidades que posea el personaje o para alcanzar la competencia en el uso de nuevas habilidades. La clase de un personaje determina los puntos de habilidad que un personaje puede gastar.

Capítulo 5 (Dotes): Cada personaje posee una serie de hazañas, que le permiten llevar a cabo alguna acción especial o conceder cierta capacidad que de otra manera no podría realizar. Cada personaje empieza a jugar con al menos una dote, y nuevas opciones de dote se irán otorgando cuando el personaje avance de nivel.

Capítulo 6 (Equipo): Este capítulo abarca el equipo básico y equipo que se puede comprar, desde armaduras y armas a las antorchas y mochilas. Aquí también encontrará una lista de los costos de los servicios comunes, como la estancia en una posada o reservar un pasaje en un barco. Al comienzo los personajes reciben una cantidad de oro sobre la base de sus respectivas clases que pueden gastar en equipos de nivel 1.

Capítulo 7 (Reglamento Adicional): Las normas del presente capítulo abarcan varias normas diversas que son importantes para jugar el juego de rol Pathfinder, incluida el alineamiento, la carga, el movimiento y la visibilidad. El alineamiento indica si tu personaje es un villano irredimible, un héroe virtuoso, o se encuentra en cualquier lugar punto entre ambos. La carga indica la cantidad de peso que tu personaje puede llevar sin que verse impedido. El movimiento describe la distancia de tu personaje puede viajar en un minuto, hora o

día, dependiendo de su raza y el medio ambiente. La visibilidad indica cual es el grado en el que tu personaje puede ver, se basa en la raza y las condiciones de iluminación predominantes.

Capítulo 8 (Combate): Todos los personajes finalmente terminan en la lucha a vida o muerte contra temibles monstruos y villanos peligrosos. En este capítulo se explica cómo hacer frente al combate en el juego de rol Pathfinder. Durante el combate, cada personaje actúa a su vez (determinado por la iniciativa), dicho orden se repite hasta que alguien muere o es derrotado. En este capítulo, encontrarás las reglas sobre el turno en el combate, que abarca todas las diferentes acciones que se pueden realizar. Este capítulo también incluye reglas para la adjudicación de maniobras especiales de combate (como el intento de derribo a tu enemigo o tratar de desarmarlo) y el daño y la muerte de los personajes.

Capítulo 9 (Magia): Ciertas clases (y algunos monstruos) pueden lanzar hechizos, lo que les permite hacer casi cualquier cosa, desde traer a los muertos a la vida hasta abrasar a sus enemigos con una bola de fuego. Este capítulo se ocupa de las normas para lanzar hechizos y para aprender nuevos hechizos que lanzar. Si tu personaje puede lanzar hechizos, debes familiarizarte con estas normas.

Capítulo 10 (Hechizos): mientras que el capítulo anterior describe como lanzar un hechizo, este capítulo trata de los hechizos en sí, explicándolos mediante las listas de hechizos que están disponibles para los personajes basados en sus clases. A esto se añade una extensa lista de todos los hechizos en el juego, incluyendo sus efectos, alcance, duración y otras variables importantes. Un personaje que puede lanzar hechizos debe leer todos los hechizos que están disponibles para él.

Capítulo 11 (Clases de Prestigio): Aunque las clases principales en el Capítulo 3 permiten una amplia variedad de tipos de personajes, las clases de prestigio permiten a un personaje convertirse en un maestro de un tema seleccionado. Estas clases avanzadas conceden una lista especializada de las habilidades que hacen que un personaje sea muy poderoso en un área. Un personaje debe cumplir con unos requisitos específicos antes de decidir tomar niveles en una clase de prestigio. Estos requisitos varían dependiendo de la clase de prestigio. Si planeas adquirir niveles en una clase de prestigio, debes familiarizarse con los requisitos previos para asegurar que tu personaje podría llegar a cumplirlos.

Capítulo 12 (Dirigir la partida): Este capítulo cubre los conceptos básicos de funcionamiento del Pathfinder RPG.

Incluye una guía para la creación de un juego, una aventura publicada, como dirigir las materias del juego, y la obtención de puntos de experiencia y dinero. Si eres el GM, debes familiarizarte con los conceptos presentados en este capítulo.

Capítulo 13 (Medio ambiente): Aparte de la lucha contra monstruos, existen otros peligros y desafíos para el PJ. Este capítulo comprende las normas para arbitrar y controlar el medio ambiente, y las trampas y peligros del mismo. Este capítulo se desglosa en diferentes tipos de medio ambiente, incluidas las mazmorras, desiertos, montañas, bosques, pantanos, acuático, urbano, y otras dimensiones y planos más allá de la realidad. Por último, este capítulo también incluye información sobre el tiempo y sus efectos en el juego.

Capítulo 14 (Creando PJs): Además de los personajes y monstruos, el mundo está poblado por infinidad de personajes no jugadores (PNJ). Estos personajes son creados y controlados por el DM y representan todas las demás personas que existen en el mundo del juego, desde los tenderos locales hasta el rey codicioso. Este capítulo incluye las clases simples utilizadas por la mayoría de los PNJ (aunque algunos pueden poseer los niveles de las clases principales y clases de prestigio) y un sistema para la generación rápida de las puntuaciones de características de un PNJ.

Capítulo 15 (objetos mágicos): Cuando un personaje sale de aventuras, a menudo encuentra objetos mágicos que le ayudan en su lucha. Este capítulo describe varios objetos mágicos en detalle, incluyendo armas, armaduras, pociones, anillos, barras, rollos, bastones y elementos maravillosos (una categoría genérica que cubre todo lo demás). Además, encontrarás objetos malditos, elementos inteligentes, y artefactos (objetos de poder increíble). En este capítulo también se exponen las normas para la creación de nuevos objetos mágicos.

Apéndices: En los apéndices que aparecen al final del libro se reúnen una serie de normas particulares referentes a las habilidades y condiciones especiales. Esta sección también incluye una lista de lecturas recomendadas y una discusión sobre otras herramientas y productos que puedes utilizar para una experiencia más agradable del Pathfinder RPG.

TÉRMINOS COMUNES:

El juego de rol Pathfinder utiliza una serie de términos, abreviaturas y definiciones en la presentación de las reglas del juego. Antes de explicar cada uno de los términos hemos de

añadir que muchos de ellos aparecen citados a lo largo del libro con una abreviatura, dichas abreviaturas aparecen indicadas en este apartado. También señalar que, con el objetivo de una identificación más fácil de dichos términos a lo largo de la lectura del libro, en algunos casos he señalado primero la abreviatura para el término en castellano y luego la del término en inglés, ambas abreviaturas separadas por una barra (/). Los siguientes son algunos de los términos más comunes:

Acción (Action): Una acción es una medida concreta y menor de tiempo durante un asalto de combate. Con una acción se puede hacer uso de habilidades, lanzar hechizos, y todo aquello que requiera una acción para ser que sea ejecutado. Hay un gran número de diferentes tipos de acciones, como una acción estándar, acción de movimiento, de acción rápida, acción libre, y la acción de asalto completo (véase el capítulo 8).

Alineamiento (Alignment): Representa una actitud básica moral y ética de una criatura. La alineación tiene dos componentes: uno que describe si una criatura es legal, neutral o caótico, seguido por otro que indica si un personaje es bueno, neutral, o malvado. Los alineamientos generalmente se abrevian utilizando la primera letra de cada componente de la alineación, como LN para legal neutral o CM para el caótico malvado. Las criaturas que son neutrales en ambos componentes se representan con una sola "N".

Apilar (Stacking): Se refiere al acto de sumar bonificadores o penalizadores que se aplican a una prueba en particular o estadística. En términos generales, la mayoría de los bonos del mismo tipo no se apilan. Sino que únicamente se aplica el bonificador más alto. La mayoría de los penalizadores se acumulan, lo que significa que sus valores se suman. Los penalizadores y los bonificadores en general, se apilan entre ellos, en el sentido de que los penalizadores podrían negar o superar parte o la totalidad de los bonificadores, y viceversa.

Aptitudes Sortilegas (Spell-Like Abilities) (AS/Sp): Las aptitudes sortilegas funcionan como los hechizos, pero se otorgan a través de una habilidad racial especial o por una habilidad de clase específica (a diferencia de los hechizos, que son adquiridos por las clases de lanzamiento de conjuros a medida que el personaje gana niveles).

Ataque Base (Base Attack Bonus) (AB/BAB): Cada criatura tiene una bonificación de ataque base y representa su habilidad en combate. Cuando un personaje gana niveles, su ataque base mejora. Cuando el bono de ataque base de una criatura llega a +6, +11 ó +16, recibe un ataque adicional en comba-

te mientras lleva a cabo una acción de ataque (que es un tipo de acción de asalto completo, ver el capítulo 8).

Bonificador (bono) (*Bonus*): Los bonificadores son valores numéricos que se agregan a los controles y los resultados estadísticos. La mayoría de los bonos tienen un tipo, y como regla general, los bonos del mismo tipo no son acumulativos (no se apilan), sólo se aplica el mayor bono.

Bonificador de Maniobra de Combate (*Combat Maneuver Bonus*) (BMC/CMB): Este valor representa la habilidad de una criatura para realizar maniobras de combate. Al intentar realizar una maniobra de combate, este valor se suma a la tirada de 1d20 realizada por el personaje.

Capacidades Excepcionales (*Exceptional Abilities*) (Ex): Las capacidades excepcionales son inusuales habilidades, aunque no se basan en el funcionamiento de la magia.

Capacidades Sobrenaturales (*Supernatural Abilities*) (Sb/Su): Las capacidades sobrenaturales abarcan los ataques mágicos, las defensas, y las cualidades. Estas habilidades pueden estar siempre activas o pueden requerir una acción específica para que se apliquen o utilicen. La descripción de cada capacidad sobrenatural incluye información sobre cómo se utiliza y sus efectos.

Clase (*Class*): Las clases representan elegidas profesiones adoptadas por los personajes y algunas otras criaturas. Las clases dan una serie de bonificaciones y permiten a los personajes a tomar acciones que de otro modo no podría, como lanzar hechizos o cambiando de forma. Como criatura gana los niveles en una clase determinada, gana nuevas habilidades, más potente. La mayoría de PCs niveles de ganancia en las clases principales o clases de prestigio, ya que estos son los más poderosos (véanse los capítulos 3 y 11). La mayoría de los NPCs los niveles de ganancia en las clases de la APN, que son menos potentes (véase el Capítulo 14).

Clase de Armadura (*Armor Class*) (CA/AC): Todas las criaturas en el juego tienen una Clase de Armadura. Esta calificación representa lo difícil que es golpear a una criatura en combate. Al igual que con otras puntuaciones, cuanto más alta sea la cifra mejor.

Clase de Dificultad (*Difficulty Class*) (CD/DC): Siempre que una criatura intenta realizar una acción cuyo éxito no está garantizado, debe hacer una especie de control o prueba (generalmente una prueba de habilidad). El resultado de la verificación debe igualar o mejorar la clase de dificultad de la acción

que la criatura está intentando llevar a cabo para que la acción tenga éxito.

Control (*control*): Un control es una tirada de 1d20 que puede o no ser modificado por otro valor. Los tipos más comunes son las tiradas de ataque, pruebas de habilidad y tiros de salvación.

Criatura (*Creature*): Una criatura es un participante activo en la historia o el mundo. Esto incluye PJs, PNJs y monstruos.

Dados de Golpe (*Hit Dice*) (DG/HD): Los dados de golpe representan el nivel general de una criatura, su poder y habilidades. Cuando una criatura gana niveles, gana dados adicionales de golpe. Los monstruos, por otro lado, ganan dados de golpe raciales, que representan el valor general del monstruo y de sus capacidades. Los dados de golpe de la criatura están representados por el número que posee seguido por un tipo de dado un ejemplo sería "3d8". Este valor se utiliza para determinar el total de puntos de golpe (PG) de una criatura. En este ejemplo, la criatura tiene 3 Dados de Golpe. Al calcular los puntos de vida de esta criatura, se lanzaría 1d8 tres veces y se sumarían los resultados, junto con otros modificadores (como el de la Constitución).

Defensa contra Maniobra de Combate (*Combat Maneuver Defense*) (DMC/CMD): Esta puntuación representa lo difícil que es llevar a cabo una maniobra de combate contra esta criatura. La DMC de una criatura sería la clase de dificultad (CD) al realizar una maniobra contra dicha criatura.

Dotes (*Feat*): Una dote es una habilidad que una criatura ha dominado. Las dotes suelen permitir a las criaturas eludir reglas o restricciones. Las criaturas reciben una serie de dotes en base a sus Dados de Golpe, pero algunas clases y otras habilidades otorgan dotes adicionales.

Dungeon Master, Game Master o Master (DM o GM): Un Dungeon Master es la persona que juzga las normas y los controles de todos los elementos de la historia y el mundo que los jugadores exploran. El deber de un DM es ofrecer un juego justo y divertido.

Habilidad (*Skill*): Una habilidad representa la capacidad de una criatura para realizar una tarea común, como escalar una pared, colarse por un pasillo, o detectar un intruso. El número de rangos que posee una criatura en una habilidad en particular representa su competencia en esa habilidad. Cuando una criatura gana Dados de Golpe, también gana rangos de habilidad adicionales que puede agregar a sus habilidades.

Hechizo (spell): Los hechizos pueden realizar una amplia variedad de tareas, desde perjudicar a los enemigos hasta traer a los muertos a la vida. Los conjuros especifican que objetivos afectan, cuáles son sus efectos, y cómo estos se pueden resistir o ser negados.

Iniciativa (Initiative): Cada vez que se inicia un combate, todas las criaturas que participan en el mismo tienen que hacer una tirada de iniciativa para determinar el orden en que las criaturas actúan durante el combate. Cuanto mayor sea el resultado de la tirada, antes actuará una criatura.

Maniobra de Combate (Combat Maneuver): Se trata de una medida adoptada en el combate que no causa directamente el daño a su oponente, como el intento de derribo, desarme, o presa (véase el capítulo 8).

Multiplicadores (Multiplying): Cuando se te pide que apliques más de un multiplicador a una tirada, los multiplicadores no se multiplican por sí. En su lugar, se combinan en un único multiplicador, con cada multiplicador extra añade 1 al primer multiplicador. Por ejemplo, si se te pide que apliques un multiplicador x2 dos veces, el resultado sería x3, no x4.

Nivel (Level): El nivel de un personaje representa su capacidad total y su poder. Hay tres tipos de niveles:

- *Nivel de la clase:* es el número de niveles de una clase específica que posee un personaje.
- *Nivel del personaje:* es la suma de todos los niveles que poseen un personaje en todas sus clases.
- *Nivel de hechizo:* además, los hechizos tienen un nivel asociado con ellos numerados del 0 al 9. Este nivel indica el poder general del hechizo. Cuando el lanzador de conjuros gana niveles, éste aprende a lanzar hechizos de un nivel superior.

Nivel de Lanzador (Caster Level) (NL/CL): El nivel de lanzador representa el poder de una criatura y su capacidad de lanzamiento de hechizos. Cuando una criatura lanza un hechizo, este a menudo contiene una serie de variables, como el alcance o el daño, que se basan en el nivel del lanzador.

Monstruo (Monster): Los monstruos son criaturas que dependen de los Datos de Golpe de su raza en lugar de los niveles de clase (aunque algunos también poseen niveles de clase). Los PJ no suelen ser monstruos.

Penalizador (Penalty): Los penalizadores son valores numéricos que se restan de una prueba o de una puntuación de

estadística. Los penalizadores no tienen un tipo y la mayoría de los penalizadores se apilan entre ellos.

Personajes Jugadores (Player Character) (PJs/PCs): Estos son los personajes interpretados por los jugadores.

Personajes No Jugadores (Nonplayer Character) (PNJs/APNs): Estos son los personajes controlados por el MM.

Prueba de Concentración (Concentration Check): Cuando una criatura está lanzando un hechizo, pero es interrumpida durante dicho lanzamiento, debe realizar una prueba de concentración y superarla con éxito o no conseguirá lanzar el hechizo (véase el capítulo 9).

Puntos de Experiencia (Experience Points) (PE/XP): Cuando un personaje supera retos, derrota monstruos y completa misiones, gana puntos de experiencia. Estos puntos se acumulan con el tiempo, y cuando alcanzan o superan un valor determinado, el personaje gana un nivel.

Puntos de Golpe (Hit Points) (PG/HP): Los puntos de golpe (de vida) son una abstracción que vendría a indicar la salud de una criatura en el momento actual. Para determinar los puntos de golpe de una criatura, se lanzan los dados indicados por sus Datos de Golpe. Una criatura gana la cantidad máxima posible de puntos de golpe en su primer Dado de Golpe, si dicho lanzamiento es para un nivel de clase del personaje. En cambio, en el caso de criaturas cuyo primer Dado de Golpe provenga de una clase de PNJ o de su raza, se lanzarán con normalidad el lanzamiento de su primer Dado de Golpe. Las heridas se restan de los Puntos de Golpe, mientras que la curación (tanto natural como mágica) restaura los Puntos de Golpe. Algunas habilidades y hechizos otorgan Puntos de Golpe temporales que desaparecen después de una duración específica. Cuando los Puntos de Golpe de una criatura caen por debajo de 0, queda inconsciente. Cuando los Puntos de Golpe de una criatura llegan a un total negativo igual a su puntuación de Constitución, éste muere.

Puntuación de Característica (Ability Score): Cada criatura tiene seis puntuaciones de características: Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría y Carisma. Estas puntuaciones representan los atributos más básicos de una criatura. Cuanto más alto sea la puntuación, más elevado será el potencial crudo y el talento que tu personaje posea.

Reducción del Daño (Damage Reduction) (RD/DR): Las criaturas que son resistentes a los daños suelen tener una reducción de daño. Esta cantidad se resta de cualquier daño

causado a partir de una fuente física. La mayoría de las RD pueden pasar por alto ciertos tipos de armas. Esto se indica con un número seguido por el tipo, separados por una barra("/"), por ejemplo "10/frío". Algunos tipos de RD se aplican a todos los ataques físicos, dicha RD se indica mediante el símbolo "-". Véase el Apéndice 1 para más información.

Round: El combate se mide en rounds. Durante un round, todas las criaturas tienen su oportunidad para llevar a cabo una acción de turno, en el orden de su iniciativa. Unround representa 6 segundos en el mundo del juego.

Redondeo (Rounding): en ocasiones las reglas nos piden que redondeemos un resultado o valor. A menos que se indique lo contrario, siempre redondearemos a la baja. Por ejemplo, si se te pide la mitad de 7, el resultado sería de 3.

Resistencia a Conjuros (Spell Resistance) (RC/SR): Algunas criaturas son resistentes a la magia y por ello poseen resistencia a conjuros mágicos. Cuando una criatura con resistencia a conjuros es el objetivo de un hechizo, el lanzador del hechizo debe realizar una prueba para ver si el hechizo afecta al objetivo. La CD de esta prueba es igual a RC de la criatura objetivo (algunos hechizos no permiten el control RC).

Tirada de Salvación (Saving Throw) (TS/ST): Cuando una criatura es objeto de un hechizo o efecto peligroso, a menudo puede realizar una Tirada de Salvación para mitigar el daño o resultado. Las Tiradas de Salvación son pasivas, lo que significa que un personaje no tiene que realizar una acción para hacer una Tirada de Salvación, se hacen automáticamente. Hay tres tipos de Tiradas de Salvación:

- **Fortaleza:** para resistir venenos, enfermedades y otras dolencias corporales.
- **Reflejos:** para evitar los efectos que se dirigen a toda una zona, como bola de fuego.
- **Voluntad:** para resistir los ataques mentales y hechizos.

Turno (Turn): En un round, cada criatura posee un turno, durante el cual se puede realizar una gran variedad de acciones. En general, en el transcurso de un turno, un personaje puede realizar una acción estándar, una acción de movimiento, una acción rápida, y una serie de acciones libres. Combinaciones menos comunes de las acciones también están permitidas, consulte el Capítulo 8 para más detalles.

CREANDO UN PERSONAJE:

Desde el astuto pícaro al incondicional paladín, el Pathfinder RPG te permite crear el personaje que desees interpretar. Cuando se genera un personaje, comienza con el concepto de tu personaje. ¿Quieres un personaje que lucha contra monstruos terribles, espada en mano y escudo contra garras y colmillos? ¿O quieres un vidente místico que convoca poderes del más allá para alcanzar sus propios fines? Casi todo es posible.

Una vez que tengas un concepto general elaborado, utiliza los siguientes pasos para llevar tu idea a la vida, anota la información y las estadísticas resultantes en la hoja de personaje Pathfinder RPG, que se encuentra en la parte posterior de este libro y fotocópiala a tu conveniencia.

Paso 1. Determina tus Puntuaciones de Características: Comienza por la generación de Puntuaciones de Características de tu personaje capacidad. Estas seis puntuaciones determinan los atributos más básicos de tu personaje y se utilizan para decidir una amplia variedad de detalles y estadísticas. Algunas selecciones de clase requieren que usted tenga mejor que la media en algunas de sus habilidades.

Paso 2. Elige tu raza: A continuación, elige la raza de tu personaje, teniendo en cuenta los modificadores de las puntuaciones de característica y cualquier otro rasgo racial (véase el capítulo 2). Hay siete razas de base para elegir, aunque su DM podría tener otras para añadir a la lista. En cada raza se enumeran los idiomas que tu personaje conoce automáticamente, así como una serie de idiomas adicionales. Un personaje conoce un número de idiomas igual a su modificador de Inteligencia.

Paso 3. Elige tu clase: La clase de un personaje representa una profesión, como la del guerrero o la del mago. Si se trata de un nuevo personaje, tiene que empezar en el 1^{er} nivel en su clase correspondiente. Cuando gana puntos de experiencia (PE) por derrotar a los monstruos, sube de nivel, obteniendo nuevos poderes y habilidades.

Paso 4. Selecciona las habilidades y elige las dotes: Determina el número de rangos de habilidad que posee tu personaje, basado en su clase y modificador de Inteligencia (y otros bonos, como el bonificador recibido por los seres humanos). Luego reparte estos rangos entre habilidades, pero recuerda que en ninguna habilidad puedes tener un número de rangos mayor que tu nivel (para un personaje que empieza, por lo general dicha cifra es de uno). Después de repartir las habili-

dades, debes determinar el número de dotes que tu personaje recibe, sobre la base de su clase y nivel, y seleccionarlos de entre los presentados en el capítulo 5.

Paso 5. Compra del equipo: Todo personaje nuevo comienza el juego con una cantidad de oro, dependiendo de su clase, dinero que se puede gastar en una amplia gama de equipo, desde una armadura de cota de mallas hasta mochilas de cuero. Este equipo ayudará a tu personaje a sobrevivir en sus aventuras. En términos generales, no puedes utilizar este dinero que se te otorga al comenzar en comprar objetos mágicos sin el consentimiento del DM.

Paso 6. Detalles y acabado: Por último, es necesario determinar todos los detalles de un personaje, incluyendo sus Puntos de Golpe (PG), Clase de Armadura (CA), las Tiradas de Salvación (TS), el modificador de la Iniciativa, y el Ataque Base. Todos estos números están determinados por las decisiones tomadas en los pasos anteriores. Además de esto, tienes que elegir un nombre para tu personaje, se Alineamiento y la apariencia física. Lo mejor es anotar un pocos rasgos de la personalidad, así te ayudarán a interpretar el personaje durante el juego. Las normas complementarias (como la edad y el alineamiento) se describen en el capítulo 7.

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICAS:

CAS:

Cada personaje tiene seis puntuaciones de características que representan los atributos más básicos de tu personaje. Se trata de su talento y habilidad. Si bien un personaje rara vez realiza una prueba utilizando sólo una puntuación de característica, estas puntuaciones, y los modificadores que generan, afectan a casi todos los aspectos de las habilidades del personaje y sus capacidades. Cada puntuación de característica generalmente oscila entre 3 y 18, aunque los modificadores raciales y los penalizadores pueden modificar dicha puntuación, el promedio de una puntuación de característica es de 10.

GENERACIÓN DE PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICAS:

Hay una serie de diferentes métodos para generar las puntuaciones de características. Cada uno de estos métodos da un nivel diferente de la flexibilidad y aleatoriedad en la generación de caracteres.

Los modificadores raciales (los ajustes realizados a sus puntuaciones de características debido a la raza del personaje, véase el capítulo 2) se aplican después de haber generado los resultados.

Estándar: Lanza 4d6, desecha el resultado más bajo, y suma los tres resultados restantes. Anota dicho resultado y repite el proceso hasta generar seis números. Asigne estos totales de las calificaciones a sus puntuaciones de características como mejor le parezca. Este método es menos aleatorio que el clásico y tiende a crear personajes con puntuaciones de características superiores a la media.

Clásico: Lanza 3d6 y suma los resultados de forma conjunta. Anota la suma y repite el proceso hasta que se generen seis cifras. Asigna estos resultados a las puntuaciones de características como mejor te parezca. Este método es bastante aleatorio, y algunos personajes tendrán habilidades claramente superiores. Esta aleatoriedad se puede llevar un paso más allá, aplicando los totales a las puntuaciones de características en el orden específico en que se realizaron las tiradas. Los personajes generados mediante este método son difíciles de encajar con los conceptos predeterminados, ya que sus puntuaciones no suelen ser compatibles con las clases o personalidades, y en su lugar es mejor designar las puntuaciones en función a sus puntuaciones de características.

Heroico: Tira 2d6 y añade 6 a la suma de los dados. Anota el total de la suma y repite el proceso hasta generar seis cifras. Asigna estos totales a las puntuaciones de características como mejor te parezca. Este método es menos aleatorio que el estándar, y genera personajes con puntuaciones que en su mayoría suelen estar encima de la media.

Reserva de Dados: Cada personaje tiene un grupo de 24d6 para asignar a sus estadísticas. Antes de que se lancen los dados, el jugador selecciona el número de dados a lanzar para cada puntuación, con un mínimo de 3d6 para cada habilidad. Una vez que los dados han sido asignados, el jugador tira cada grupo y contabiliza el resultado de los tres dados más altos. Si se desea un juego con más potencia, el DM debería aumentar el número total de los dados a 28. Este método genera personajes de un poder similar al método estándar.

Adquisición: Cada personaje recibe un número de puntos para gastar en el aumento de sus atributos básicos. En este método, todos los atributos comienzan a partir de una base de 10. Un personaje puede incrementar una puntuación individual mediante el gasto de algunos de dichos puntos. Del mismo modo, puedes obtener más puntos para gastar en otras puntua-

ciones mediante la disminución de una o más de las puntuaciones de características. Ninguna puntuación puede ser reducida por debajo de 7 o elevada por encima de 18 usando este método. Véase la Tabla 1-1 en esta página para los costes de cada puntuación. Después de que todos los puntos se hayan gastado, se aplican los modificadores raciales que el personaje pueda tener.

El número de puntos que tienes para consumir empleando el método de adquisición depende del tipo de campaña que estás jugando. El valor estándar para un personaje es de 15 puntos. El promedio para personajes no jugadores (PNJs) está comúnmente compuesto por tan sólo 3 puntos. Consulta la Tabla 1-2 esta página para ver las series de valores de puntos posibles en función del estilo de la campaña. El método de adquisición hace hincapié en la elección del jugador y genera personajes equilibrados. Este sistema se utiliza normalmente para los eventos de juego organizado, como la Sociedad Pathfinder (visite paizo.com/pathfinderSociety para obtener más detalles sobre esta emocionante campaña).

TABLA 1-1: COSTE DE LOS PUNTOS DE CARACTERÍSTICAS.

Puntuación	Puntos	Puntuación	Puntos
7	-4	13	3
8	-2	14	5
9	-1	15	7
10	0	16	10
11	1	17	13
12	2	18	17

TABLA 1-2: PUNTOS DE LAS PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICAS.

Tipo de campaña	Puntos
Fantasia Baja	10
Fantasia Normal	15
Fantasia Alta	20
Fantasia Épica	25

Determinar los Bonos:

Cada Puntuación de Característica, después de los cambios realizados por motivos de la raza, tiene un “*modificador de característica*” que va de -5 a +5. La tabla 1-3 muestra el modificador de cada Puntuación de Característica. El modificador es el número que se aplica a la tirada cuando tu personaje trata de hacer algo relacionado con dicha característica.

También puedes utilizar el modificador con algunos números que no suponen un lanzamiento de dado. A un modificador positivo se llama un *bono* o *bonificador*, y a un modificador negativo se llama *penalizador*. La tabla también muestra los bonificadores de hechizos (hechizos adicionales), bonificador que necesitarás conocer en caso de que tu personaje sea un lanzador de conjuros; pero de esto hablamos en el siguiente punto.

PUNTUACIÓN DE CARACTERÍSTICA Y LANZADORES DE CONJUROS:

La Puntuación de Característica que rige los conjuros adicionales depende del tipo de lanzador de conjuros que tu personaje sea:

- Inteligencia para los magos.
- Sabiduría para los clérigos, druidas y exploradores.
- Carisma de para bardos, paladines y hechiceros.

Además de poseer una elevada Puntuación de Característica, un lanzador debe poseer un nivel de clase suficientemente alta como para ser capaz de lanzar hechizos de un determinado nivel de conjuro. Consulta las descripciones de clase en el Capítulo 3 para más detalles.

LAS PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICAS:

En el apartado de Puntuación de Característica se describe la capacidad de tu personaje y los efectos de algunas de sus acciones.

Fuerza (FUE):

Vendría a indicar las medidas de fuerza muscular y potencia física. Esta capacidad es importante para quienes se dedican al combate cuerpo a cuerpo de combate, tales como guerreros, monjes, paladines y algunos exploradores. La Fuerza también establece la cantidad máxima de peso que su personaje puede transportar. Un personaje con una puntuación de 0 fuerza es demasiado débil para moverse de ninguna manera y está inconsciente. Algunas criaturas no tienen una puntuación de Fuerza y no tienen modificador para las pruebas o controles basados en la Fuerza.

El modificador de Fuerza de tu personaje se aplica a:

- A las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo.

TABLA 1-3: MODIFICADORES DE CARACTERÍSTICAS Y BONIFICADORES DE CONJUROS.											
Puntuación Característica	Modificador	0°	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1	-5	No se pueden lanzar conjuros relacionados con esta Característica.									
2-3	-4	No se pueden lanzar conjuros relacionados con esta Característica.									
4-5	-3	No se pueden lanzar conjuros relacionados con esta Característica.									
6-7	-2	No se pueden lanzar conjuros relacionados con esta Característica.									
8-9	-1	No se pueden lanzar conjuros relacionados con esta Característica.									
10-11	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
12-13	+1	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
14-15	+2	-	1	1	-	-	-	-	-	-	-
16-17	+3	-	1	1	1	-	-	-	-	-	-
18-19	+4	-	1	1	1	1	-	-	-	-	-
20-21	+5	-	2	1	1	1	1	-	-	-	-
22-23	+6	-	2	2	1	1	1	1	-	-	-
24-25	+7	-	2	2	2	1	1	1	1	-	-
26-27	+8	-	2	2	2	2	1	1	1	1	-
28-29	+9	-	3	2	2	2	2	1	1	1	1
30-31	+10	-	3	3	2	2	2	2	1	1	-
32-33	+11	-	3	3	3	2	2	2	2	1	1
34-35	+12	-	3	3	3	3	2	2	2	2	1
36-37	+13	-	4	3	3	3	3	2	2	2	2
38-39	+14	-	4	4	3	3	3	3	2	2	2
40-41	+15	-	4	4	4	3	3	3	3	2	2
42-43	+16	-	4	4	4	4	3	3	3	3	2
44-45	+17	-	5	4	4	4	4	3	3	3	3

etc.

- Ala tirada de daño cuando se usa un arma cuerpo a cuerpo o un arma arrojada, como una honda. (Excepciones: los ataques con la mano torpese beneficiarán únicamente de la mitad del bonificador de Fuerza del personaje, mientras que los ataques a dos manos se benefician de 1-1/2 (1'5) veces el bono de la Fuerza. Un penalizador de Fuerza, pero no un bonificador, se aplica a los ataques realizados con un arco, a no ser que sea un arco compuesto).

-A los controles de Escalar y Nadar.

-A los controles de Fuerza (para romper las puertas y similares).

Destreza (DES/DEX):

La Destreza mide la agilidad, reflejos y equilibrio. Esta Característica es la más importante para los pícaros, pero también es útil para los personajes que llevan armadura ligera o media o ninguna armadura en absoluto. Esta capacidad es vital para los personajes que buscan la excelencia con armas a distancia, tales como el arco o una honda. Un personaje con una puntua-

ción de 0 en Destreza es incapaz de moverse y de hecho se encuentra inmóvil (pero no inconsciente).

El modificador de Destreza de tu personaje se aplica a:

-A las tiradas de ataque a distancia, incluidos los ataques realizados con arcos, ballestas, hachas arrojadas, y muchos ataques de hechizosa distancia como Rayo abrasador o Luz abrasadora.

-A la Clase de Armadura (CA), a condición de que el personaje pueda reaccionar ante un ataque.

-A las Tiradas de Salvación de Reflejos, para evitar las bolas de fuego y otros ataques de los que se pueda escapar moviéndose rápidamente.

-A los controles de Acrobacia, Desactivar, Escapismo, Volar, Montar, Juego de manos, y la Sigilo.

Constitución (CON):

La Constitución representa la salud y resistencia de tu personaje. Un bono de Constitución aumenta los Puntos de Golpe de un personaje, por lo que esta Característica es importante

para todas las clases. Algunas criaturas, como no-muertos y constructos, no tienen puntuación de Constitución. Su modificador es 0 para todos los controles basados en la Constitución. Un personaje con una puntuación de 0 Constitución está muerto.

El modificador de Constitución de tu personaje se aplica a:

- A cada Dado de Golpe (aunque el modificador sea negativo (penalizador) nunca puede darse un resultado por debajo de 1, es decir, un personaje siempre gana al menos 1 punto de vida cada vez que avance un nivel).
- A las Tiradas de Salvación de Fortaleza, para resistir veneno, enfermedades y otras amenazas similares.

Si la puntuación de Constitución de un personaje cambia lo suficiente como para alterar su modificador de Constitución, los Puntos de Golpe del personaje aumentan o disminuyen en consecuencia.

Inteligencia (INT):

La Inteligencia determina la capacidad de tu personaje para aprender y razonar. Esta capacidad es importante para los magos, ya que afecta de muchas maneras a su capacidad de lanzamiento de hechizos. Las criaturas animales tienen puntuaciones de Inteligencia de 1 o 2. Cualquier criatura capaz de comprender el habla tiene una puntuación de al menos 3. Un personaje con una puntuación de Inteligencia de 0 está en coma. Algunas criaturas no tienen una puntuación de Inteligencia, siendo su modificador de +0 para cualquier control basado de Inteligencia.

El modificador de Inteligencia de tu personaje se aplica a:

- A la cantidad de idiomas extra que tu personaje conocerá al comienzo del juego. Estos se suman a los idiomas raciales y al Común. Si el modificador es un penalizador, el personaje aún podría leer y hablar sus idiomas raciales a menos que su inteligencia sea inferior a 3.
- El número de puntos de habilidad adquiridos en cada nivel, aunque todo personaje siempre ganará al menos 1 punto de habilidad por nivel.
- A las pruebas de Tasación, Artesanía, Saber, Lingüística, y Conocimiento de conjuros.

Un mago gana conjuros extras en base a su puntuación de Inteligencia. LA puntuación mínimo de Inteligencia necesaria

para lanzar un hechizo asistente es de 10 + el nivel del conjuro.

Sabiduría (SAB/WIS):

La Sabiduría describe la fuerza de voluntad de un personaje, el sentido común, el conocimiento y la intuición. La Sabiduría es la habilidad más importante para los clérigos y druidas, y también es importante para los paladines y exploradores. Si quieres que tu personaje tenga sentidos agudos, debes otorgarle una alta puntuación en Sabiduría. Toda criatura tiene una puntuación de Sabiduría. Un personaje con una puntuación de Sabiduría de 0 es incapaz de pensar racionalmente y está inconsciente.

El modificador de Sabiduría de tu personaje se aplica a:

- A las Tiradas de Salvación de Voluntad (para negar los efectos de los hechizos de encantamiento y de otro tipo).
- A las pruebas de Sanar, Percepción, Profesión, Averiguar intenciones, y Supervivencia.

Los clérigos, druidas y exploradores consiguen hechizos extras en base a su puntuación de Sabiduría.

La puntuación mínima de Sabiduría necesaria para lanzar un conjuro de clérigo, druida o explorador es de 10 + el nivel del conjuro.

Carisma (CAR/CHA):

El Carisma mide la personalidad de un personaje, su magnetismo personal, su capacidad de liderazgo, y su apariencia. Es la habilidad más importante para los paladines, hechiceros y bardos. También es importante para los clérigos, ya que afecta a su capacidad para canalizar la energía. Para las criaturas no-muertas, el Carisma es una medida de su antinatural "vitalidad". Toda criatura posee una puntuación de Carisma. Un personaje con una puntuación de Carisma de 0 es incapaz de llevar a cabo ninguna acción y está inconsciente.

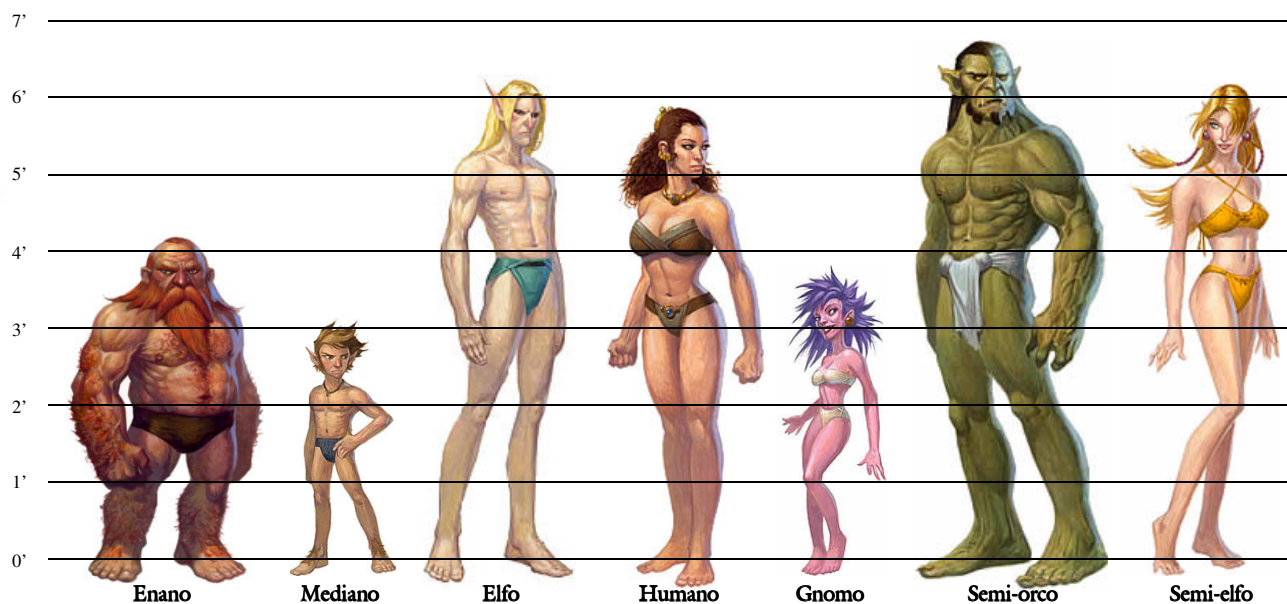
El modificador de Carisma de tu personaje se aplica a:

- A las pruebas de Engañar, Diplomacia, Disfraz, Trato con animales, Intimidar, Interpretar y Utilizar objeto mágico.
- A las pruebas cuando se intenta influir en los demás.

- A la Clase de Dificultad de la canalización de energía para los clérigos y paladines que intentan hacer daño a los enemigos no-muertos.

Bardos, paladines, y hechiceros obtienen una serie de hechizos extra en base a sus puntuaciones de Carisma. La puntuación mínimo de Carisma necesaria para el lanzamiento de hechizos de bardo, paladín o hechicero es de 10 + el nivel del conjuero.

CAP. 2 – RAZAS:



ELFOS:

Los longevos Elfos son hijos del mundo natural, similares en muchos aspectos superficiales a las criaturas mágicas (como las fatas), pero al mismo tiempo son también diferentes. Valoran su intimidad y sus tradiciones, y aunque se toman su tiempo para forjar amistades, tanto a nivel personal como con otras razas, una vez que un forastero es aceptado como camarada, su alianza puede durar generaciones enteras. Los elfos poseen un curioso apego por todo lo que les rodea, quizá como resultado de su increíble longevidad o bien, en un sentido más profundo, por alguna razón de índole mística. Aquellos que habitan en una misma región durante mucho tiempo acaban adaptándose físicamente a su entorno, la mayor parte de las veces esto se traduce en una coloración en la piel que refleja el entorno que les rodea. Por otro lado, los elfos que pasan su vida rodeados de razas menos longevas, frecuentemente desarrollan una percepción sesgada de la mortalidad y



se vuelven taciturnos, es el resultado de ver pasar ante sus ojos una y otra vez las vidas de sus compañeros.

Famosos por su gracia, sabiduría y su cuasi-inmortalidad, los elfos son tenidos en gran estima por la mayoría de las otras razas, especialmente por su maestría con la magia y sus enciclopédicas colecciones de conocimientos. Sin embargo, los miembros de esta raza a veces se encuentran cercados y aislados por las mucho más numerosas y agresivas razas jóvenes. Aun así, mientras que los enclaves elfos tienden a incorporar la belleza y espíritu de su entorno, aprendiendo y creciendo del mismo, los aventureros elfos llevan la fuerza y gloria de la cultura elfa con ellos por todo el mundo, a menudo a punta de espada o varita.

La clásica visión de los elfos como guardianes del bosque es correcta pero incompleta, ya que los elfos se adaptan fácilmente a muchos entornos, desde los más duros desiertos al profundo mar. Otros acceden a misterios y magias más allá de los reinos abarcados normalmente por sus parientes. Estos elfos tienen diferentes rasgos raciales que aquellos que se crían en un estilo de vida elfo más tradicional.

Descripción física: aunque generalmente son más altos que los seres humanos, los elfos poseen una gracia y una fragilidad física que se ve acentuada por sus orejas largas y puntiagudas. Sus ojos son anchos y tienen forma de almendra, en su interior pueden apreciarse unas grandes pupilas de vivos colores.

Aunque a menudo suelen vestir jugando con la belleza de su entorno, no es extraño ver a aquellos que viven en las ciudades vistiendo a la última.

Sociedad: muchos elfos sienten un vínculo con la naturaleza y se esfuerzan por vivir en armonía con el mundo natural. La

gran mayoría, no obstante, encuentran la manipulación de la tierra y la piedra de mal gusto, y prefieren en su lugar indagar en artes más refinadas, sobre todo gracias a su innata paciencia que les hace particularmente aptos para la magia.

RASGOS RACIALES DE LOS ÉLFOS:

+2 Destreza, +2 Inteligencia, -2 Constitución: los elfos son ágiles de cuerpo y mente, pero su forma es frágil.

Mediano: los elfos son criaturas medianas y no tienen bonificadores o penalizadores debidos a su tamaño.

Velocidad normal: tienen una velocidad base de 30 pies.

Visión en la penumbra: los elfos pueden ver el doble que los humanos en condiciones de poca luz.

Inmunidades élficas: los elfos son inmunes a efectos mágicos de dormir y obtienen un bonificador racial de +2 en sus TS contra conjuros y efectos de encantamiento.

Magia élfica: los elfos reciben un bonificador racial de +2 en las pruebas de lanzador de conjuros hechas para superar la resistencia a la magia. Además, reciben un bonificador racial de +2 en las pruebas de Conocimiento de Conjuros hechas para identificar las propiedades de objetos mágicos.

Sentidos agudizados: los elfos reciben un bonificador racial de +2 en las pruebas de la habilidad de Percepción.

Familiaridad con las armas: los elfos son competentes con arcos largos (incluyendo arcos largos compuestos), espadas largas, estoques y arcos cortos (incluyendo arcos cortos compuestos), y tratan cualquier arma que lleve en su nombre la palabra “elfo” como un arma marcial.

Idiomas: los elfos inicialmente hablan Común y Élfico. Aquellos con elevadas puntuaciones de Inteligencia pueden optar entre las siguientes lenguas: Celestial, Dracónico, Gnoll, Gnomo, Trasgo, Orco y Silvano

RASGOS RACIALES ALTERNATIVOS DE LOS ÉLFOS:

Los siguientes rasgos raciales reemplazan los rasgos raciales elfos existentes. Consulta a tu DM antes de seleccionar cualquiera de estas nuevas opciones.

Corredor del desierto: algunos elfos prosperan en lo más profundo de los desiertos, siempre vagando a lo largo de tierras ardientes y reseca. Los elfos con este rasgo racial reciben un bonificador racial + 4 a las pruebas de Constitución y a las salvaciones de Fortaleza para evitar la fatiga, quedar exhausto, o los efectos negativos de correr, forzar la marcha, hambre, sed, o ambientes fríos o calientes. Este rasgo racial reemplaza el rasgo racial de magia elfa.

Orador de sueños: unos pocos elfos tienen la habilidad de aprovechar el poder del sueño, sueños y los ensueños proféticos. Los elfos con este rasgo racial añaden + 1 a la CD de las tiradas de salvación para los conjuros que lancen de la escuela de adivinación y para los efectos de sueño. Además, los elfos con un Carisma 15 o mayor pueden usar *mensaje onírico* una vez al día como una habilidad sortílega (nivel de lanzador igual al nivel de personaje del elfo). Este rasgo racial reemplaza el rasgo racial de inmunidades élficas.

Rencor eterno: los elfos con este rasgo racial han crecido en comunidades retiradas y aislacionistas donde desaires y disputas con una antigüedad de generaciones persisten como eternas venganzas de sangre. Reciben un bonificador + 1 a las tiradas de ataque contra humanoides de los subtipos enano y orco debido al entrenamiento especial contra esos odiados enemigos. Este rasgo racial reemplaza el rasgo racial de magia élfica.

Portador de la luz: muchos elfos reverencian el sol, la luna y las estrellas, pero algunos están literalmente infundidos con el poder radiante de los cielos. Los elfos con este rasgo racial son inmunes a la ceguera basada en la luz y los efectos de deslumbramiento, y son tratados como si fueran un nivel mayor cuando se determinan los efectos de cualquier conjuro o efecto basado en la luz que lancen (incluidas habilidades sortílegas y habilidades sobrenaturales). Los elfos con Inteligencia 10 o mayor pueden usar *luz* a voluntad como habilidad sortílega. Este rasgo racial reemplaza los rasgos raciales de inmunidades élficas y magia élfica.

Cazador silencioso: los elfos son famosos por su astucia y habilidad. Los elfos con este rasgo racial reducen el penalizador en 5 por usar Sigilo mientras se mueven y pueden hacer pruebas de Sigilo mientras corren con un penalizador -20 (este número incluye el penalizador reducido por este rasgo racial). Este rasgo racial reemplaza el rasgo racial de magia élfica.

Espíritu de las aguas: algunos elfos se han adaptado a vivir en armonía con el mar o a lo largo de los profundos cañaverales de lagos y ríos silvestres. Ganan un bonificador racial + 4 a las pruebas de Nadar, siempre pueden escoger 10 mientras nadan y pueden escoger acuano como idioma gratuito. Son competentes con lanza larga, tridente y red. Este rasgo racial reemplaza los rasgos raciales de magia élfica y familiaridad con las armas.

Artesano de la madera: los elfos conocen los profundos secretos de la naturaleza como nadie, especialmente los de los bosques. Los elfos con este rasgo racial ganan un bonificador +1 en las pruebas de Saber (naturaleza) y Supervivencia. En terrenos de bosque, estos bonificadores mejoran a +2. Este rasgo racial reemplaza al rasgo racial de magia élfica.

Nombres de varón: Caladrel, Heldalel, Lanliss, Meirdrarel, Seldlon, Talathel, Variel, Zordlon.

Nombres de mujer: Amrunelara, Darlara, Faunra, Jathal, Merisiel, Oparal, Soumral, Tessara, Yalandlara.

Relaciones: los elfos son propensos a rechazar a otras razas, tachándolas de imprudentes e impulsivas, no obstante, son buenos juzgando a la gente. Un elfo puede que no quiera tener a un enano de vecino, pero sería el primero en reconocer su talento para la herrería. Consideran a los gnomos como seres extrañamente (y a veces peligrosamente) curiosos, y sienten cierta lástima por los medianos, a ojos de los elfos estas pequeñas criaturas parecen ir a la deriva, sin hogar. Los elfos están fascinados con los humanos, como lo demuestra el gran número de semi-elfos que hay en el mundo, incluso aunque normalmente renieguen de dicha descendencia. Consideran a los semi-orcos como criaturas poco fiables y sospechosas.

Alineamiento y religión: los elfos son emocionales y caprichosos, valoran la bondad y la belleza. La gran mayoría son caóticos buenos. Prefieren a las deidades que comparten su amor por las cualidades místicas del mundo – Desna y Nethys suelen ser sus favoritas, la primera por su admiración y pasión por las zonas salvajes, y el segundo por su dominio de la magia. Calistra es quizás la más notable de las deidades élficas, pues representa los más elevados ideales élficos llevados al extremo.

Aventureros: muchos elfos se embarcan en aventuras con el deseo de explorar el mundo, dejando sus aislados reinos de los bosques para recuperar magia élfica olvidada o para buscar reinos perdidos que fueron creados hace milenios por sus antepasados. Para aquellos que han crecido entre los seres humanos, la vida efímera y sin trabas de un aventurero tiene un atractivo natural. Los elfos, en general, evitan el cuerpo a cuerpo debido a su fragilidad, prefiriendo en su lugar seguir otras clases como las de mago y explorador.

Los elfos que escogen convertirse en aventureros suelen seguir un camino marcial, perseguir la maestría de la magia arcana, o buscar una carrera que combine las dos. Los elfos prefieren la sutileza al conflicto abierto, pero están ansiosos por exhibir su superioridad sobre otras razas, empleando la fuerza si la sutileza y el talento son insuficientes para la tarea.

- **Alquimista:** los elfos prefieren las disciplinas arcanas clásicas sobre la experimentación y pseudociencia de la alquimia, a menudo ridiculizadas como una tosca imitación de la magia tradicional. Los alquimistas elfos suelen buscar la

vida aventurera para escapar del desprecio de sus semejantes.

- **Bárbaro:** los elfos bárbaros normalmente viven en la profundidad de desiertos o junglas, dirigidos por místicos y sabios ancianos. A menudo se aventuran desde su tierra natal en servicio de su gente o para ver el mundo más allá de sus hogares.

- **Bardo:** los elfos aman el arte en todas sus formas. Sus profundas arias, poesía antigua y elegantes bailes son la envidia del público culto, al igual que su sutileza con las armas es la envidia de los guerreros comunes.

- **Bruja:** tratan con poderes de la tierra inescrutables, sin edad, las brujas elfas mezclan su comprensión de la naturaleza y maestría mágica en potentes maleficios y extraños arcanos. Muchas desarrollan relaciones con criaturas de su tierra natal, tomándolos como familiares para fortalecer aún más sus vínculos con la tierra.

- **Caballero:** los caballeros elfos tienen una larga tradición en las antiguas casas nobles, persiguiendo y protegiendo el honor con elegancia. Sus elegantes monturas muestran tanto resistencia como devoción.

- **Clérigo:** los elfos siguen muchas religiones, y debido a su larga vida muchos se ven a sí mismos como bendecidos por los dioses. Muchos representan filosofías naturalistas o anti-gueros patrones divinos que encarnan los rasgos de su pueblo.

- **Convocador:** los elfos tienen una larga tradición de alianza con criaturas mágicas por su afinidad con las artes místicas. Aunque menos numerosos que hechiceros o magos, los convocadores están bien representados en los ejércitos elfos, sus eidolons (ver la clase de “Convocador” que aparece en la *Guía Avanzada del Jugador*) son a menudo delicadas criaturas de engañosa fuerza y poder.

- **Druída:** los elfos tienen un vínculo instintivo con la naturaleza y los misteriosos espíritus que en ella habitan, algunos incluso veneran a esos poderes, fuerzas naturales con las que se unen, quedando unidos a la naturaleza mediante ellas.

- **Explorador:** Los elfos son cazadores y batidores excepcionales, en sintonía con el medio ambiente, altamente conscientes de su entorno, y siempre dispuestos a proteger sus tierras de origen o castigar a los que interfieran en sus dominios.

- **Guerrero:** los elfos guerreros son respetados por su ligereza de pies, delicada y mortal precisión, y maestría en tradiciones marciales de cientos de años de antigüedad.

- **Hechicero:** la magia canta en la sangre de todos los elfos, y todas las líneas de sangre de hechicería pueden ser encontradas entre ellos, aunque rara vez los hechiceros se ganan el respeto del que disfrutaban los magos.

- **Inquisidor:** aunque los elfos como raza premian la libertad e individualidad, también son grandes tradicionalistas y muy suspicaces con los ajenos. Los inquisidores elfos no son amados, pero sus juicios y autoridad son respetados.

- **Mago:** los elfos cultivan una antigua tradición de saber e investigación mágica en todos los campos de especialización. Para aquellos con talento para destacar, la magia es uno de los más seguros caminos para el prestigio en la sociedad elfa.

- **Monje:** los elfos son contemplativos por naturaleza y aprecian a los que se centran en la paz interior y la tranquilidad mental. Los monjes elfos suelen adoptar mantras intemporales y ejemplos de equilibrio y sutileza en la naturaleza como guías.

- **Oráculo:** los oráculos elfos son muy comunes y altamente respetados como guardianes de los misterios de los ancestros de su gente y de secretos que anteceden al mundo de incontables razas más jóvenes.

- **Paladín:** los paladines elfos adoptan y defienden los ancestrales mandatos de sus deidades, defendiendo su pueblo y tierras de todos aquellos que quieren despojarles de sus tierras sagradas.

- **Pícaro:** si bien ladrones, bandidos y similares son raros en la sociedad elfa, los pícaros elfos son comunes como batidores, infiltrados e incluso asesinos.

Opciones de clase predilecta: en lugar de recibir un rango adicional en habilidades o un punto de golpe cada vez que gana un nivel en una clase predilecta, un elfo tiene la opción de escoger entre una serie de otras bonificaciones, dependiendo de su clase predilecta. Las siguientes opciones están disponibles para todos los elfos que tienen la categoría predilecta en la lista, y a menos que se indique lo contrario, la bonificación se aplica cada vez que seleccione la recompensa que figura en la categoría predilecta.

- **Bárbaro:** suma 1a la velocidad base del elfo. En combate esto no tiene efectos salvo que el elfo haya seleccionado esta

recompensa 5 veces (u otro incremento de 5); una velocidad de 34 pies es efectivamente lo mismo que una velocidad de 30 pies, por ejemplo. Este bonificador se apila con el rasgo de clase de movimiento rápido y se aplica sólo bajo las mismas condiciones que dicha habilidad.

- **Bardo:** suma + 1 a la DMC del elfo cuando resista un intento de desarmar o romper arma.

- **Caballero:** suma +1 punto de vida a la montura del caballero. Si el elfo reemplaza alguna vez esta montura, la nueva montura gana esta bonificación de puntos de golpe. Estos bonificadores sólo se aplican a una montura individual ganada como parte de la clase de caballero.

- **Guerrero:** suma + 1 a la DMC del elfo cuando resista un intento de desarmar o romper arma.

- **Explorador:** escoge un arma de la siguiente lista: arco largo, espada larga, estoque, arco corto, espada corta o cualquier arma con “elfo” en su nombre. Suma un bonificador de circunstancia de +1/2 a las tiradas para confirmar un crítico con esa arma (bonificador máximo de +4). Esta bonificación no se apila con Soltura con críticos.

- **Hechicero:** selecciona un poder de línea de sangre a nivel 1 que normalmente se pueda usar un número de veces al día igual a 3 + el modificador de Carisma del hechicero. El hechicero suma +1/2 al número de usos al día a ese poder de línea de sangre.

- **Mago:** selecciona un poder de escuela arcana a nivel 1 que normalmente se pueda usar un número de veces al día igual a 3 + el modificador de Inteligencia del mago. El mago suma +1/2 al número de usos al día a ese poder de la escuela arcana.

ENANOS:

Los enanos son una raza estoica pero dura, instalados en ciudades cavadas en el corazón de las montañas y ferozmente determinados a repeler los estragos de razas salvajes como los orcos y los trasgos. Más que ninguna otra raza, los enanos tienen reputación de ser los más tercos y con menos sentido del humor de todas las



criaturas que trabajan la tierra. Podría decirse que su historia siempre ha estado ligada a la oscura disposición de muchos enanos por residir en las altas montañas o en peligrosos reinos bajo tierra, y a su constante guerra con los gigantes, trasgos y otras criaturas igual de horribles.

Conocidos como habilidosos artesanos, fieros guerreros y piadosos clérigos, los miembros de la raza enana resultan tan diversos como los pueblos humanos que habitan en la superficie. Ciertamente son menos los que se orientan a las artes arcanas en comparación a los elfos, pero se puede encontrar una serie de poderosos clanes hechiceros y magos dentro de las filas enanas. Del mismo modo, algunos enanos se vuelven hacia el robo y la astucia, asumiendo el papel de pícaro o incluso asesino.

Además de esta variedad en la profesión, los enanos son más variados en sus trasfondos de lo que parece a primera vista. No todos los enanos viven tan cerca de la superficie y reciben entrenamiento para luchar contra gigantes. Igualmente, algunos enanos no llegan a la mayoría de edad luchando contra trasgos y orcos, si no contra otros enemigos igualmente amenazantes. Tales enanos podrían tener diferentes rasgos raciales que los que se crían en un estilo de vida más tradicional.

Descripción física: los enanos son una raza pequeña y un tanto rechoncha, y son aproximadamente un pie más bajo que la mayoría de los humanos, poseen una gran complexión y anchura que les confiere una corpulenta apariencia. Tanto los

hombres como las mujeres se enorgullecen de la longitud de su pelo, y los hombres adornan a menudo sus barbas con una gran variedad de ganchos y lazos intrincados. Un enano afeitado es sin duda alguna un síntoma de locura, es más, nadie que esté familiarizado con su raza confiará nunca en un enano sin barba.

Sociedad: las grandes distancias que hay entre sus ciudades bajo las montañas explican muchas de las diferencias que existen dentro de su propia sociedad. A pesar de estas diferencias, los enanos de todo el mundo se caracterizan por su devoción en el trabajo de la piedra, su pasión por las construcciones y arquitecturas basadas en la piedra (y metales), y su feroz odio hacia los gigantes, los orcos y las criaturas trasgoideas.

Nombres de varón: Dolgrin, Grunyar, Harsk, Kazmuk, Morgrym, Rogar.

Nombres de mujer: Agna, Bodill, Ingra, Kotri, Rusilka, Yangrit.

Relaciones: enanos y orcos han vivido siempre muy próximos unos de otros, su historia de violencia es tan vieja como sus propias razas. Los enanos generalmente desconfían y evitan a los semiorcos. Encuentran a los medianos, a los elfos y a los gnomos demasiado frágiles, pacíficos y “bonitos” como para ser respetados. Es con los seres humanos con los que mantienen su vínculo más fuerte, debido sobre todo a la laboriosa naturaleza de los humanos y su buen apetito, ambas cualidades muy próximas a sus propios ideales.

RASGOS RACIALES DE LOS ENANOS:

+2 a Constitución, +2 Sabiduría, -2 Carisma: los enanos son a la vez duros y sabios, pero también un tanto ariscos.

Mediano: como criaturas medianas, los enanos no reciben ningún tipo de bonificador o penalizador debidos a su tamaño.

Lentos pero firmes: los enanos poseen una velocidad base de tan sólo 20 pies, pero su velocidad nunca se ve modificada por llevar armadura o por aguantar elevadas cargas.

Visión en la oscuridad: los enanos pueden ver en la oscuridad a un máximo de 60 pies.

Entrenamiento defensivo: los enanos reciben un bonificador de esquiva de +4 a la CA contra criaturas del subtipo gigante.

Codicia: los enanos reciben un bonificador racial de +2 en sus pruebas de Tasación para determinar el precio de objetos no mágicos que contengan metales preciosos o gemas.

Odio: los enanos reciben un bonificador de +1 en sus tiradas de ataque contra criaturas humanoides del subtipo orco o trasgoide debido a su entrenamiento contra estos enemigos tan sumamente odiados.

Resistentes: los enanos reciben un bonificador racial de +2 en sus TS contra venenos, conjuros y efectos sortilegos.

Estabilidad: los enanos reciben un bonificador racial de +4 en su Defensa contra Maniobras de Combate para resistir el ser embestido o derribado cuando está apoyado en el suelo.

Afinidad con la piedra: los enanos reciben un bonificador racial de +2 en las pruebas de Percepción para percibir la presencia de obras poco comunes de mampostería, como por ejemplo trampas de piedra o puertas secretas ubicadas en paredes o suelos de piedra. Realizan una prueba para darse cuenta de tales construcciones siempre que pasen a menos de 10' de ellas, tanto si las buscan activamente como si no.

Familiaridad con armas: los enanos son competentes con hachas de batalla, picos pesados, y martillos de guerra, y tratan cualquier arma con la palabra “enano” en su nombre como un arma marcial.

Idiomas: los enanos inicialmente hablan Común y Enano. Aquellos que posean elevadas puntuaciones de Inteligencia pueden escoger más idiomas entre los que se encuentran: Gigante, Gnomo, Trasgo, Orco, Térraro e Infracomún.

RASGOS RACIALES ALTERNATIVOS DE LOS ENANOS:

Los siguientes rasgos raciales pueden ser seleccionados en lugar de los actuales rasgos raciales enanos. Consulta a tu DM antes de seleccionar cualquiera de estas nuevas opciones.

Enemistad antigua: los enanos han estado durante mucho tiempo en conflicto con los elfos, especialmente los odiados drows. Los enanos con este rasgo racial reciben un bonificador + 1 a tiradas de ataque contra criaturas humanoides del subtipo elfo. Este rasgo racial reemplaza el rasgo racial de odio.

Artesano: los enanos son bien conocidos por su artesanía superior cuando se trata de trabajar metal y piedra. Los enanos con este rasgo racial reciben un bonificador + 2 a todas las pruebas de Artesanía u Oficio cuando creen objetos de metal o piedra. Este rasgo racial reemplaza el rasgo racial de codicia.

Guerrero de las profundidades: los enanos con este rasgo racial se crecen contra las abominaciones que viven en las profundidades bajo la superficie. Reciben un bonificador de esquiva + 2 a la CA contra monstruos del tipo aberración y un bonificador racial + 2 a su BMC en los intentos hechos para apresar a esas criaturas (o para mantener la presa). Este rasgo racial reemplaza el rasgo racial de entrenamiento defensivo.

Guardián del saber: los enanos guardan un amplio archivo de su historia y el mundo que los rodea. Los enanos con este rasgo racial reciben un bonificador racial +2 en las pruebas de habilidad Saber (historia) que se refieran a los enanos o sus enemigos. Pueden hacer pruebas de habilidad aunque no la tengan entrenada. Este rasgo racial reemplaza el rasgo racial de codicia.

Resistente a la magia: algunos de los más antiguos clanes enanos son especialmente resistentes a la magia. Los enanos con este rasgo racial ganan resistencia mágica igual a 5 + su nivel de personaje. Esta resistencia se puede bajar durante un asalto como acción estándar. Los enanos con este rasgo racial reciben un penalizador de -2 a todas las pruebas de concentración hechas en relación con conjuros arcanos. Este rasgo racial reemplaza al rasgo racial de resistente.

Implacable: los enanos son hábiles abriéndose camino a través del campo de batalla, apartando a un lado a los enemigos menores con facilidad. Los enanos con este rasgo racial reciben un bonificador + 2 a las pruebas de Maniobras de Combate hechas para embestir o arrollar un oponente. Este bonificador sólo se apila si tanto el enano como su oponente se encuentran sobre el suelo. Este rasgo racial reemplaza el rasgo racial de estabilidad.

Cantor de las rocas: la afinidad de algunos enanos con la tierra les otorga grandes poderes. Los enanos con este rasgo racial son tratados como 1 nivel superior cuando lancen conjuros con el descriptor tierra o usen poderes concedidos por el dominio de Tierra, los poderes de línea de sangre de la línea de sangre elemental de tierra, y las revelaciones de la piedra del misterio del oráculo. Esta capacidad no da al enano acceso temprano a los poderes basados en el nivel; únicamente afecta a los poderes que el enano ya puede usar sin esta capacidad. Este rasgo racial reemplaza el rasgo racial de Afinidad con la piedra.

Obstinado: los enanos son famosos por ser obstinados. Los enanos con este rasgo racial reciben un bonificador racial + 2 a las salvaciones de Voluntad para resistir conjuros y habilidades sortílegas de la escuela de encantamiento (hechizo) y encantamiento (compulsión). Además, si fallan una salvación, reciben otra salvación 1 asalto más tarde para finalizar antes de tiempo el efecto (asumiendo que tiene una duración mayor de 1 asalto). Esta segunda salvación se hace con la misma CD que la primera. Si el enano tiene una capacidad similar de otro origen (como la capacidad de mente escurridiza del pícaro), sólo puede usar una de estas capacidades por asalto, pero puede intentarlo también en el segundo asalto si la tirada de la primera capacidad falla. Este rasgo racial reemplaza el rasgo racial de resistentes.

Alineamiento y religión: los enanos se guían por el honor y sus tradiciones, y aunque algunos les satirizan frecuentemente como criaturas distantes, poseen un fuerte sentido de la amistad y la justicia, y aquellos que son dignos de su confianza saben que, aunque trabajan duro, pueden mostrar aún más dureza - especialmente si hay una buena jarra de cerveza en juego. La mayoría de los enanos son legales buenos. Prefieren adorar deidades cuyos principios coincidan con estos rasgos; quizás Torag sea uno de los preferidos entre los enanos, aunque Abadar y Gorum también suelen ser elecciones comunes.

Aventureros: aunque los enanos aventureros son raros en comparación con los humanos, pueden ser vistos en casi todas partes del mundo. Los enanos frecuentemente abandonan los confines de sus territorios en busca de gloria para sus clanes,

para encontrar tesoros con los que enriquecer sus hogares natales, o para reclamar ciudades enanas caídas a manos de sus enemigos raciales. Su modo de lucha se caracteriza sobre todo por el combate cerrado y el ataque cuerpo a cuerpo, por lo que la mayoría tienden a clases de bárbaro o de guerrero.

Los enanos que eligen convertirse en aventureros tienden a ser personajes marciales, desde bárbaros berserkers a clérigos empuñando un martillo. Independientemente de sus profesiones, los aventureros enanos están siempre preparados para un combate.

- **Alquimista:** si bien muchos enanos respetables practican la alquimia, pocos asumen el papel de alquimista - salvo por el interés de crear cervezas mágicas. Los enanos ven a

los alquimistas como gente extraña, a la que es mejor evitar aunque todavía se les respete.

- **Bárbaro:** aunque sus parientes normalmente les llaman berserkers, los bárbaros enanos son una parte valiosa de muchos ejércitos enanos. Aquellos que combaten por su cuenta se convierten en aventureros para ir en busca de mayores desafíos.

- **Bardo:** los enanos valoran su larga y gloriosa historia por encima de todo. Los bardos enanos a menudo reciben un intenso entrenamiento en su historia, recitando cuentos y baladas que narran su pasado. Por supuesto, cada bardo enano también conoce al menos una docena de obscenas canciones de borracho.

- **Bruja:** los miembros de la sociedad enana que realizan un pacto con un familiar y reciben el título de bruja lo hacen en secreto. Sus parientes desconfían de tales acuerdos, prefiriendo en su lugar confiar en el poder de sus deidades.

- **Caballero:** los caballeros enanos son casi desconocidos; los pocos caballeros enanos son casi exclusivamente habitantes de la superficie, montando en ponis o incluso jabalíes gigantes. Como era de esperar, muchos enanos ven a los caballeros como gente extraña, en la que no se puede confiar.

- **Clérigo:** los enanos tienen un estrecho vínculo con sus dioses y una larga tradición de producción de poderosos e influyentes clérigos. Los enanos seleccionados para una vida de devoción son entrenados desde una muy temprana edad, pero tras el entrenamiento, son libres para explorar el mundo y propagar la fe.

- **Convocador:** la mayoría de los enanos no entiende el poderoso vínculo entre un convocador y su eidolon (ver la clase de "Convocador" que aparece en la *Guía Avanzada del Jugador*), haciendo de esta una profesión poco común para la gente fuerte. Los eidolons de los convocadores enanos suelen tener una apariencia similar a elementales de tierra o gólems de hierro.

- **Druida:** la falta general de flora bajo tierra conduce a que pocos enanos sigan la llamada del druida. Aquellos que encuentran un vínculo con la naturaleza son atraídos por formas de vida subterránea o bien se van a la superficie para adoptar los medios de vida que la tierra les ofrece.

- **Explorador:** los enanos son famosos por guardar rencores. No debería ser ninguna sorpresa que un grupo de enanos decidan convertirse en exploradores centrados en destruir a los enemigos de su pueblo.

- **Guerrero:** los guerreros enanos tienen una posición de respeto y autoridad en la mayoría de culturas enanas. Son una necesidad de la vida en los duros entornos subterráneos, y muchos enanos son entrenados en las artes marciales desde una edad temprana.

- **Hechicero:** la sociedad enana premia a los pocos entre ellos que reciben su poder de líneas de sangre benevolentes o nobles, pero rechazan las manchadas por oscuras influencias.

- **Inquisidor:** aunque no es imposible, los enanos rara vez cometen traición contra su propio pueblo. Como resultado, los pocos enanos que toman el manto de inquisidor emplean la mayor parte de su tiempo viajando por el mundo para proteger a su pueblo de amenazas externas.

- **Mago:** los enanos nunca han tenido una gran tradición de magia arcana, y su estudio es algo raro, aunque todavía sigue siendo más común que la hechicería natural por nacimiento. Renunciar al entrenamiento tradicional enano a favor de estudios arcanos marca a la mayoría de magos como extraños entre sus jóvenes compañeros, aunque los magos ancianos y sabios son muy respetados.

- **Monje:** si bien muchos enanos poseen la disciplina necesaria para asumir el papel de monje, la mayoría se vuelven a formas de combate más tradicionales que emplean armaduras pesadas y un hacha de confianza. La mayoría de monjes enanos se congregan en pequeños enclaves de individuos de ideas afines.

- **Oráculo:** la mayoría de los oráculos enanos obtienen su poder de la tierra que les rodea o de los espíritus de sus antepasados, haciendo de ellos miembros respetados de la sociedad enana. Si bien no son venerados como los clérigos, los oráculos enanos suelen ser consultados en tiempos de crisis y llamados en ayuda en tiempos de guerra.

- **Paladín:** pocos enanos aspiran al camino del paladín. Combinando la devoción y las habilidades marciales, los paladines enanos tienen las mismas posibilidades de ser tanto cruzados por los intereses enanos como de ser defensores protegiendo bastiones enanos.

- **Pícaro:** los enanos que se inclinan hacia el arte del subterfugio, tienden a centrarse en el trabajo con trampas y en sorprender a sus enemigos en lugar de vaciar bolsillos y a la charlatanería.

Opciones de clase predilecta: en lugar de recibir un rango adicional en habilidades o un punto de golpe cada vez que

gana un nivel en una clase predilecta, un enano tiene la opción de escoger entre una serie de otras bonificaciones, dependiendo de su clase predilecta. Las siguientes opciones están disponibles para todos los enanos que tienen la categoría predilecta en la lista, y a menos que se indique lo contrario, la bonificación se aplica cada vez que seleccione la recompensa que figura en la categoría predilecta.

- **Bárbaro:** suma 1 al número total de asaltos de furia al día del enano.

- **Clérigo:** selecciona un poder de dominio ganado a nivel 1 que normalmente es utilizable un número de veces al día igual a 3 + el modificador de Sabiduría del clérigo. El clérigo añade ½ al número de usos al día del poder de dominio.

- **Guerrero:** suma + 1 a la DMC del guerrero cuando resista una embestida o derribo.

- **Oráculo:** reduce el penalizador de no competencia en un arma en 1. Cuando el penalizador de no competencia para un arma sea de 0 por esta habilidad, el oráculo es tratado como si tuviera la apropiada dote de competencia con arma marcial o de competencia con arma exótica para esa arma.

- **Paladín:** suma un bonificador + 1 a las pruebas de concentración cuando lance conjuros de paladín.

- **Explorador:** añade un bonificador +1 en las pruebas de empatía salvaje para influenciar animales y bestias mágicas que viven bajo tierra.

- **Pícaro:** suma un bonificador ½ a las pruebas de Inutilizar Mecanismo con respecto a trampas de piedra y un bonificador ½ a sentido de las trampas en relación a trampas de piedra.

GNOMOS:

El linaje de los Gnomos tiene su origen en el misterioso reino de la magia, un lugar donde los colores son más brillantes, las zonas silvestres aún más salvajes, y las emociones aún más primarias. Fuerzas desconocidas se llevaron a sus ancestros de ese reino hasta mucho tiempo, forzándoles a buscar refugio en este mundo; a pesar de ello, los gnomos nunca han abandonado completamente sus raíces mágicas ni han dejado de adaptarlas a la cultura mortal.



Como resultado, los gnomos son ampliamente considerados por las demás razas como forasteros y gente extraña.

Descripción física: Los gnomos son una de las razas más pequeñas, generalmente poco más de 3 pies de altura. Sus cabellos tienden a poseer colores vibrantes como el naranja ardiente de las hojas en otoño, el llamativo verde de los bosques en primavera, o los profundos rojos y púrpuras de las plantas silvestres en flor. De forma similar el rango de colores en su piel va desde los cálidos marrones hasta el rosa floral, frecuentemente con poco recuerdo de su herencia. Los gnomos poseen características faciales muy cambiantes, y la mayoría tienen bocas y ojos muy grandes, algo que puede causar un efecto inquietante e impresionante a la vez, dependiendo del individuo.

Sociedad: Al contrario que las demás razas, los gnomos generalmente no se organizan de acuerdo a las clásicas estructuras sociales. En el fondo son criaturas caprichosas, que normalmente viajan solos o con compañeros temporales, siempre buscando nuevas y emocionantes experiencias. Raramente establecen estrechas relaciones entre ellos mismos o con miembros de otras razas, en lugar de ello centran su atención en el arte, en los oficios, o en colecciones con una pasión que raya el fanatismo. Los varones tienen una extraña afición por los sombreros y tocados extravagantes, mientras que las hembras a menudo lucen con orgullo elaborados y excéntricos peinados.

Nombres de varón: Abroshtor, Bastargre, Halungalom, Krolmnite, Poshment, Zarzuket, Zatqualmie.

Nombres de mujer: Besh, Fijit, Lini, Neji, Majet, Pai, Queck, Trig.

Relaciones: Los gnomos tienen dificultades al interactuar con otras razas, tanto a nivel físico como emocional. Su humor es difícil de entender y con frecuencia es encontrado como malicioso o sin sentido por las demás razas, en cambio los gnomos tienden a ver a las razas más altas como si fueran torpes y rudos gigantes. Se llevan bien con los medianos y los humanos, y son propensos a contar chistes sobre enanos y semiorcos, de quienes la mayoría de los gnomos sienten la necesidad de alegrar. Respetan a los elfos, pero a menudo se ven frustrados por la comparativamente lentitud que muestran las razas más longevas a la hora de tomar decisiones. Para los gnomos la acción es siempre mejor que quedarse parados, y muchos de ellos suelen llevar consigo varios proyectos altamente complicados a todas partes para mantenerse entretenido durante los periodos de descanso.

RASGOS RACIALES DE LOS GNOMOS:

+2 Constitución, +2 Carisma, -2 Fuerza: Los gnomos son físicamente débiles pero sorprendentemente vigorosos, y su actitud les hace naturalmente agradables.

Pequeño: Los gnomos son criaturas pequeñas y obtienen un bonificador de tamaño de +1 a su CA, un bonificador de tamaño de +1 a sus tiradas de ataque, un penalizador de -1 a su Bono de Maniobra de Combate y Defensa contra Maniobras de Combate, y un bonificador de tamaño de +4 en tiradas de Sigilo.

Velocidad lenta: Los gnomos tienen una velocidad base de 20 pies.

Visión en la penumbra: Los gnomos pueden ver el doble que los humanos en condiciones de poca luz.

Entrenamiento defensivo: Los gnomos obtienen un bonificador de esquivas de +4 a su CA contra criaturas del tipo gigante.

Magia de los Gnomos: Los gnomos añaden un +1 a la CD de cualquier TS contra conjuros de ilusión que lancen. Aquellos que posean un Carisma de 11 o superior también ganan las siguientes capacidades sortilegas: 1/día – Luces Danzantes, Sonido Fantasmal, Prestidigitación y Hablar con los animales. El nivel de lanzador para estos efectos es igual al nivel del gnomo. La CD para estos conjuros es igual a 10 + el nivel del conjuro + el modificador de Carisma del gnomo.

Odio contra criaturas: Reciben un bonificador de +1 a las tiradas de ataque contra criaturas humanoides de los subtipos reptiliano y trasgoide debido a que poseen un entrenamiento especial contra estos enemigos tan odiados.

Resistencia a la Ilusión: Los gnomos tienen un bonificador racial de +2 en TS contra conjuros y efectos de ilusión.

Sentidos agudizados: Los gnomos reciben un bonificador racial de +2 en las pruebas de Percepción.

Obsesivos: Los gnomos reciben un bonificador racial de +2 en una habilidad de Arte o un Oficio de su elección.

Familiaridad con las armas: Los gnomos tratan cualquier arma con la palabra “gnomo” en su nombre como un arma marcial.

Idiomas: Los gnomos empiezan hablando Común, Gnomo, y Silvano: Los gnomos con una elevada puntuación de inteligencia pueden elegir entre los siguientes idiomas: Dracónico, Enano, Elfo, Gigante, Trasgo y Orco.

Alineamiento y religión: A pesar de que los gnomos son impulsivos embaucadores, a veces con motivos inescrutables y métodos igualmente confusos, en el fondo tienen buen corazón. Son propensos a tener increíbles brotes de emoción, y la mayoría se encuentra en paz dentro del mundo natural. Los gnomos son normalmente neutrales buenos, y prefieren a las deidades que valoran la individualidad y la naturaleza, como por ejemplo Shelyn, Gozreh, Desna, y cada vez más Cayden Cailean.

Aventureros: La propensión de los gnomos a la pasión por los viajes los hace auténticos aventureros. A menudo se convierten en vagabundos para experimentar nuevos aspectos de la vida, porque nada es tan increíble como los incontables peligros que encaran los aventureros. Compensan su debilidad con una cierta propensión por la hechicería o la música de bardo.

HUMANOS:

Los humanos poseen un extraordinario ímpetu y una gran capacidad para resistir y expandirse, por lo tanto son la raza dominante en el mundo. Sus imperios y naciones son vastos, de crecimiento descontrolado, y los habitantes de estas sociedades se labran un nombre con la fuerza de las espadas y el poder de sus conjuros. La humanidad se define sobre todo por

su tumultuosidad y su diversidad, y su civilización va desde las salvajes pero honorables tribus a las decadentes y malvadas familias de nobles en las ciudades más cosmopolitas. La curiosidad y la ambición humanas frecuentemente triunfan sobre su predisposición por un estilo de vida más sedentario, y muchos abandonan sus hogares para explorar innumerables y olvidados lugares del mundo o para enrolarse en poderosos ejércitos con los que invadir a sus vecinos, simplemente porque pueden hacerlo.

Descripción física: las características físicas de los humanos

son tan variadas como los climas del mundo. Desde la piel oscura de las tribus de los continentes del sur a los pálidos invasores bárbaros de las tierras del norte, los humanos poseen gran variedad de colores de piel, formas corporales y rasgos faciales. Generalmente hablando, el color de piel de los humanos asume un aspecto más oscuro según nos acercamos al ecuador donde viven.



RASGOS RACIALES DE LOS HUMANOS:

+2 a una puntuación de característica: los personajes humanos obtienen un bonificador +2 a una puntuación de característica de su elección durante la creación para representar su variada naturaleza.

Mediano: los humanos son criaturas Medianas y no tienen bonificaciones o penalizaciones debidas a su tamaño.

Velocidad normal: los humanos tienen una velocidad base de 30 pies.

Dote gratuita: los humanos seleccionan una dote extra a nivel 1.

Hábil: los humanos ganan un rango adicional de habilidad a nivel 1 y un rango adicional cada vez que ganan un nivel.

Idiomas: los humanos comienzan a jugar hablando Común. Los humanos con puntuaciones de Inteligencia altas pueden escoger cualquier idioma que quieran (excepto idiomas secretos, como el Druídico).

Sociedad: la sociedad humana comprende una gran cantidad de gobiernos, posiciones y estilos de vida. Aunque la historia de las civilizaciones humanas más antiguas que data de miles de años atrás, cuando se compara con las civilizaciones de otras razas comunes como los elfos y los enanos, la sociedad humana parece estar en constante flujo con imperios que caen y otros nuevos que los suplantán. En general, los humanos son conocidos por su flexibilidad, ingenuidad y su ambición.

Relaciones: los humanos son fecundos, y su unidad y su número hacen que frecuentemente entren en contacto con otras razas durante los periodos de expansión territorial y colonización. En muchos casos, esto conduce a la guerra y la violencia, sin embargo, los humanos también son rápidos en perdonar y forjar alianzas con razas que no intentan igualarles o excederles en violencia. Orgullosos, algunas veces hasta el punto de la arrogancia, los humanos pueden llegar a ver a los enanos como miserables borrachos, a los elfos como frívolos mequetrefes, a los medianos como cobardes ladrones, a los gnomos como retorcidos maníacos, y a los semi-elfos y semi-orcos como una vergüenza – pero la diversidad racial entre sus miembros también hace a los humanos bastante predispuestos a aceptar a otros quienquiera que sean.

Alineamiento y religión: la humanidad es quizás la más heterogénea de todas las razas comunes, con capacidad para un mal inimaginable o para una bondad infinita. Algunos se integran en las enormes hordas bárbaras, mientras que otros erigen inmensas ciudades de varias millas de extensión. En su conjunto, la mayoría son neutrales, aunque tienden a congregarse en regiones y civilizaciones con alineamientos específicos. Los humanos también tienen el abanico más amplio de dioses y religiones, carecen de los vínculos con las tradiciones de otras razas y están dispuestos a elegir a aquél que les ofrezca gloria o protección. Han adoptado incluso dioses como Torag o Calistria, quienes durante milenios estuvieron más identificados con las razas más antiguas, y como la humanidad

sigue creciendo y prosperando, nuevos dioses han comenzado a surgir de los mitos y leyendas siempre en expansión.

Aventureros: la ambición por sí sola puede guiar a gran cantidad de seres humanos, y para muchos, la aventura les sirve como medio para un fin, ya sea la riqueza, la ambición, el estatus social o el conocimiento arcano. Algunos buscan una vida de aventura simplemente por la emoción del peligro. Los humanos vienen de múltiples regiones y entornos, y como tales pueden asumir cualquier papel en un grupo de aventureros.

Nombres: a diferencia de las demás razas, que por lo general están unidas por tradiciones específicas e historias compartidas, la diversidad humana tiene como resultado un infinito número de nombres. Los humanos de una tribu bárbara del norte tienen muchos más nombres diferentes que aquellos que provienen de una región subtropical de marineros y comerciantes. En la mayor parte del mundo los humanos hablan Común, no obstante, sus nombres son tan variados como sus creencias y apariencias.

MEDIANOS:

Optimistas y alegres por naturaleza, dotados de una extraordinaria suerte y con una inusitada pasión por los viajes, los medianos compensan su corta estatura con una gran dosis de bravuconería y curiosidad. Son al mismo tiempo excitables y tratables, les gusta mantener un temperamento uniforme y un ojo pendiente de cualquier oportunidad que surja, y no son tan propensos como otras razas más volátiles a los estallidos de emoción o violencia. Incluso al borde de una catástrofe casi nunca pierden su sentido del humor.

Los medianos son empedernidos oportunistas. Son incapaces de defenderse físicamente de las inclemencias del mundo,



por lo que saben cuándo dejarse llevar por los aires que soplan y cuando mantenerse al margen. Sin embargo la curiosidad de los medianos a veces enturbia su buen juicio, tomando decisiones erróneas y escapando por los pelos.

Aunque su curiosidad les impulsa a viajar y buscar nuevos lugares y experiencias, los medianos poseen un gran sentido de la casa y el hogar, a menudo gastando más de lo normal para mejorar las comodidades de la vida hogareña.

Descripción física: Los medianos alcanzan una discreta altura de unos 3 pies. Prefieren caminar descalzos, haciendo que las plantas de sus pies acaben siendo sumamente duras. Suelen tener verdaderos penachos de pelo grueso y rizado que mantienen calientes los empeines de sus anchos y curtidos pies. Su piel tiende a presentar colores almendrados y su pelo suele lucir tonos pardos. Las orejas de un mediano son puntiagudas, pero proporcionalmente no mucho más grandes que las de un humano.

Sociedad: Los medianos mantienen sus tierras natales poco civilizadas y los asentamientos que controlan en los pueblos libres no poseen más que asambleas rurales. Mucho más a menudo, suelen acomodarse en las ciudades humanas, ganándose la vida como pueden sacando tajada de las migajas en las grandes ciudades. Muchos de ellos alcanzan una plenitud en sus vidas viviendo a la sombra de sus vecinos de mayor altura, mientras que otros prefieren llevar vidas nómadas en los caminos, viajando por todo el mundo y experimentando todo lo que éste pueda ofrecerles.

Nombres de varón: Antal, Boram, Evan, Jamir, Kaleb, Lem, Miro, Sumak.

Nombres de mujer: Anafa, Bellis, Etune, Filiu, Lissa, Marra, Rillka, Sistra, Yamyra.

Relaciones: Los medianos se enorgullecen por su habilidad de pasar desapercibidos a las demás razas – es precisamente esto lo que les permite a muchos de ellos destacar en el robo y el engaño. La mayoría de los medianos, sabiendo perfectamente la idea estereotipada que otras razas tienen sobre ellos, dejan su manera de ser a un lado para resultar cercanos y amigables a las razas más grandes, siempre que no traten de pasar inadvertidos. Se llevan bastante bien con los gnomos, aunque la mayoría de los medianos muestran cierto grado de cautela ante estas excéntricas criaturas. Por norma general los medianos conviven muy bien con los humanos, pero desde que algunas de las sociedades humanas más agresivas les ven como esclavos, los medianos tratan de no ser demasiado complacientes con ellos. Los medianos respetan a los elfos y los enanos, pero estas razas generalmente viven en regiones remotas tan alejadas de las comodidades de la civilización que las oportunidades de interactuar con ellas son más bien escasas. Tan sólo suelen rehuir de los semiorcos, debido a su gran tamaño y su naturaleza violenta, algo un poco intimidatorio para la mayoría de medianos como para hacerles frente.

Alineamiento y religión: Los medianos son leales a sus amigos y familiares, pero dado que viven en un mundo dominado por razas que les doblan en tamaño, han terminado por asumir la realidad de que en algunas ocasiones tendrán que gorronear y pelearse para sobrevivir. La mayoría son neutrales como resultado de esto. Suelen seguir a aquellas deidades que alientan a las pequeñas comunidades pero muy unidas, ya sean para el bien (como Erastil) o para el mal (como Norgorber).

RASGOS RACIALES DE LOS MEDIANOS:

+2 Destreza, +2 Carisma, -2 Fuerza: Los medianos son ágiles y voluntariosos, pero su pequeña estatura les hace más débiles que las demás razas.

Pequeños: Los medianos son criaturas pequeñas y obtienen un bonificador por tamaño de +1 a su CA, un +1 en sus tiradas de ataque, y un penalizador de -1 a su Bono de Maniobra de Combate y Defensa contra Maniobras de Combate, y un bonificador de tamaño de +4 en tiradas de Sigilo.

Velocidad lenta: los medianos tienen una velocidad base de 20 pies.

Valientes: Los medianos reciben un bonificador racial de +2 a sus TS contra *miedo*. Este bonificador se apila con el bonificador proporcionado por la *suerte de los medianos*.

Suerte de los medianos: Los medianos reciben un bonificador racial de +1 en todas sus TS.

Sentidos agudizados: Los medianos reciben un bonificador racial de +2 en las pruebas de *Percepción*.

Pies firmes: Los medianos reciben un bonificador racial de +2 en las pruebas de *Acrobacias* y *Trepar*.

Familiaridad con las armas: Los medianos son competentes con hondas y tratan cualquier arma con la palabra “mediano” en su nombre como arma marcial.

Idiomas: Los medianos hablan Común y Mediano. Aquellos que posean una elevada puntuación de Inteligencia pueden escoger entre los siguientes idiomas: Enano, Elfo, Gnomo y Trasgo.

Aventureros: Su inherente suerte junto con sus insaciables ganas de viajar los hacen candidatos idóneos para la aventura. Otros tantos vagabundos procuran estar acompañados de miembros de esta raza tan curiosa con la esperanza de que esa mística suerte que les acompaña sea contagiosa.

SEMIELFOS:

Los elfos siempre han acaparado las miradas ambiciosas de otras razas. Su larga esperanza de vida, su afinidad mágica y su inherente gracia, han contribuido tanto a la admiración como a una profunda envidia por parte de sus vecinos. De todas sus características, no obstante, ninguna ha calado tanto en sus relaciones con los humanos como su belleza. Desde la primera vez que ambas razas entraron en contacto, los humanos siempre han tenido a los elfos por modelos de perfección física, viendo entre la gente corriente versiones idealizadas de ellos mismos. Por su parte, muchos elfos encuentran a los humanos atractivos a pesar de sus formas bárbaras, atraídos por la pasión y el ímpetu con que los miembros de la raza más joven afrontan sus cortas vidas. Algunas veces, esta mutua atracción incurre en una relación romántica. Aunque normalmente son de corta vida, incluso para los estándares humanos, estas uniones comúnmente culminan con el nacimiento de



semielfos, una raza que desciende de dos culturas pero que no pertenece a ninguna. Los semielfos pueden aparearse entre sí, pero incluso aquellos de “pura sangre” tienden a ser vistos como bastardos tanto por humanos como por elfos.

Descripción física: Los semielfos son más altos que los humanos pero más bajos que los elfos. Heredan la delgada complexión y las atractivas características de su línea de sangre élfica, pero su color de piel es debido a su lado humano. A pesar de conservar las orejas puntiagudas de los elfos, las suyas son más redondeadas y menos pronunciadas. Los ojos de los semielfos son parecidos a los humanos y presentan un amplio espectro de exóticos colores que van desde el ámbar o el violeta al verde esmeralda y el azul profundo.

Sociedad: La ausencia de un territorio natal y una cultura propia fuerza a los semielfos a ser versátiles, capaces de adaptarse al entorno que les rodee. Aunque a menudo resulten atractivos por las mismas razones que sus progenitores, los semielfos rara vez encajan entre los humanos o entre los elfos, pues ambas razas ven en ellos demasiadas evidencias de la otra. Esta ausencia de aceptación pesa mucho sobre algunos semielfos, mientras que en otros es vista como una ventaja por su estatus único, encontrando en la carencia de una cultura formalizada la verdadera libertad. Como resultado, los semielfos se adaptan de forma increíble a cualquier situación, siendo capaces de ajustar su predisposición mental y sus aptitudes a cualquier sociedad en la que encuentren.

Nombres de varón: Calathes, Encinal, Kyras, Narciso, Quiray, Satinder, Selyiel, Zirul.

Nombres de mujer: Cathran, Elsbeth, Iandoli, Kieyanna, Lialda, Maddela, Reda, Tamarie.

RASGOS RACIALES DE LOS SEMIELFOS:

+2 a la puntuación de una Característica: Los personajes semielfos obtienen un bonificador de +2 a la puntuación de una característica de su elección durante la creación del personaje que representa su naturaleza versátil.

Mediano: Los semielfos son criaturas medianas y no tienen bonificadores o penalizadores debidos a su tamaño.

Velocidad normal : Los semielfos tienen una velocidad base de 30 pies.

Visión en la penumbra: Los semielfos pueden ver el doble que los humanos en condiciones de luz escasa.

Adaptabilidad : Los semielfos reciben *Soltura con una habilidad* como dote extra a primer nivel.

Sangre élfica: Los semielfos son tanto elfos como humanos ante cualquier efecto relativo a la raza.

Inmunidades élficas: Los semielfos son inmunes a efectos mágicos de dormir y obtienen un bonificador racial de +2 en las TS contra conjuros y efectos de encantamiento.

Sentidos agudizados: Los semielfos reciben un bonificador racial de +2 en las pruebas de la habilidad de *Percepción*.

Múltiples talentos: Los semielfos escogen dos clases predilectas a primer nivel y ganan +1 punto de vida ó +1 punto de habilidad cuando quiera que suban un nivel en una de esas clases.

Idiomas: Los semielfos hablan inicialmente Común y elfo. Los semielfos con una elevada puntuación de Inteligencia puede escoger entre cualquier idioma que quieran (excepto idiomas secretos, como el druídico).

Relaciones: Un semielfo entiende la soledad, y sabe que el carácter no es tanto consecuencia de la raza como de la experiencia vivida. Como tales, los semielfos frecuentemente están abiertos a establecer relaciones y alianzas con otras razas, y no suelen fiarse de las primeras impresiones cuando conocen gente nueva.

Alineamiento y religión: El aislamiento de los semielfos influye en gran modo sobre su carácter y su filosofía. La crueldad no es algo que esté en su naturaleza, pero no se ajustan o aceptan los convenios sociales establecidos – como resultado, la gran mayoría son caóticos buenos. La ausencia de una cultura unificada les hace menos propensos a ser religiosos, aún así los hay que siguen las creencias populares de la región donde habitan.

Aventureros: Los semielfos tienden a ser itinerantes, vagando por las tierras en busca de un lugar al que finalmente puedan llamar hogar. El deseo de probarse a uno mismo en la comunidad y establecer una identidad propia - o incluso un legado – impulsa a muchos semielfos aventureros a llevar vidas de auténtico coraje.

SEMIORCOS:

Los semiorcos son en realidad monstruosidades, sus trágicos nacimientos son el resultado de perversión y violencia (o al menos, así es como las demás razas les ven). Es cierto que rara vez son el resultado de una unión romántica, y como tales son por lo general forzados a crecer rápido y muy fuertes, constantemente luchando para protegerse o para labrarse un nombre. Temidos, desconfiados, y denigrados, los semiorcos aún así logran sorprender constantemente a sus detractores con grandes hazañas y una sorprendente sabiduría (aunque algunas veces es más fácil romper algunos cráneos directamente).

Descripción Física: Ambos géneros alcanzan entre 6 y 7 pies de altura, son de fuerte complexión y con un color de piel verdoso o grisáceo. Sus dientes caninos suelen crecer lo suficiente para sobresalir de sus bocas, y estos “colmillos” combinados con unas espesas cejas y unas orejas puntiagudas, les dan un aspecto de auténticas bestias. Aunque los semiorcos pueden ser impresionantes, muy pocos se atreven a describirlos como bellos.

Sociedad: A diferencia de los semielfos, sobre los que parte de la discriminación social nace de los celos o la atracción, los semiorcos poseen lo peor de ambos mundos: físicamente más

débiles que los orcos, ellos también tienden a ser temidos o atacados directamente por legiones de humanos que no se molestan en hacer distinciones entre orcos de pura sangre y semiorcos. Sin embargo, aunque no están exactamente aceptados, los semiorcos tienden a ser valorados por sus proezas marciales en las sociedades civilizadas, y se sabe que los líderes orcos les engendran intencionadamente, ya que éstos normalmente compensan su falta de fortaleza física con un considerable aumento de su astucia y agresividad, convirtiéndoles en verdaderos jefes naturales y asesores estratégicos.

Nombres de varón: Ausk, Davor, Hakak, Kizziar, Makoa, Nesteruk, Tsadok.

Nombres de mujer: Canan, Drogheda, Goruza, Mazon, Shirish, Tevaga, Zeljka.

Relaciones: Al ser perseguidos durante toda su vida, los semiorcos siempre están en alerta y no tardan en montar en cólera, aunque aquellos que consiguen traspasar esa apariencia salvaje externa puede ser que encuentren un fondo con cierta empatía bien escondido en su interior. Tanto elfos como enanos tienden a ser los que menos les aceptan, pues ven en ellos demasiadas semejanzas con sus enemigos raciales, aunque en realidad las demás razas tampoco son mucho más comprensivas. Las sociedades humanas con menos problemas con los orcos tienen a ser su mejor refugio, y es ahí donde los semiorcos se convierten en mercenarios o bien son los encargados de mantener el orden.

Alineamiento y religión: Obligados a vivir entre la brutalidad de los orcos o de forma solitaria en los territorios civilizados, la mayoría de los semiorcos son resentidos, violentos y solitarios. El mal llega a ellos con mucha facilidad, pero no lo son por naturaleza – en realidad, la mayoría de los semiorcos son caóticos neutrales, habiendo aprendido de la experiencia que no hay razón para hacer cualquier cosa salvo aquellas que repercutan directamente en su beneficio. Los semiorcos que se molestan en adorar



a los dioses, tienden a hacerlo en favor de aquellos que promueven la guerra o la fortaleza individual, como por ejemplo Gorum, Cayden Cailean, Lamashtu, y Rovagug.

Aventureros: Acérrimamente independientes, muchos semiorcos eligen vidas de aventuras por necesidad, tratando de escapar de su penoso pasado o buscando mejorar su suerte con la fuerza de las armas. Otros, más optimistas o desesperados por la aceptación, asumen un papel de cruzados con la finalidad de probar al mundo su valía.

RASGOS RACIALES DE LOS SEMIORCOS:

+2 a una puntuación de característica: Los personajes semiorcos obtienen un bonificador de +2 a una característica de su elección durante la creación del personaje que representa su variada naturaleza.

Mediano: Los semiorcos son criaturas medianas y no tienen bonificadores o penalizadores debidos al tamaño.

Velocidad normal : Los semiorcos tienen una velocidad base de 30 pies.

Visión en la oscuridad: Los semiorcos pueden ver en la oscuridad hasta 60 pies.

Intimidatorios: Los semiorcos reciben un bonificador racial de +2 las pruebas de Intimidar debido a su temible naturaleza.

Sangre orca : Los semiorcos cuentan como humanos y como orcos para cualquier efecto relativo a la raza.

Ferocidad orca : Una vez al día, cuando un semiorco cae por debajo de 0 puntos de vida pero no está muerto, puede luchar un asalto más como si estuviera incapacitado. Al final de su siguiente turno, a menos que suba puntos de vida por encima de 0, inmediatamente cae inconsciente y comienza a morir.

Familiaridad con las armas: Los semiorcos son competentes con grandes hachas y tratan cualquier arma con la palabra “orco” en su nombre como si fuera un arma marcial.

Idiomas: Los semiorcos comienzan hablando Común y Orco. Aquellos que posean una elevada puntuación de Inteligencia pueden además escoger entre los siguientes idiomas: Abisal, Dracónico, Gigante, Gnoll y Trasgo.

CAP. 3 – CLASES:

EL AVANCE DEL PERSONAJE:

- **Bárbaro:** Desde los salvajes del reino reclamado por demonios de Sarkoris hasta los hombres de las tribus de las tierras de los Reyes de Linnorn, aquellas gentes primitivas que viven apartadas de las llamadas tierras civilizadas forman el colectivo conocido como bárbaros.

- **Bardo:** Existen incalculables maravillas y secretos para aquellos lo bastantes hábiles como para descubrirlos. A través de la habilidad, talento y magia, esos pocos lo suficientemente astutos desentrañan los misterios del mundo, haciéndose adeptos del arte de la persuasión, la manipulación y la inspiración.

- **Clérigo:** En la fe y los milagros divinos, muchos pueden encontrar un propósito mayor. Llamados para servir a poderes más allá del entendimiento mortal, todos los sacerdotes predicar maravillas y satisfacen las necesidades espirituales de su gente. Los clérigos son más que simples sacerdotes; estos emisarios de la divinidad hacen la voluntad de sus deidades por medio de la fuerza de las armas y la magia de sus dioses.

- **Druida:** En la pureza de los elementos y el orden de la naturaleza existe un poder más allá de las maravillas de la civilización. Furtivo, aunque innegable, esta magia primaria es guardada por los servidores del equilibrio filosófico conocidos como druidas.

- **Explorador:** Para aquellos que saborean la emoción de la caza, sólo hay depredadores y presas. Sean cazadores, rastreadores o cazarrecompensas, los exploradores comparten mucho en común: la maestría única en armas especializadas, la habilidad para acechar incluso a la pieza de caza más evasiva y la capacidad para derrotar a una amplia variedad de presas.

- **Guerrero:** Algunos toman las armas por la gloria, la riqueza, o la venganza. Otros batallan para probarse a si mismos, proteger a otros, o porque no saben hacer nada más. Incluso otros aprenden los caminos de las armas para afinar sus cuerpos en batalla y demostrar su valía en la forja de la guerra.

TABLA 3-1: AVANCE DE PERSONAJES Y BENEFICIOS DEPENDIENTES DEL NIVEL.

Nivel	Total puntos de Experiencia			Dotes	Puntuación Característica	Riqueza PJ
	Lento	Intermedio	Rápido			
1º	---	---	---	1ª	---	varía
2º	3.000	2.000	1.300	---	---	1.000 po
3º	7.500	5.000	3.300	2ª	---	3.000 po
4º	14.000	9.000	6.000	---	1ª	6.000 po
5º	23.000	15.000	10.000	3ª	---	10.500 po
6º	35.000	23.000	15.000	---	---	16.000 po
7º	53.000	35.000	23.000	4ª	---	23.500 po
8º	77.000	51.000	34.000	---	2ª	33.000 po
9º	115.000	75.000	50.000	5ª	---	46.000 po
10º	160.000	105.000	71.000	---	---	62.000 po
11º	235.000	155.000	105.000	6ª	---	82.000 po
12º	330.000	220.000	145.000	---	3ª	108.000 po
13º	475.000	315.000	210.000	7ª	---	104.000 po
14º	665.000	445.000	295.000	---	---	185.000 po
15º	955.000	635.000	425.000	8ª	---	240.000 po
16º	1.350.000	800.000	600.000	---	4ª	315.000 po
17º	1.000.000	1.300.000	850.000	9ª	---	410.000 po
18º	2.700.000	1.800.000	1.200.000	---	---	530.000 po
19º	3.850.000	2.550.000	1.700.000	10ª	---	685.000 po
20º	5.350.000	3.600.000	2.400.000	---	5ª	880.000 po

- **Hechicero:** Descendientes de líneas de sangre innatamente mágicas, elegidos de los dioses, engendros de los monstruos, peones del destino o simplemente casualidades de la inconstante magia, los hechiceros buscan en su interior en busca de aptitudes mágicas y extraen un poder que pocos mortales podrían imaginar.

- **Mago** (Wizard): Más allá del velo de lo mundano se ocultan los secretos del poder absoluto. Las obras de seres más allá de los mortales, las leyendas de reinos donde caminan dioses y espíritus, el saber de las creaciones maravillosas y terribles, tales misterios llaman a aquellos con la ambición y el intelecto para alzarse por encima de la gente corriente para alcanzar el auténtico poder. Ese es el camino del mago.

- **Monje** (Monk): Para los verdaderamente ejemplares, las habilidades marciales trascienden el campo de batalla – es un estilo de vida, una doctrina, un estado de la mente. Estos guerreros-artistas buscan métodos de lucha más allá de las espadas y escudos, encontrando armas dentro de sí mismos tan capaces de paralizar o matar como cualquier hoja.

- **Paladín:** A través de una selección, algunos dignos brillan con el poder de lo divino. Llamados paladines, estas nobles almas dedican sus espadas y vidas a la batalla contra el mal. Caballeros, cruzados y portadores de la ley, los paladines no buscan sólo que se difunda la justicia divina sino incorporar las enseñanzas de las virtuosas deidades a las que sirven.

- **Pícaro** (Rogue): La vida es una aventura sin fin para los que viven de su ingenio. Siempre un paso por delante del peligro, los pícaros cuentan con su astucia, habilidades y carisma para forzar la suerte a su favor. Sin saber nunca lo que les espera, están preparados para todo, siendo maestros de una gran variedad de habilidades, entrenándose ellos mismos como expertos manipuladores, ágiles acróbatas, acosadores sombríos o maestro de cualquiera de las otras docenas de profesiones o talentos.

BÁRBARO:

Para algunos, sólo existe la furia. En su camino, en la furia de la pasión, en el fragor de la batalla, el conflicto es todo lo que estas almas brutales conocen. Salvajes, músculos de alquiler, maestros de feroces técnicas marciales, no son soldados ni guerreros profesionales, son la batalla encarnada, criaturas de la matanza y espíritus de la guerra. Conocidos como “*bárbaro*”, estos seres belicistas saben poco sobre entrenamiento,

preparación, o estilos de guerra; para ellos, solo existe el momento, el enemigo que tienen enfrente, y el conocimiento de que el próximo instante podría traerles la muerte. Poseen un sexto sentido para el peligro y la resistencia ante climas adversos. Estos brutales guerreros pueden proceder de todas las profesiones y condiciones sociales, tanto las civilizadas como las salvajes, aunque las sociedades que abrazan estas filosofías deambulan por los lugares salvajes del mundo. Las oleadas de bárbaros siempre se centran en su espíritu primario de batalla, y ay de aquellos que se enfrenten a su furia.

Papel: los bárbaros destacan en el combate, poseyendo la destreza marcial y la fortaleza para enfrentarse a enemigos aparentemente muy superiores a ellos mismo. Con la furia que les garantiza osadía y un atrevimiento que va más allá del de la mayoría de los guerreros, los bárbaros cargan furiosamente a la batalla y destruyen a todo aquel que se interponga a su camino.

Alineamiento: cualquiera no legal.

Dado de golpe: d12.

HABILIDADES CLÁSEAS:

Las habilidades de clase del bárbaro son: Acrobacias (Des), Tregar/Escalar (Fue), Artesanía (Int), Trato con Animales (Car), Intimidar (Fue), Saber (naturaleza) (Int), Percepción (Sab), Montar (Des), Supervivencia (Sab), y Nadar (Fue).

Puntos de habilidad por nivel: 4 + el modificador de Int.



TABLA 3-2: BÁRBARO.					
Nivel	Ataque Base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial
1°	+1	+2	+0	+0	Furia; Movimiento Rápido.
2°	+2	+3	+0	+0	Esquiva Asombrosa; Poder de Furia.
3°	+3	+3	+1	+1	Sentido de Trampa +1.
4°	+4	+4	+1	+1	Poder de Furia.
5°	+5	+4	+1	+1	Esquiva Asombrosa Mejorada.
6°	+6/+1	+5	+2	+2	Poder de Furia; Sentido de Trampa +2.
7°	+7/+2	+5	+2	+2	Reducción del Daño 1/-.
8°	+8/+3	+6	+2	+2	Poder de Furia.
9°	+9/+4	+6	+3	+3	Sentido de Trampa +3.
10°	+10/+5	+7	+3	+3	Reducción del Daño 2/-; Poder de Furia.
11°	+11/+6/+1	+7	+3	+3	Furia Superior
12°	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Poder de Furia; Sentido de Trampa +4.
13°	+13/+8/+3	+8	+4	+4	Reducción del Daño 3/-.
14°	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Voluntad Indomable; Poder de Furia.
15°	+15/+10/+5	+9	+5	+5	Sentido de Trampa +5.
16°	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Reducción del Daño 4/-; Poder de Furia.
17°	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	Furia Inagotable.
18°	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	Poder de Furia; Sentido de Trampa +6.
19°	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	Reducción del Daño 5/-.
20°	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Furia Poderosa; Poder de Furia.

RASGOS DE CLASE:

Lo que sigue son los rasgos de clase del bárbaro:

Competencia con armas y armaduras: un bárbaro es competente con todas las armas sencillas y marciales, con las armaduras ligeras e intermedias y los escudos (a excepción el escudo pavés).

Movimiento rápido (Capacidad Especial): la velocidad terrestre de los bárbaros es 10 pies superior a la de otros miembros de su raza. Este beneficio se aplica únicamente cuando no viste armadura alguna, o use como mucho, una armadura ligera o intermedia, y no lleven una carga pesada. Aplicar este bono antes de tener en cuenta los posibles penalizadores por armadura o carga. Este bono se apila con cualquier otro bono que afecte a la velocidad del bárbaro.

Furia (Capacidad Especial): un bárbaro puede recurrir a sus reservas internas de fuerza y ferocidad, concediéndole una mayor destreza en el combate. Empezando en el 1^{er} nivel, un bárbaro puede enfurecerse un número de asaltos por día equivalente a 4 + su Con. En cada nivel posterior al 1^o, puede enfurecerse durante 2 asaltos adicionales. Los aumentos temporales de la Con, como por ejemplo aquellos producidos por la furia o por hechizos como “Resistencia de oso”, no incrementan el número total de asaltos que el bárbaro puede enfurecerse por día. Un bárbaro puede entrar en furia como acción

gratuita. El número total de asaltos de furia por día se recupera tras haber descansado 8 horas, aunque dichas horas no tienen porque ser consecutivas.

Mientras está en furia, un bárbaro gana un bono moral de +4 a su Fue y a su Con, así como un bono de +2 a sus TS de Vol. Por contra, sufre un penalizador de -2 a la CA. El incremento de Con concede al bárbaro 2 puntos de golpe por DG, pero estos desaparecen cuando la furia finaliza y, al contrario de lo que sucede con los golpes temporales, estos puntos adicionales no son los primeros en perderse al sufrir daño. Mientras esté en furia, el bárbaro no podrá usar ninguna habilidad basada en Car, Des o Int (a excepción de Acrobacias, Volar, Intimidar y Montar), así como ninguna aptitud que requiera paciencia o concentración.

El bárbaro puede finalizar su furia como una acción gratuita, pero al finalizar el ataque de furia el personaje queda fatigado durante un número de asaltos equivalente a 2 veces el número de asaltos empleados en la furia. El bárbaro no puede entrar de nuevo en furia mientras esté fatigado o exhausto, aunque puede entrar varias veces en furia durante un mismo combate o encuentro. Si el bárbaro cae inconsciente, su furia finaliza inmediatamente, dejándolo en peligro de muerte.

Poderes de Furia (Capacidad Especial): cuando un bárbaro gana niveles, aprende a usar su furia de nuevas formas.

Empezando en el 2º nivel, el bárbaro gana 1 poder de furia. Gana otro poder de furia cada 2 niveles de bárbaro alcanzados tras el 2º nivel. Un bárbaro obtiene los beneficios de los poderes de furia solo mientras entra en furia, y algunos de estos poderes requieren que el bárbaro realice primero una acción. A no ser que se especifique lo contrario, un bárbaro no puede seleccionar un poder concreto más de una vez.

- Poderes de Furia que se pueden usar a partir del 2º nivel:

- *Furia Animal (Capacidad Especial)*: mientras está en furia, el bárbaro gana un ataque de mordisco. Si se usa como parte de una acción de ataque completo, el ataque de mordisco se realiza con el ataque base del bárbaro -5. Si el mordisco impacta, provoca 1d4 puntos de daño (asumiendo que el bárbaro sea de tamaño Mediano, 1d3 puntos de daño si es Pequeño), más la mitad del modificador de la Fue del bárbaro. Un bárbaro puede utilizar el ataque de mordisco como parte de una acción para mantener o romper una presa. Este ataque se resuelve antes de que la prueba de presa sea realizada. Si el ataque de mordisco golpea, cualquier prueba de presa realizada por el bárbaro contra el objetivo en ese asalto tiene un bono de +2.

- *Empujón (Capacidad Especial)*: una vez por asalto, el bárbaro puede realizar un intento de embestida contra un objetivo en lugar de un ataque cuerpo a cuerpo. Si tiene éxito, el objetivo recibe un daño equivalente al modificador de Fue del bárbaro y es desplazado hacia atrás como en un caso normal. Si tiene éxito, el bárbaro no tiene que moverse con el objetivo. Esto no provoca ataques de oportunidad.

- *Golpe Potente (Golpe Poderoso) (Capacidad Especial)*: el bárbaro gana un bono de +1 en una única tirada de daño. Este bono incrementa en +1 por cada 4 niveles que el bárbaro alcance. Este poder es usado como una “*swift action*” (acción rápida) antes de que la tirada de impacto sea realizada. Este poder sólo puede usarse una vez por furia.

- *Esquiva Ágil (Capacidad Especial)*: el bárbaro gana un bono de +1 de esquiva a la CA contra ataques a distancia, durante un número de asaltos equivalente al modificador actual de Con del bárbaro (mínimo 1). Este bono se incrementa en +1 por cada 6 niveles que el bárbaro haya ganado. Activar esta habilidad es una acción de movimiento que no genera ataque de oportunidad.

- *Precisión Sorprendente (Capacidad Especial)*: el bárbaro gana un bono moral de +1 en una tirada de ataque. Este

bono se incrementa en +1 por cada 4 niveles que el bárbaro gane. Este poder se usa como una Acción Rápida antes de que la tirada se realice. Este poder sólo puede ser usado una vez por furia.

- *Posición Defensiva (Capacidad Especial)*: el bárbaro gana un bono de +1 de esquiva a la CA contra ataques cuerpo a cuerpo durante un número de asaltos equivalente a su modificador de Con actual (mínimo 1). Este bono se incrementa en +1 por cada 6 niveles alcanzados por el bárbaro. Activar esta habilidad es una acción de movimiento que no provoca ataques de oportunidad.

- *Reflejos Rápidos (Capacidad Especial)*: mientras esté en furia, el bárbaro puede realizar un ataque de oportunidad adicional por asalto.

- *Explosión de Fuerza (Capacidad Especial)*: el bárbaro añade su nivel de bárbaro a una prueba de Fue o una prueba de maniobra de combate, o a su Defensa contra Maniobras de Combate cuando un oponente intenta una maniobra contra él. Este poder es usado como una acción inmediata, y sólo puede ser usado una vez por furia.

- *Sin Fuga (Sin Salida) (Capacidad Especial)*: el bárbaro puede mover hasta el doble de su velocidad normal como una acción inmediata pero sólo puede usar esta habilidad cuando un enemigo adyacente use una acción de retirada para alejarse de él. Debe finalizar su movimiento junto al enemigo que llevó a cabo la acción de retirada. El bárbaro genera ataques de oportunidad de forma normal durante dicho movimiento. Este poder sólo puede ser usado una vez por furia.

- *Despertar la Ira (Ira Provocada) (Capacidad Especial)*: el bárbaro puede entrar en furia incluso si está fatigado. Mientras permanece en furia después de haber usado esta capacidad, el bárbaro es inmune a la condición de fatigado. Pero una vez que esta furia finaliza, el bárbaro estará exhausto durante 10 minutos por cada asalto empleado en la furia.

- *Momento de Claridad (Capacidad Especial)*: el bárbaro no gana ningún beneficio ni sufre ningún penalizador de rabia durante 1 asalto. Esto incluye el penalizador de CA y la restricción en las acciones que se puedan llevar a cabo. Dicho asalto aún computa contra el número diario de asaltos de furia. Este poder solo puede ser usado una vez por furia.

- *Mirada Intimidatoria (Capacidad Especial)*: el bárbaro puede realizar una prueba de Intimidar contra un enemigo adyacente como una acción equivalente a moverse. Si el bárbaro tiene éxito al desmoralizar a su oponente, el enemigo queda Estremecido durante 1d4 asaltos + 1 asalto por cada 5 puntos que superen a la CD de la prueba del bárbaro.

- *Superstición (Capacidad Especial)*: el bárbaro gana un bono moral de +2 en las TS realizadas para resistir conjuros, aptitudes sobrenaturales, y aptitudes sortílegas. Este bono se incrementa en +1 por cada 4 niveles ganados por el bárbaro. Mientras está en furia, el bárbaro no puede ofrecerse a ser el objetivo de ningún hechizo y debe realizar una tirada de salvación para resistir todo conjuro, incluso si éste es lanzado por un aliado.

- *Olfato (Capacidad Especial)*: el bárbaro gana la capacidad de olfato mientras está en furia y puede usar esta capacidad para localizar enemigos ocultos o invisibles (consultar el Apéndice 1 para las reglas de la capacidad de olfato).

- *Visión en la Penumbra (Capacidad Especial)*: los sentidos del bárbaro se agudizan y gana visión en la penumbra mientras está enfurecido.

- *Visión Nocturna (Capacidad Especial)*: mientras está en furia, los sentidos del bárbaro aumentan su agudeza enormemente, ganando 60' de visión en la oscuridad. Un bárbaro debe tener visión en la penumbra como poder de furia o como rasgo racial para seleccionar este poder de furia.

- *Pies Ligeros (Capacidad Especial)*: el bárbaro gana un bono de incremento de 5' a su velocidad. Este incremento siempre está activo mientras el bárbaro está en furia. El bárbaro puede seleccionar este poder de furia hasta tres veces, y sus efectos se apilan.

- *Nadador Furioso (Capacidad Especial)*: cuando está en furia el bárbaro añade su nivel como bono de mejora a todas las pruebas de habilidad de Nadar.

- *Saltador Furioso (Capacidad Especial)*: cuando está en furia, el bárbaro añade su nivel como bono de mejora a todas las pruebas de habilidad de Acrobacias que se realicen para saltar. Cuando salta de este modo, siempre se considera a todos los efectos que el bárbaro ha cogido carrerilla.

- *Trepador Furioso (Escalador Furioso) (Capacidad Especial)*: mientras está en furia, el bárbaro añade su nivel

como bono de mejora en todos los controles de la habilidad de Trepar/Escalar.

- **Poderes de Furia que se pueden usar a partir del 4º nivel:**

- *Vigor Renovado (Capacidad Especial)*: como una acción estándar, el bárbaro cura 1d8 puntos de daño + su modificador de Con. Por cada 4 niveles que el bárbaro haya ganado por encima del 4º, esta cantidad de curación incrementa en 1d8, hasta un máximo de 5d8 al nivel 20º. Un bárbaro debe estar al menos en 4º nivel para poder seleccionar este poder. Este poder sólo puede ser usado una vez por día y sólo mientras se está en furia.

- **Poderes de Furia que se pueden usar a partir del 8º nivel:**

- *Ataque Inesperado (Capacidad Especial)*: el bárbaro puede realizar un ataque de oportunidad contra un enemigo que se mueva hasta una casilla amenazada por el bárbaro, independientemente de si ese movimiento provoca normalmente un ataque de oportunidad. Un bárbaro debe estar al menos en 8º nivel para poder seleccionar este poder.

- *Aullido Terrible (Aterrador) (Capacidad Especial)*: el bárbaro desencadena un aullido terrorífico como una acción estándar. Todos los enemigos estremecidos en un radio de 30' deberán realizar una TS de Vol (CD igual a 10 + ½ del nivel del bárbaro + su modificador de Fue) o quedarán despavoridos durante 1d4 + 1 asaltos. Una vez que un enemigo haya realizado una tirada salvación contra el Aullido Terrible (exitosa o no), este inmune a dicho poder durante 24 horas. Un bárbaro debe tener el poder de furia Mirada Intimidatoria para seleccionar este poder. Un bárbaro debe estar al menos en 8º nivel para poder seleccionar este poder.

- *Reducción del Daño Aumentada (Capacidad Especial)*: la reducción del daño del bárbaro incrementa en 1/-. Este incremento siempre está activado mientras el bárbaro está furioso. Un bárbaro puede seleccionar este poder de furia hasta tres veces, y sus efectos se apilan. Un bárbaro debe estar al menos en 8º nivel para poder seleccionar este poder.

- *Mente Clara (Capacidad Especial)*: un bárbaro puede volver a realizar una TS de Vol fallida. Este poder es usado como una acción inmediata después del primer intento de tirada de salvación, pero antes de que los resultados sean revelados por el DM. El bárbaro debe aceptar el segundo resultado, incluso si este es peor. Un bárbaro debe estar

al menos en 8º nivel para poder seleccionar este poder. Este poder sólo puede ser usado una vez por furia.

- *Fortaleza Interna (Capacidad Especial)*: mientras está enfurecido, el bárbaro es inmune a las condiciones de afectado y mareado. Un bárbaro debe estar al menos en 8º nivel para poder seleccionar este poder.

- *Poderes de Furia que se pueden usar a partir del 12º nivel*:

- *Furia Intrépida (sin miedo) (Capacidad Especial)*: mientras se está en furia, el bárbaro es inmune a las condiciones de estremecido y asustado. Un bárbaro debe estar al menos en nivel 12 para seleccionar este poder de furia.

- *Golpe Imponente (Poderoso) (Capacidad Especial)*: el bárbaro confirma automáticamente un golpe crítico. Este poder es usado como una acción inmediata una vez que se consigue una amenaza de crítico. Un bárbaro debe estar al menos en 12º nivel para poder seleccionar este poder. Este poder sólo puede activarse una vez por cada uso de furia.

Esquiva Asombrosa (capacidad especial): al 2º nivel, el bárbaro gana la aptitud de reaccionar ante el peligro antes de que sus sentidos de una forma habitual le advirtieran de ello. Ya no se le puede coger desprevenido, incluso si el atacante es invisible. Aunque todavía seguirá perdiendo su bono de Des a la CA en caso de quedar inmovilizado. Además un bárbaro con esta capacidad seguirá todavía perdiendo su bono de Des a la CA si un oponente usa con éxito una acción de finta contra él. Si el bárbaro ya posee Esquiva Asombrosa de otra clase, automáticamente gana Esquiva Asombrosa Mejorada (ver más adelante) en sustitución de la otra.

Sentido de las Trampas (capacidad especial): al 3º nivel, el bárbaro gana un bono de +1 a las TS de Ref para evitar trampas, y un bono de esquiva de +1 a la CA contra ataques realizados por trampas. Estos bonos incrementan en +1 por cada tres niveles (al 6º, 9º, 12º, 15º, y 18º nivel). Los bonos por Sentido de las Trampas obtenidos por múltiples clases se apilan.

Esquiva Asombrosa Mejorada (capacidad especial): a partir del 5º nivel, el bárbaro ya no puede ser flanqueado. Esta aptitud niega a un pícaro la capacidad de realizar ataques furtivos contra el bárbaro flanqueándolo, a no ser que el atacante tenga al menos 4 niveles más de pícaro que niveles de bárbaro tenga el objetivo. Si un personaje ya tiene Esquiva Asombrosa (ver arriba) de otra clase, los niveles de las clases que otorgan Esquiva Asombrosa se apilan para determinar el

nivel mínimo de pícaro que se requiere para flanquear al personaje.

Reducción de Daño (capacidad especial): al 7º nivel, un bárbaro gana Reducción del Daño (RD). Se resta 1 al daño que el bárbaro recibe cada vez que recibe daño de un arma o un ataque natural. Al 10º nivel, y cada 3 niveles por encima de éste (13º, 16º, y 19º nivel), esta reducción del daño aumenta en 1 punto. La Reducción del Daño puede reducir el daño a 0, pero no por debajo de 0.

Furia Mayor (capacidad especial): al 11º nivel, cuando un bárbaro entra en furia, el bono de moral de su Fue y Con aumenta en +6 (con Furia lo hacía en +4), y el bono de moral de sus TS de Vol aumenta en +3 (con Furia lo hacía en +2).

Voluntad Indomable (capacidad especial): mientras está en Furia, un bárbaro de nivel 14 o más gana un bono de +4 en sus TS para resistir hechizos de encantamiento. Este bono se apila con todos los demás modificadores, incluyendo el bono de moral a la TS de Vol que también recibe durante su furia (ver arriba).

Furia Incansable (capacidad especial): a partir del 17º nivel, un bárbaro ya no queda fatigado al finalizar su furia.

Furia Poderosa (capacidad especial): al 20º nivel, cuando un bárbaro entra en furia, el bono de moral de su Fue y Con aumenta en +8 (con Furia Superior lo hacía en +6), y el bono de moral de sus TS de Vol aumenta en +4 (con Furia Superior lo hacía en +3).

BARDO:

Existen incalculables maravillas y secretos para aquellos que sean lo bastante hábiles como para descubrirlos. A través de la habilidad, talento y magia, esos pocos lo suficientemente astutos desentrañan los misterios del mundo, haciéndose adeptos del arte de la persuasión, la manipulación y la inspiración. Normalmente dominando una o varias técnicas artísticas, los bardos poseen la asombrosa habilidad de saber más de lo que deberían y usarlo para mantenerse a ellos y a sus aliados un paso por delante del peligro.

Papel: Los bardos son de ingenio rápido y cautivadores, y sus



habilidades pueden llevarlos por muchos caminos, ya sean jugadores o mañosos, estudiosos o intérpretes, líderes o canallas o incluso todo lo anterior. Para los bardos, cada día brinda sus propias oportunidades, aventuras y desafíos y sólo forzando las probabilidades, sabiendo lo máximo posible y siendo lo mejores se pueden conseguir sus tesoros.

Alineamiento: cualquiera.

Dado de golpe: d8.

HABILIDADES CLÁSEAS:

Las habilidades de clase del bardo son: Acrobacias (Des), Artesanía (Int), Averiguar intenciones (Sab), Conocimiento de conjuros (Int), Diplomacia (Car), Disfrazarse (Car), Engañar (Car), Escapismo (Des), Interpretar (Car), Intimidar (Car), Juego de manos (Des), Lingüística (Int), Oficio (Sab), Percepción (Sab), Saber (todas) (Int), Tasación (Int), Tregar/Escalar (Fue), Sigilo (Des) y Usar objeto mágico (Car).

Puntos de habilidad por nivel: 6 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE:

Lo que sigue son los rasgos de clase del bardo:

Competencia con armas y armaduras: un bardo es competente con todas las armas simples, más espada larga, estoque, cachiporra, espada corta, arco corto y látigo. Los bardos también son competentes con armaduras ligeras y escudos (excepto escudos paveses). Un bardo puede lanzar conjuros mientras lleva armadura ligera y usa escudo sin incurrir en la probabilidad normal de fallo de conjuro arcano. Como otros lanzadores de conjuros arcanos, un bardo que lleve armadura intermedia o pesada tiene una probabilidad de fallo de conjuro arcano si el conjuro en cuestión tiene componentes somáticos. Un bardo que se haga multiclasa sigue estando sujeto a la probabilidad de fallo de conjuro arcano normal para los conjuros arcanos recibidos por otras clases.

TABLA 3-3: BARDO.

Ni- vel	Ataque Base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial	Conjuros diarios					
						1°	2°	3°	4°	5°	6°
1°	+0	+0	+2	+2	Conocimiento de bardo, Interpretación de bardo, trucos, contraoda, distracción, fascinar, infundir valor +1	1	--	--	--	--	--
2°	+1	+0	+3	+3	Interpretación versátil, Entendido	2	--	--	--	--	--
3°	+2	+1	+3	+3	Inspirar gran aptitud +2	3	--	--	--	--	--
4°	+3	+1	+4	+4		3	1	--	--	--	--
5°	+3	+1	+4	+4	Infundir valor +2, Señor del saber 1/día	4	2	--	--	--	--
6°	+4	+2	+5	+5	Sugestión, Interpretación versátil	4	3	--	--	--	--
7°	+5	+2	+5	+5	Inspirar gran aptitud +3	4	3	1	--	--	--
8°	+6/+1	+2	+6	+6	Canto de fatalidad	4	4	2	--	--	--
9°	+6/+1	+3	+6	+6	Infundir grandeza	5	4	3	--	--	--
10°	+7/+2	+3	+7	+7	Hombre para todo, Interpretación versátil	5	4	3	1	--	--
11°	+8/+3	+3	+7	+7	Inspirar gran aptitud +4, Infundir valor +3, Señor del saber 2/día	5	4	4	2	--	--
12°	+9/+4	+4	+8	+8	Interpretación curativa	5	5	4	3	--	--
13°	+9/+4	+4	+8	+8		5	5	4	3	1	--
14°	+10/+5	+4	+9	+9	Tonada atemorizante, Interpretación versátil	5	5	4	4	2	--
15°	+11/+6/+1	+5	+9	+9	Inspirar gran aptitud +5, Infundir heroísmo	5	5	5	4	3	--
16°	+12/+7/+2	+5	+10	+10		5	5	5	4	3	1
17°	+12/+7/+2	+5	+10	+10	Infundir valor +4, Señor del saber 3/día	5	5	5	4	4	2
18°	+13/+8/+3	+6	+11	+11	Sugestión en masa, Interpretación versátil	5	5	5	5	4	3
19°	+14/+9/+4	+6	+11	+11	Inspirar gran aptitud +6	5	5	5	5	5	4
20°	+15/+10/+5	+6	+12	+12	Interpretación mortal	5	5	5	5	5	5

TABLA 3-4: CONJUROS CONOCIDOS DEL BARDO.

Ni vel	Conjuros conocidos						
	0	1	2	3	4	5	6
1°	4	2	--	--	--	--	--
2°	5	3	--	--	--	--	--
3°	6	4	--	--	--	--	--
4°	6	4	2	--	--	--	--
5°	6	4	3	--	--	--	--
6°	6	4	4	--	--	--	--
7°	6	5	4	2	--	--	--
8°	6	5	4	3	--	--	--
9°	6	5	4	4	--	--	--
10°	6	5	5	4	2	--	--
11°	6	6	5	4	3	--	--
12°	6	6	5	4	4	--	--
13°	6	6	5	5	4	2	--
14°	6	6	6	5	4	3	--
15°	6	6	6	5	4	4	--
16°	6	6	6	5	5	4	2
17°	6	6	6	6	5	4	3
18°	6	6	6	6	5	4	4
19°	6	6	6	6	5	5	4
20°	6	6	6	6	6	5	5

Conjuros: un bardo lanza conjuros arcanos extraídos de la lista de conjuros de bardo. Puede lanzar cualquier conjuro que conozca sin prepararlo por adelantado. Todos los conjuros de bardo tienen un componente verbal (canción, recitación o música). Para aprender o lanzar un conjuro, un bardo debe tener una puntuación de Carisma de al menos 10 + el nivel del conjuro. La CD para las tiradas de salvación contra los conjuros de bardo es 10 + el nivel del conjuro + el modificador de Car del bardo.

Como otros lanzadores de conjuros, un bardo sólo puede lanzar cierto número de conjuros de cada nivel al día. Su reserva diaria de conjuros se describe en las tablas más abajo. Además, recibe conjuros diarios adicionales si tiene una puntuación alta de Car.

La selección de conjuros del bardo es extremadamente limitada. Un bardo comienza el juego conociendo cuatro conjuros de nivel 0 y dos conjuros de nivel 1 a elección del bardo. Cada nuevo nivel de bardo, gana uno o más conjuros como se indica en la tabla más abajo. Al contrario que los conjuros diarios, el número de conjuros que un bardo conoce no se ve afectado por su puntuación de Car. Los números en la tabla son fijos.

Al alcanzar el nivel 5 y cada tres niveles en adelante (8°, 11°, etc.), un bardo puede elegir aprender un nuevo conjuro en

lugar de otro que ya conoce. Efectivamente, el bardo “*pierde*” el viejo conjuro a cambio del nuevo. El nivel del nuevo conjuro debe ser el mismo que aquel por el que se cambió y debe ser al menos de un nivel inferior al mayor nivel de conjuro que el bardo puede lanzar. Un bardo sólo puede intercambiar un único conjuro en un nivel dado y debe elegir si intercambiar el conjuro al mismo tiempo que obtiene nuevos conjuros conocidos para el nivel.

Un bardo no necesita preparar sus conjuros por adelantado. Puede lanzar cualquier conjuro que conozca en cualquier momento, suponiendo que no haya consumido su asignación diaria de conjuros para el nivel de conjuro elegido.

Conocimiento de bardo (Ex): un bardo suma la mitad de su nivel de clase (mínimo 1) a todas las pruebas de habilidades de Saber y puede hacer pruebas en todas las de Saber sin necesidad de entrenarlas.

Interpretación de bardo: un bardo está entrenado en el uso de la habilidad de Interpretar para crear efectos mágicos en aquellos a su alrededor, incluyéndolo a él mismo si lo desea. Puede usar esta aptitud un número de asaltos al día igual a 4 + su modificador de Car. Cada nivel más allá del 1°, un bardo puede usar su interpretación de bardo durante 2 asaltos adicionales al día. Cada asalto, el bardo puede producir cualquiera de los distintos tipos de interpretación de bardo que haya dominado, según indique su nivel.

Comenzar una interpretación de bardo es una acción estándar, pero puede mantenerla cada asalto como acción gratuita. Cambiar una interpretación de bardo de un efecto a otro requiere que el bardo detenga la interpretación anterior y comience una nueva como acción estándar. Una interpretación de bardo no puede interrumpirse, pero termina inmediatamente si el bardo muere, queda paralizado, aturdido o inconsciente, o si se evita que utilice una acción gratuita para mantenerla cada asalto. Un bardo no puede tener más de una interpretación de bardo activa a la vez.

A 7° nivel, un bardo puede comenzar una interpretación de bardo como acción de movimiento en lugar de como acción estándar. A 13° nivel, un bardo puede comenzar su interpretación como acción rápida. Toda interpretación de bardo tiene componentes audibles, visuales o ambos a la vez.

Si una interpretación de bardo tiene componentes audibles, los blancos deben ser capaces de oír al bardo para que tenga algún efecto y dicha interpretación depende del idioma. Un bardo sordo tiene un 20% de probabilidades de fallar al activar

una interpretación de bardo con componentes audibles. Si falla la prueba, el intento sigue contando para su límite diario. Las criaturas sordas son inmunes a las interpretaciones de bardo con componentes audibles.

Si una interpretación de bardo tiene componentes visuales, los objetivos deben tener una línea de visión hacia el bardo para que tenga algún efecto. Un bardo ciego tiene un 50% de probabilidades de fallar al realizar una interpretación con un componente visual. Si falla la prueba, el intento sigue contando para su límite diario. Las criaturas ciegas son inmunes a las interpretaciones de bardo con componentes visuales.

Contraoda (Sb): a nivel 1, un bardo aprende a contrarrestar efectos mágicos que dependan del sonido (pero no conjuros que tengan componentes verbales). Cada asalto de la contraoda, hace una prueba de Interpretar (teclado, percusión, viento, cuerda o canto). Cualquier criatura que esté a un máximo de 30 pies del bardo (incluyendo el propio bardo) que esté afectada por un ataque sónico o que dependa del idioma puede utilizar el resultado de la prueba de Interpretar en lugar de su tirada de salvación si, después de hacer la tirada de salvación, el resultado de la prueba de Interpretar es mayor. Si una criatura dentro del alcance de la contraoda ya está bajo el efecto de un ataque mágico no instantáneo sónico o dependiente del idioma, recibe una nueva tirada de salvación contra el efecto cada asalto en que oiga la contraoda, pero debe usar el resultado de la prueba de Interpretar del bardo como resultado de la tirada de salvación. La contraoda no funciona contra efectos que no permitan tiradas de salvación. La contraoda requiere componentes audibles.

Distracción (Sb): a nivel 1, un bardo puede utilizar su interpretación para contrarrestar efectos mágicos que dependan de la vista. Cada asalto de la distracción, realiza una prueba de Interpretar (actuar, comedia, danza u oratoria). Cualquier criatura que esté a un máximo de 30 pies del bardo (incluyendo el propio bardo) que esté afectado por ataque mágico de ilusión (pauta) o ilusión (quimera) puede utilizar el resultado de la prueba de interpretar en lugar de su tirada de salvación si, después de hacer la tirada de salvación, el resultado de la prueba de interpretar es mayor. Si una criatura dentro del alcance de la distracción ya está bajo el efecto de un ataque mágico no instantáneo de ilusión (pauta) o ilusión (quimera), recibe una nueva tirada de salvación contra el efecto cada asalto en que vea la distracción, pero debe usar el resultado de la prueba de interpretar del bardo como resultado de la tirada de salvación. La distracción no funciona contra efectos que no

permitan tiradas de salvación. La distracción requiere componentes visuales.

Fascinar (Sb): a nivel 1, un bardo puede usar su interpretación para hacer que una o más criaturas se queden fascinadas con él. Cada criatura que va a ser fascinada debe estar a un máximo de 90 pies y ser capaces de ver y oír al bardo y capaces de prestarle atención. El bardo también debe ser capaz de ver a las criaturas afectadas. La distracción de un combate cercano y otros peligros evitan que esta aptitud funcione. Por cada tres niveles que el bardo consiga después del primero, puede afectar a una criatura adicional con esta aptitud.

Cada criatura dentro del alcance recibe una tirada de salvación de Voluntad (CD 10 + 1/2 nivel del bardo + el modificador de Carisma del bardo) para anular el efecto. Si la tirada de una criatura tiene éxito, el bardo no puede intentar fascinar a esa criatura de nuevo durante 24 horas. Si la tirada de salvación falla, la criatura se sienta tranquilamente y observa la interpretación mientras el bardo continúe manteniéndola. Mientras esté fascinado, el blanco tiene un penalizador -4 a todas las pruebas de habilidad hechas como reacción, como pruebas de Percepción. Cualquier amenaza potencial contra el blanco le permite hacer una nueva tirada de salvación contra el efecto. Una amenaza obvia, como alguien desenvainando un arma, lanzando un conjuro o apuntando un arma al blanco, rompe automáticamente el efecto.

Fascinar es una aptitud de encantamiento (compulsión) enajenadora. Fascinar requiere componentes audibles y visuales para funcionar.

Infundir Valor (Sb): un bardo de nivel 1 puede usar su interpretación para inspirar valor en sus aliados (incluido él mismo), reforzándolo contra el miedo y mejorando sus capacidades de combate. Para ser afectado, un aliado debe ser capaz de percibir la interpretación del bardo. Un aliado afectado recibe un bonificador de moral +1 a las tiradas de salvación contra efectos de hechizo y miedo y un bonificador de competencia +1 a las tiradas de ataque y daño. A 5º nivel y cada seis niveles a partir de entonces, este bonificador aumenta en +1, hasta un máximo de +4 a nivel 17. Infundir valor es una aptitud enajenadora. Infundir valor puede usar componentes visuales o audibles. El bardo debe elegir qué tipo de componente utilizar al comenzar la interpretación.

Inspirar gran aptitud (Sb): un bardo de nivel 3 o superior puede utilizar su interpretación para ayudar a un aliado a tener éxito en una tarea. Ese aliado debe estar como máximo a 30 pies y debe ser capaz de oír al bardo. El aliado recibe un boni-

ficador de competencia +2 a las pruebas de habilidad con una habilidad en concreto mientras continúe oyendo la interpretación del bardo. Este bonificador aumenta en +1 por cada cuatro niveles que el bardo consiga más allá del 3° (+3 a 7°, +4 a 11°, +5 a 15° y +6 a 19°). Ciertos usos de esta aptitud puede no tener sentido, como usarlo para Sigilo, y no deberían ser permitidas a discreción del DM. Un bardo no puede inspirar gran aptitud sobre sí mismo. Inspirar gran aptitud requiere componentes audibles.

Sugestión (St): un bardo de 6° nivel o superior puede usar su interpretación para hacer una sugestión (como el conjuro) a una criatura que ya haya fascinado (ver más arriba). Usar esta aptitud no interrumpe el efecto de fascinar, pero requiere activar una acción estándar (además de la acción gratuita para continuar el efecto de fascinar. Un bardo puede utilizar esta aptitud más de una vez contra una misma criatura durante una interpretación individual.

Hacer una sugestión no cuenta para el uso diario de interpretaciones de bardo. Una tirada de salvación de Voluntad (CD 10 + 1/2 nivel de bardo + su modificador de Carisma) anula el efecto. Esta aptitud sólo afecta a una única criatura. Sugestión es una aptitud de encantamiento (compulsión), enajenadora y dependiente del idioma que requiere componentes audibles.

Canto de fatalidad (Sb): un bardo de 8° nivel o superior puede usar su interpretación para causar un sentido de terror creciente en sus enemigos, haciendo que queden estremecidos. Para ser afectado, un enemigo debe estar a un máximo de 30 pies y ser capaz de ver y oír la interpretación del bardo. El efecto se mantiene mientras el enemigo permanezca dentro del alcance de 30 pies y el bardo continúe su interpretación. Esta interpretación no puede hacer que una criatura quede asustada o despavorida, incluso si los objetivos ya estaban estremecidos a causa de otro efecto. Canto de fatalidad es un efecto enajenador y de miedo y requiere de componentes audibles y visuales.

Infundir Grandeza (Sb): un bardo de 9° nivel o mayor puede usar su interpretación para inspirar grandeza en sí mismo o en un único aliado voluntario que esté a un máximo de 30 pies, concediéndole capacidades de lucha adicionales. Por cada tres niveles que el bardo alcance más allá del 9°, puede seleccionar un aliado adicional mientras usa esta interpretación (hasta un máximo de cuatro objetivos a nivel 18). Para infundir grandeza, todos los blancos deben ser capaces de ver y oír al bardo. Una criatura infundida con grandeza obtiene 2 Dados de Gol-

pe adicionales (d10), el número adecuado de puntos de golpe temporales (aplica el modificador de Constitución del blanco, si existe, a esos Dados de Golpe adicionales), un bonificador +2 de competencia a las tiradas de ataque y un bonificador de competencia +1 a las tiradas de salvación de Fortaleza. Los Dados de Golpe adicionales cuentan como Dados de Golpe normales a la hora de determinar los efectos de conjuros que dependan de los dados de golpe. Infundir grandeza es una aptitud enajenadora que requiere componentes audibles y visuales.

Interpretación curativa (Sb): un bardo de 12° nivel o mayor puede usar su interpretación para crear un efecto equivalente a curar heridas graves en masa, usando su nivel de bardo como nivel de lanzador. Además, esta interpretación elimina las condiciones de fatigado, afectado y estremecido de todos los afectados. Usar esta aptitud requiere 4 asaltos de interpretación continua y los blancos deben ser capaces de ver y oír al bardo durante toda la interpretación. La interpretación curativa afecta a todos los objetivos que permanezcan a un máximo de 30 pies durante la interpretación. Interpretación curativa requiere componentes audibles y visuales.

Tonada atemorizante (St): un bardo de 14° nivel o mayor puede utilizar su interpretación para causar miedo a sus enemigos. Para ser afectado, un enemigo debe ser capaz de oír la interpretación del bardo y estar a un máximo de 30 pies. Cada enemigo dentro del alcance recibe una tirada de salvación de Voluntad (CD 10 + 1/2 nivel del bardo + el modificador de Carisma del bardo) para anular el efecto. Si la salvación tiene éxito, la criatura es inmune a esta aptitud durante 24 horas. Si la salvación falla, el blanco queda asustado y escapa mientras sea capaz de oír la interpretación del bardo. Tonada atemorizante requiere componentes audibles.

Infundir heroísmo (Sb): un bardo de 15° nivel o mayor puede infundir un heroísmo tremendo en sí mismo o en un único aliado a un máximo de 30 pies. Por cada tres niveles de bardo que el personaje consiga más allá del 15°, puede infundir heroísmo en una criatura adicional. Para infundir heroísmo, todos los objetivos deben ser capaces de ver y oír al bardo. Las criaturas infundidas obtienen un bonificador +4 de moral a las tiradas de salvación y un bonificador +4 de esquivas a la CA. Este efecto dura mientras los objetivos sean capaces de ver la interpretación. Infundir heroísmo es una aptitud enajenadora que requiere componentes audibles y visuales.

Sugestión en masa (St): esta aptitud funciona como sugestión, pero permite a un bardo de nivel 18° o mayor hacer una

sugestión simultáneamente a cualquier número de criaturas que haya fascinado previamente. Sugestión en masa es una aptitud de encantamiento (compulsión), enajenadora y dependiente del idioma que requiere componentes audibles.

Interpretación mortal (Sb): un bardo de 20º nivel o mayor puede usar su interpretación para hacer que un enemigo muera de alegría o de pena. Para ser afectado, el blanco debe ser capaz de ver y oír al bardo durante un asalto completo y estar a un máximo de 30 pies. El objetivo recibe una tirada de salvación (CD 10 + 1/2 nivel del bardo + el modificador de Carisma del bardo) para anular el efecto. Si la tirada de salvación tiene éxito, el blanco queda grogui durante 1d4 asaltos y el bardo no puede volver a utilizar la interpretación mortal en esa criatura durante 24 horas. Si la tirada de salvación falla, la criatura muere. La interpretación mortal es un efecto de muerte, enajenador que requiere componentes audibles y visuales.

Trucos: los bardos aprenden un número de trucos, o conjuros de nivel 0 como se indica en la tabla 3-4 de Conjuros conocidos. Estos conjuros se lanzan como cualquier otro, pero no consumen ningún espacio de conjuro y pueden ser utilizados de nuevo.

Interpretación versátil (Ex): a 2º nivel, un bardo puede elegir un tipo de habilidad de Interpretar. Puede utilizar su bonificador en esa habilidad en lugar de su bonificador en habilidades asociadas. Al hacer esta sustitución, el bardo usa su bonificador de habilidad de Interpretar completo, incluyendo los bonificadores de habilidad de clase, en lugar del bonificador de la habilidad asociada, tenga o no tenga rangos en esa habilidad o si es una habilidad de clase. A 6º nivel y cada 4 niveles en adelante, el bardo puede elegir un tipo adicional de Interpretar para sustituir.

Los tipos de Interpretar y sus habilidades asociadas son: Actuar (Engañar, Disfrazarse), Comedia (Engañar, Intimidar), Danza (Acrobacias, Volar), Instrumentos de teclado (Diplomacia, Intimidar), Oratoria (Diplomacia, Averiguar intenciones), Percusión (Trato con animales, Intimidar), Canto (Engañar, Averiguar intenciones), Cuerda (Engañar, Diplomacia) y Viento (Diplomacia, Trato con animales).

Entendido (Ex): a nivel 2, el bardo se vuelve resistente a las interpretaciones de bardo de otros y efectos sónicos en general. El bardo obtiene un bonificador +4 a las tiradas de salvación contra interpretaciones de bardo y efectos sónicos y dependientes del idioma.

Señor del saber (Ex): a 5º nivel, el bardo se convierte en un maestro del saber y puede elegir 10 en cualquier prueba de habilidad de Saber en la que tenga rangos. Un bardo puede decidir no elegir 10 y en su lugar tirar normalmente. Además, una vez al día, el bardo puede elegir 20 en cualquier prueba de habilidad de Saber como acción estándar. Puede usar esta aptitud una vez adicional al día por cada seis niveles que tenga más allá del 5º, hasta un máximo de tres veces al día a nivel 17º.

Hombre para todo (Ex): a 10º nivel, un bardo puede utilizar cualquier habilidad, incluso si la habilidad requiere normalmente estar entrenado. A 16º nivel, el bardo considera todas las habilidades como habilidades de clase. A 19º nivel, el bardo puede elegir 10 en cualquier prueba de habilidad, incluso si no se permite normalmente.

CLÉRIGO:

En la fe y los milagros divinos, muchos pueden encontrar un propósito mayor. Llamados para servir a poderes más allá del entendimiento mortal, todos los sacerdotes predicán maravillas y satisfacen las necesidades espirituales de su gente. Los clérigos son más que simples sacerdotes, sin embargo; estos emisarios de la divinidad hacen la voluntad de sus deidades por medio de la fuerza de las armas y la magia de sus dioses.



Devotos de los principios de las religiones y filosofías que los inspiran, estos eclesiásticos buscan extender el conocimiento e influencia de su fe. Aunque pueden compartir habilidades similares, los clérigos son tan distintos entre sí como las divinidades a las que sirven, algunos ofreciendo curación y redención, otros juzgando la ley y la verdad y otros extendiendo el conflicto y la corrupción. Los caminos de los clérigos son variados, aunque todos los que siguen estas sendas, caminan con el más poderoso aliado y portan las armas de los propios dioses.

Papel: más que capaz de conservar el honor de sus deidades en la batalla, los clérigos a menudo demuestran ser inquebrantables y hábiles combatientes. Su auténtica fuerza consiste en su capacidad para invocar el poder de sus deidades, para incrementar su habilidad en la batalla así como la de sus aliados, para desconcertar a sus enemigos con magia divina, o para otorgar curación a sus compañeros en caso de necesidad.

Como sus poderes están influenciados por su fe, todos los clérigos deben poseer un foco como fuente de su adoración divina. Mientras que la inmensa mayoría de los clérigos vene-

ran a una deidad específica, un pequeño número se dedica a un concepto divino importante de devoción (como: batalla, muerte, justicia o conocimiento), libre de deidades abstractas (consulta con tu DM si prefieres esta senda en lugar de elegir una deidad específica).

Alineamiento: el alineamiento de un clérigo debe estar a un paso del de su deidad tanto en el eje Ley/Caos como en el eje Bien/Mal.

Dado de golpe: d8.

HABILIDADES CLÁSEAS:

Las habilidades de clase del clérigo son: Artesanía (Int), Averiguar Intenciones (Sab), Conocimiento de Conjuros (Int), Diplomacia (Car), Lingüística (Int), Oficio (Sab), Saber (arcano) (Int), Saber (historia) (Int), Saber (los planos) (Int), Saber (nobleza) (Int), Saber (religión) (Int), Sanar (Sab) y Tasación (Int).

Puntos de habilidad por nivel: 2 + modificador de Int.

Ni- vel	Ataque Base	S de Fort	S de Ref	S de Vol	Especial	Conjuros diarios										
						0	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	
1°	+0	+2	+0	+2	Aura, Canalizar energía 1d6, dominios, oraciones	3	1+1	--	--	--	--	--	--	--	--	--
2°	+1	+3	+0	+3		4	2+1	--	--	--	--	--	--	--	--	--
3°	+2	+3	+1	+3	Canalizar energía 2d6	4	2+1	1+1	--	--	--	--	--	--	--	--
4°	+3	+4	+1	+4		4	3+1	2+1	--	--	--	--	--	--	--	--
5°	+3	+4	+1	+4	Canalizar energía 3d6	4	3+1	2+1	1+1	--	--	--	--	--	--	--
6°	+4	+5	+2	+5		4	3+1	3+1	2+1	--	--	--	--	--	--	--
7°	+5	+5	+2	+5	Canalizar energía 4d6	4	4+1	3+1	2+1	1+1	--	--	--	--	--	--
8°	+6/+1	+6	+2	+6		4	4+1	3+1	3+1	2+1	--	--	--	--	--	--
9°	+6/+1	+6	+3	+6	Canalizar energía 5d6	4	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	--	--	--	--	--
10°	+7/+2	+7	+3	+7		4	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	--	--	--	--	--
11°	+8/+3	+7	+3	+7	Canalizar energía 6d6	4	4+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	--	--	--	--
12°	+9/+4	+8	+4	+8		4	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	--	--	--	--
13°	+9/+4	+8	+4	+8	Canalizar energía 7d6	4	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	--	--	--
14°	+10/+5	+9	+4	+9		4	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	--	--	--
15°	+11/+6/+1	+9	+5	+9	Canalizar energía 8d6	4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	--	--
16°	+12/+7/+2	+10	+5	+10		4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	--	--
17°	+12/+7/+2	+10	+5	+10	Canalizar energía 9d6	4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	1+1
18°	+13/+8/+3	+11	+6	+11		4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	2+1
19°	+14/+9/+4	+11	+6	+11	Canalizar energía 10d6	4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1	3+1
20°	+15/+10/+5	+12	+6	+12		4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1

*el +1 indica conjuro de dominio

RASGOS DE CLASE:

Lo que sigue son los rasgos de clase del clérigo:

Competencia con armas y armaduras: los clérigos tienen competencia con todas las armas simples, las armaduras ligeras e intermedias y los escudos (excepto los escudos paveses). Los clérigos también tienen competencia con el arma predilecta de su deidad.

Aura (Ex): un clérigo de una deidad buena, caótica, legal o maligna tiene un aura particularmente poderosa correspondiente al alineamiento de su dios (ver *detectar el mal* para más información).

Conjuros: un clérigo lanza conjuros divinos que elegidos de la lista de conjuros de clérigo. Su alineamiento, sin embargo, puede impedirle lanzar ciertos conjuros opuestos a sus creencias morales o éticas. Ver más detalles sobre conjuros buenos, caóticos, legales o malignos en el manual. Un clérigo debe preparar sus conjuros con antelación.

Para preparar o lanzar un conjuro, un clérigo debe poseer una puntuación de Sabiduría que sea como mínimo de 10 + el nivel del conjuro. La CD para las Tiradas de Salvación contra los conjuros de un clérigo es 10 + el nivel del conjuro + el modificador de Sabiduría del clérigo.

Como otros lanzadores de conjuros, un clérigo sólo puede lanzar un cierto número de conjuros de cada nivel al día. Su asignación diaria de conjuros se indica en la tabla más adelante. Además, recibe conjuros adicionales al día si tiene una alta puntuación de Sabiduría.

Los clérigos meditan o rezan para obtener sus conjuros. Cada clérigo debe escoger un momento en el que debe pasar una hora implorando a su dios o dedicándose a la contemplación para recuperar su asignación diaria de conjuros. Un clérigo puede preparar y lanzar cualquier conjuro de la lista de clérigo, suponiendo que pueda lanzar conjuros de ese nivel, pero debe elegir qué conjuros preparar durante su meditación diaria.

Canalizar energía (Sb): independientemente de su alineamiento, cualquier clérigo puede liberar una ráfaga de energía canalizando el poder de su fe a través de su símbolo sagrado (o impío). Esta energía puede ser usada para causar daño o curarlo, dependiendo del tipo de energía canalizada y las criaturas afectadas.

Un clérigo bueno (o uno que adore a una deidad buena) canaliza energía positiva y puede elegir entre causar daño a los

muertos vivientes o curar a las criaturas vivas. Un clérigo maligno (o uno que adore a un dios maligno) canaliza energía negativa y puede elegir entre causar daño a las criaturas vivas o curar a los muertos vivientes. Un clérigo neutral que adore a una deidad neutral (o uno que no adore a ninguna deidad) debe escoger si canaliza energía positiva o negativa. Una vez haya tomado esta decisión, no puede cambiarse. Esta decisión también determina si el clérigo lanza espontáneamente conjuros de curar o infligir (ver lanzamiento espontáneo).

Canalizar energía causa una explosión que afecta a todas las criaturas de un tipo (seres vivos o muertos vivientes) en un radio de 30 pies centrado en el clérigo. La cantidad de daño causado o curado es igual a 1d6 puntos de daño más 1d6 puntos de daño por cada dos niveles de clérigo más allá del primero (2d6 a nivel 3, 3d6 a nivel 5, etc.). Las criaturas que reciben daño de la energía canalizada reciben una Tirada de Salvación de Voluntad para reducir el daño a la mitad.

La CD de esta salvación es igual a 10 + la mitad del nivel de clérigo + el modificador de Carisma del clérigo. Las criaturas curadas por la energía canalizada no pueden superar su máximo de puntos de golpe (todo el exceso se pierde). Un clérigo puede canalizar energía un número de veces al día igual a 3 + su modificador de Carisma. Esto es una acción estándar que no provoca ataques de oportunidad. Un clérigo puede elegir si incluirse o no a sí mismo en el efecto. Un clérigo debe ser capaz de alzar su símbolo sagrado para usar esta aptitud.

Dominios: la deidad de un clérigo influye en su alineamiento, qué magia puede utilizar, sus valores y cómo lo ven otros.

Un clérigo elige dos dominios de entre los que corresponden a su deidad. Un clérigo puede elegir un dominio de alineamiento (Bien, Caos, Ley o Mal) sólo si su alineamiento coincide con ese dominio. Si un clérigo no adora a ninguna deidad en concreto, sigue recibiendo dos dominios para representar sus inclinaciones espirituales y aptitudes (sometido a la aprobación del DM). La restricción de los dominios de alineamiento se sigue aplicando.

Cada dominio concede un número de poderes de dominio, dependiendo del nivel de clérigo, así como cierta cantidad de conjuros adicionales. Un clérigo obtiene un espacio de dominio de conjuro cada nivel de conjuro de clérigo que sea capaz de lanzar, desde el nivel 1 en adelante. Cada día, un clérigo puede preparar uno de los conjuros de sus dos dominios en ese espacio de conjuro. Si un conjuro de dominio no está en la lista de conjuros de clérigo, un clérigo sólo puede prepararlo en su

espacio de conjuro de dominio. Los conjuros de dominio no pueden utilizarse para lanzar conjuros espontáneamente.

Además, un clérigo obtiene los poderes indicados en ambos dominios, asumiendo que sea de un nivel lo bastante alto. A menos que se indique lo contrario, usar un poder de dominio es una acción estándar.

Oraciones: los clérigos pueden preparar cierta cantidad de oraciones, o conjuros de nivel 0, cada día, como se indica en la tabla. Estos conjuros se lanzan como cualquier otro conjuro, pero no se gastan cuando se lanzan y pueden ser utilizados de nuevo.

Lanzamiento espontáneo: un clérigo bueno (o un clérigo neutral de un dios bueno) puede canalizar la energía de conjuros almacenada para lanzar conjuros de curar que no haya preparado con antelación. El clérigo puede "perder" cualquier conjuro preparado que no sea una oración o un conjuro de dominio para lanzar cualquier conjuro de curar del mismo nivel de conjuro o inferior (un conjuro de curar es cualquier conjuro con la palabra "curar" en su nombre).

Un clérigo maligno (o uno clérigo neutral que adore a una deidad maligna) no puede convertir conjuros preparados en conjuros de curar, pero puede convertirlos en conjuros de infligir (un conjuro de infligir es cualquiera con la palabra "infligir" en su nombre).

Un clérigo que no es bueno ni maligno y cuya deidad tampoco sea buena ni maligna puede convertir sus conjuros en conjuros de curar o de infligir, a elección del jugador. Una vez que toma esta decisión, no puede cambiarse. Esta decisión también determina si el clérigo canaliza energía positiva o negativa (ver Canalizar energía).

Conjuros buenos, caóticos, legales y malignos: un clérigo no puede lanzar conjuros de un alineamiento opuesto al suyo o al de su deidad (si tiene una). Los conjuros asociados con alineamientos concretos están indicados por los descriptores bueno, caótico, legal o maligno en las descripciones de los conjuros.

Idiomas adicionales: las opciones de idiomas adicionales de un clérigo incluye celestial, abisal e infernal (los idiomas de los ajenos buenos, caóticos malvados y legales malvados respectivamente).

Estas opciones se añaden a los idiomas adicionales disponibles para el personaje debido a su raza.

EX-CLÉRIGOS:

Un clérigo que viole terriblemente el código de conducta requerido por su dios pierde todos sus conjuros y rasgos de clase, excepto las competencias con armaduras y escudos y la competencia con armas simples. Tampoco podrá ganar niveles de clérigo de ese dios hasta que expíe sus faltas (ver la descripción del conjuro expiación).

DOMINIOS:^{1,2,3}

Los clérigos deben seleccionar dos de los dominios concedidos por su deidad. Los clérigos que carecen de deidad seleccionan dos dominios cualesquiera (tu elección debe ser aprobada por el DM).

Dominio de Agua:

Deidades de Pathfinder: Gozreh, Pharasma.

Deidades de la Dragonlance: Habbakuk, Zeboim.

Deidades de Reinos de Hierro: Ascendido Doleth, Dhunia, Nissor.

Poderes concedidos: puedes manipular agua, niebla y hielo, conjurar criaturas de agua y resistir el frío.

- Carámbano (St): Como acción estándar, puedes disparar un carámbano desde tu dedo, apuntando a cualquier enemigo dentro de 30 pies como ataque de toque a distancia. El carámbano inflige 1d6 puntos de daño por frío + 1 punto cada dos niveles de clérigo que poseas. Puedes usar esta capacidad un número de veces al día igual a 3 + tu modificador de Sabiduría.

¹ Señalar que en cada uno de los dominios indico las deidades de los mundos Dragonlance y Reinos de Hierros, ya que son las campañas que estoy jugando con mis compañeros de juego. También señalar que para el caso de la Dragonlance los dominios de Paladine y Takhisis no son oficiales, ya que en el manual *Escenario de Campaña Dragonlance* dichos dioses no aparecen (¡ojo, spoiler de las novelas!) porque dichos dioses ya no existen en la Era de los Mortales; también señalar que en el caso de las dotes que son exclusivas de Pathfinder también indico qué deidad de Dragonlance la otorga, esto no es oficial, ya que los manuales de la Dragonlance son de 3.5, pero les he otorgado los dominios según contexto lo mejor que he podido.

² Hay dominios que aparecen en el *Manual del Jugador de la 3.5* y que en el *Pathfinder* han sido suprimidos. He decidido añadir aquí esos dominios que faltan, pero en la versión de la 3.5 son menos poderosos que en el Pathfinder, así que habría que modificarlos, y plantear que dichos dominios concedan más y nuevos poderes. Y lo mismo para los dominios nuevos que aparecen en el Cap. 3 del *Escenario de Campaña de la Dragonlance*, sugiero hacerlos algo más poderoso.

³ Hay dominios nuevos exclusivos de la Dragonlance, consultar el Cap. 3 del *Escenario de Campaña de la Dragonlance*.

- Resistencia al frío (Ex): A nivel 6, ganas resistencia al frío 10. Esta resistencia aumenta a 20 a nivel 12. A nivel 20 obtienes inmunidad al frío.

Conjuros de dominio: 1° - niebla de oscurecimiento, 2° - nube brumosa, 3° - respiración acuática, 4° - controlar las aguas, 5° - tormenta de frío, 6° - cono de frío, 7° - cuerpo elemental IV (sólo agua), 8° - horrible marchitamiento, 9° - enjambre elemental (sólo conjuros de agua).

Dominio de Aire:

Deidades de Pathfinder: Gozreh, Shelyn.

Deidades de la Dragonlance: Chislev.

Deidades de Reinos de Hierro: Dhunia, Nissor.

Poderes concedidos: puedes manipular los rayos, la niebla y el viento, tratar con criaturas del aire y eres resistente al daño eléctrico.

- Arco eléctrico (St): como acción estándar, puedes desatar un arco de electricidad apuntando a cualquier enemigo en radio de 30 pies como ataque de toque a distancia. Este arco de electricidad causa 1d6 puntos de daño eléctrico +1 punto por cada dos niveles de clérigo que poseas. Puede usar esta aptitud un número de veces al día igual a 3 + tu modificador de Sabiduría.

- Resistencia a la electricidad (Ex): A 6° nivel, obtienes resistencia a la electricidad 10. Esta resistencia aumenta a 20 a 12° nivel. A nivel 20 obtienes inmunidad total a la electricidad.

Conjuros de dominio: 1° - niebla de oscurecimiento, 2° - muro de viento, 3° - forma gaseosa, 4° - caminar por el aire, 5° - controlar los vientos, 6° - relámpago zigzagante, 7° - cuerpo elemental IV (sólo aire), 8° - torbellino, 9° - enjambre elemental (sólo conjuro de aire).

Dominio Animal:

Deidades de Pathfinder: Erastil, Gozreh.

Deidades de la Dragonlance: Habbakuk, Chislev.

Deidades de Reinos de Hierro: Wurm Devorador, Scyrath.

Poderes concedidos: Puedes hablar y entablar amistad con facilidad. Además, tratas Saber (Naturaleza) como habilidad de clase.

- Hablar con los animales (St): Puedes hablar con los animales, como el conjuro, durante un número de asaltos por día igual a 3 + tu nivel de clérigo.

- Compañero animal (Ex): A nivel 4, ganas los servicios de un compañero animal. Tu nivel efectivo de druida para el compañero animal es igual a tu nivel de clérigo - 3. (Los druidas con esta aptitud a través de su rasgo de clase de vínculo natural usan su nivel de druida - 3 para determinar las aptitudes de sus compañeros animales).

Conjuros de dominio: 1° - calmar animales, 2° - inmovilizar animal, 3° - dominar animal, 4° - convocar aliado natural IV (sólo animales), 5° - forma de bestia II (sólo animales), 6° - caparazón antivida, 7° - formas de animal, 8° - convocar aliado natural VIII (sólo animales), 9° - cambio de forma.

Dominio de Artificio:⁴

Deidad de Pathfinder: Torag

Deidades de la Dragonlance: Reorx.

Deidades de Reinos de Hierro: Ascendido Sambert, Los Grandes Padres.

Poderes concedidos: puedes reparar daño de los objetos, animar objetos con vida y crear objetos de la nada.

- Toque del artífice (St): puedes lanzar remendar a voluntad, usando tu nivel de clérigo como nivel de lanzador para reparar objetos dañados. Además puedes causar daños a objetos y criaturas de tipo constructo golpeándolos con un ataque de toque cuerpo a cuerpo. Objetos y constructos reciben 1d6 puntos de daño +1 por cada dos niveles de clérigo que poseas. Este ataque ignora una cantidad de reducción de daño y dureza igual a tu nivel de clérigo. Puedes usar esta capacidad un número de veces al día igual a 3 + tu modificador de Sabiduría.

- Armas danzantes (Sb): A nivel 8, puedes darle a un arma que toques la aptitud especial de danzante durante 4 asaltos. Puedes usar esta aptitud una vez al día a nivel 8, y una vez por día adicional cada cuatro niveles a partir del 8.

Conjuros de dominio: 1° - animar una cuerda, 2° - transformar madera, 3° - transformar piedra, 4° - creación menor, 5° -

⁴ Este dominio es nuevo del *Pathfinder*. En función del contexto de aquellos mundos cuyas reglas sean de la 3.0 o de la 3.5, y por lo tanto no exista dicho dominio, planteo la posibilidad de que en dichos mundos se otorgue este dominio a una de sus deidades. Por ejemplo, en el caso de la Dragonlance, Reorx podría conceder este dominio.

elaborar, 6° - creación mayor, 7° - muro de hierro, 8° - convocaciones instantáneas, 9° - esfera prismática.

Dominio de Bien:

Deidades de Pathfinder: Cayden, Cailean, Desna, Erastil, Iomedae, Sarenrae, Shelyn, Toraq.

Deidades de la Dragonlance: Paladine, Branchala, Habbakuk, Kiri-Jolith, Majere, Mishakal.

Deidades de Reinos de Hierro: Ascendido Katrena, Los Grandes Padres, Morrow, Scryah (solamente Buscadores).

Poderes concedidos: has comprometido tu vida y alma a la bondad y la pureza.

- Toque del bien (St): Puedes tocar una criatura como acción estándar, garantizándole un bonificador sagrado a las tiradas de ataque, pruebas de habilidad, pruebas de capacidad y TS igual a la mitad de tu nivel de clérigo (mínimo 1) durante un asalto. Puedes usar esta capacidad un número de veces al día igual a 3 + tu modificador de Sabiduría.

- Lanza sagrada (Sb): A nivel 8, puedes dar a un arma tocada la capacidad especial de sagrada durante un número de asaltos igual a ½ de tu nivel de clérigo. Puedes usar esta capacidad una vez al día a nivel 8, y una vez adicional al día cada cuatro niveles por encima del 8.

Conjuros de dominio: 1° - protección contra el mal , 2° - alinear arma (sólo bien), 3° - círculo mágico contra el mal , 4° - castigo divino , 5° - disipar el mal , 6° - barrera de cuchillas , 7° - palabra sagrada , 8° - aura sagrada , 9° - convocar monstruo IX (sólo conjuro del bien).

Dominio de Caos:

Deidades de Pathfinder: Calistria, Cayden Cailean, Desna , Gorum, Lamashtu, Rovagug.

Deidades de la Dragonlance: Branchala, Sirrion, Zeboim.

Deidades de Reinos de Hierro: el Wurm Devorador, Scryah (solamente el Castigo), Nyssor.

Poderes concedidos: tu toque infunde vida y armas con el caos, y te deleitas con todo lo anárquico.

- Toque del caos (St): puedes imbuir a un blanco con el caos con un ataque de toque cuerpo a cuerpo. Durante el próximo asalto, en cualquier momento en que el objetivo tire un d20, debe tirar dos veces y escoger el resultado

menos favorable. Puedes usar esta capacidad un número de veces al día igual a 3 + tu modificador de Sabiduría.

- Hoja del caos (Sb): a nivel 8, puedes dar a un arma tocada la cualidad especial de anárquica durante un número de asaltos igual a la mitad de tu nivel de clérigo. Puedes usar esta aptitud una vez al día a nivel 8, y una vez al día adicional por cada cuatro niveles a partir del 8°.

Conjuros de dominio: 1° - protección contra la ley, 2° - alinear arma (sólo caos), 3° - círculo mágico contra la ley, 4° - martillo del caos, 5° - disipar la ley, 6° - animar los objetos, 7° - palabra del caos, 8° - capa del caos, 9° - convocar monstruo IX (sólo del caos).

Dominio de Clima:^{5,6}

Deidades de Pathfinder: Gozreh, Rovagug.

Deidades de la Dragonlance: Zeboim.

Deidades de Reinos de Hierro: -.

Poderes concedidos: con poder sobre la tormenta y el cielo, puedes invocar la ira de los dioses sobre el mundo que hay debajo.

- Ráfaga de tormenta (St): como acción estándar, puedes crear una ráfaga de tormenta apuntando a cualquier enemigo dentro de 30 pies como un ataque de toque a distancia. La ráfaga de tormenta inflige 1d6 de daño contundente + 1 punto cada dos niveles de clérigo que poseas. Además, el objetivo es azotado por los vientos y la lluvia, causándole un penalizador -2 a sus tiradas de ataque durante 1 asalto. Puedes usar esta habilidad un número de asaltos al día igual a 3 + tu modificador de Sabiduría.

- Señor del rayo (St): a nivel 8, puedes llamar un número de rayos de luz al día igual a tu nivel de clérigo. Puedes llamar tantos rayos de luz como quieras con una única acción estándar, pero una criatura no puede ser objetivo de más de un rayo y dos objetivos no pueden estar más de 30 pies uno de otro. Por lo demás esta capacidad funciona como un llamar al relámpago.

⁵ Este dominio es nuevo del *Pathfinder*. En función del contexto de aquellos mundos cuyas reglas sean de la 3.0 o de la 3.5, y por lo tanto no exista dicho dominio, plantea la posibilidad de que en dichos mundos se otorgue este dominio a una de sus deidades. Por ejemplo, en el caso de la *Dragonlance*, Zeboim o cualquier otro dios de la naturaleza podría conceder este dominio.

⁶ En el Cap. 3 del *Escenario de Campaña de la Dragonlance*, aparece un dominio exclusivo llamado *Tormenta*; sugiero hacer coincidir este dominio con el de *Clima* del *Pathfinder*.

Conjuros de dominio: 1° - niebla de obscurecimiento, 2° - nube brumosa, 3° - llamar al relámpago, 4° - tormenta de aguanieve, 5° - tormenta de hielo, 6° - controlar los vientos, 7° - controlar el clima, 8° - torbellino, 9° - tormenta de venganza.

Dominio de Comunidad:^{7,8}

Deidades de Pathfinder: Erastil.

Deidades de la Dragonlance: Paladine, Mishakal.

Deidades de Reinos de Hierro: -.

Poderes concedidos: Tu toque puede sanar heridas, y tu presencia infunde unidad y fortalece los lazos emocionales.

- Toque tranquilizador (St): Puedes tocar a una criatura como acción estándar para curarle 1d6 puntos de daño atenuado + 1 punto por nivel de clérigo. Este toque también elimina los estados de fatigado, estremecido y afectado (pero no tiene efectos en estados más severos). Puedes usar esta capacidad un número de veces al día igual a 3 + tu modificador de Sabiduría.

- Unidad (Sb): A nivel 8, cuando un conjuro o efecto te alcance a ti y a uno o más aliados dentro de 30 pies, puedes usar esta aptitud para permitir a tus aliados usar tu tirada de salvación contra el efecto en lugar de la suya. Cada aliado debe decidir individualmente antes de hacer la tirada. Usar esta aptitud es una acción inmediata. Puedes usar esta aptitud una vez al día a nivel 8, y una vez adicional al día cada cuatro niveles de clérigo a partir del 8.

Conjuros de dominio: 1° - bendecir, 2° - escudar a otro, 3° - plegaria, 4° - situación, 5° - vínculo telepático, 6° - festín de los héroes, 7° - refugio, 8° - curar heridas críticas a las masas, 9° - milagro.

Dominio de Curación:

Deidades de Pathfinder: Irori, Pharasma, Sarenrae.

Deidades de la Dragonlance: Paladine, Mishakal.

⁷ Este dominio es nuevo del *Pathfinder*. En función del contexto de aquellos mundos cuyas reglas sean de la 3.0 o de la 3.5, y por lo tanto no exista dicho dominio, planteo la posibilidad de que en dichos mundos se otorgue este dominio a una de sus deidades. Por ejemplo, en el caso de la *Dragonlance*, Mishakal podría conceder este dominio.

⁸ Existe un dominio con este mismo nombre para la *Dragonlance*, consultar el Cap. 3 del *Escenario de Campaña de la Dragonlance*. Dicho dominio es diferente en ambos manuales, por lo que para no confundir los dominios de *Comunidad* que aparecen en el *Pathfinder* y en el *Escenario de Campaña de la Dragonlance*, propongo llamar al de la *Dragonlance Calma*.

Deidades de Reinos de Hierro: Ascendido Solovin, Los Grandes Padres, Morrow, Scryah.

Poderes concedidos: tu toque evita el dolor y la muerte, y tu curación mágica es particularmente vital y potente.

- Reprimir muerte (St): Puedes tocar a una criatura viva como acción estándar, curándole 1d4 puntos de daño + 1 por cada dos niveles de clérigo que poseas. Sólo puedes usar esta capacidad en una criatura que esté por debajo de 0 puntos de golpe. Puedes usar esta capacidad un número de veces al día igual a 3 + tu modificador de Sabiduría.

- Bendición del sanador (Sb): A nivel 6, todos tus hechizos de curación son tratados como si estuvieran potenciados, incrementando el total de daño sanado la mitad (+50%). Esto no se aplica al daño infligido a muertos vivientes con hechizos de curación. Esto no se apila con la dote metamágica de Potenciar conjuro.

Conjuros de dominio: 1° - curar heridas leves, 2° - curar heridas moderadas, 3° - curar heridas graves, 4° - curar heridas críticas, 5° - aliento de vida, 6° - sanar, 7° - regenerar, 8° - curar heridas críticas en grupo, 9° - sanar en grupo.

Dominio de Descanso Eterno:⁹

Deidades de Pathfinder: Pharasma.

Deidades de la Dragonlance: Paladine, Mishakal.

Deidades de Reinos de Hierro: -.

Poderes concedidos: ves la muerte no como algo que deba ser temido, si no como un descanso final y recompensa por una vida bien llevada. La mancha de la *no muerte* es una burla de lo que tú aprecias.

- Apacible reposo (St): Tu toque puede inducir letargo a una criatura, causando que una criatura viva quede grogui durante un asalto con un ataque de toque cuerpo a cuerpo. Si tocas una criatura viva que esté grogui, en su lugar esta criatura cae dormida durante 1 asalto. Criaturas muertas vivientes tocadas quedan groguis durante un número de asaltos igual a tu modificador de Sabiduría. Puedes usar esta capacidad un número de veces al día igual a 3 + tu modificador de Sabiduría.

⁹ Este dominio es nuevo del *Pathfinder*. En función del contexto de aquellos mundos cuyas reglas sean de la 3.0 o de la 3.5, y por lo tanto no exista dicho dominio, planteo la posibilidad de que en dichos mundos se otorgue este dominio a una de sus deidades.

- Protección contra la muerte (Sb): A nivel 8, puedes emitir un aura de 30 pies que te protege contra la muerte un número de asaltos al día igual a tu nivel de clérigo. Las criaturas vivas en ésta área son inmunes a todos los efectos de muerte, drenaje de energía, y efectos que causen niveles negativos. Esta guarda no elimina niveles negativos que una criatura ya hubiera ganado, pero los niveles negativos no tienen efecto mientras la criatura esté dentro del área protegida. Estos asaltos no necesitan ser consecutivos.

Conjuros de dominio: 1° - reloj de la muerte, 2° - apacible descanso, 3° - hablar con los muertos, 4° - custodia contra la muerte, 5° - rematar a los vivos, 6° - matar muertos vivientes, 7° - destrucción, 8° - olas de extenuación, 9° - lamento de la bashee.

Dominio de Destrucción:

Deidades de Pathfinder: Gorum, Nethys, Rovagug, Zon-Kuthon.

Deidades de la Dragonlance: Morgion.

Deidades de Reinos de Hierro: el Wurm Devorador, Me-noth (sólo los escrutadores), Vástago Khorva, Tamar, Toruk.

Poderes concedidos: Disfrutas de la ruina y la devastación, y puedes dar ataques particularmente destructivos.

- Castigo destructivo (Sb): Ganas el poder de castigo destructivo: la capacidad sobrenatural para hacer un único ataque cuerpo a cuerpo con un bonificador de moral a las tiradas de daño igual a ½ de tu nivel de clérigo (mínimo 1). Debes declarar el castigo destructivo antes de hacer el ataque. Puedes usar esta capacidad un número de veces al día igual a 3 + tu modificador de Sabiduría.

- Aura destructiva (Sb): A nivel 8, puedes emitir a 30 pies un aura de destrucción un número de asaltos al día igual a tu nivel de clérigo. Todos los ataques hechos contra objetivos dentro de esta aura (incluido tú) ganan un bonificador de moral al daño igual a ½ de tu nivel de clérigo y todas las amenazas de crítico son automáticamente confirmadas. Estos asaltos no necesitan ser consecutivos.

Conjuros de dominio: 1° - impacto verdadero, 2° - estallar, 3° - furia, 4° - infligir heridas críticas, 5° - alarido, 6° - dañar, 7° - desintegrar, 8° - terremoto, 9° - implosión.

Dominio de Encantamiento:¹⁰

Deidades de Pathfinder: Calistria, Cayden Cailean, Norgorber, Shelyn.

Deidades de la Dragonlance: Branchala.

Deidades de Reinos de Hierro: -.

Poderes concedidos: Puedes desconcertar y confundir enemigos con un toque o una sonrisa, y tu belleza y gracia son divinas.

- Toque atontador (St): Puedes hacer que una criatura viva quede atontada durante un asalto con un ataque de toque cuerpo a cuerpo. Las criaturas con más dados de golpe que tu nivel de clérigo no se ven afectadas. Puedes usar esta capacidad un número de veces al día igual a 3 + tu modificador de Sabiduría.

- Sonrisa encantadora (St): A nivel 8, puedes lanzar un hechizar persona como acción rápida, con una CD de 10 + la mitad de tu nivel de clérigo + tu modificador de Sabiduría. Sólo puedes tener una criatura hechizada de esta manera a la vez. El número total de asaltos de este efecto por día es igual a tu nivel de clérigo. Los asaltos no necesitan ser consecutivos, y puedes finalizar el hechizo en cualquier momento como acción gratuita. Cada intento de usar esta capacidad consume un asalto de su duración, tenga éxito o no la criatura en su salvación para resistir el efecto.

Conjuros de dominio: 1° - hechizar persona, 2° - calmar emociones, 3° - sugestión, 4° - heroísmo, 5° - hechizar monstruo, 6° - geas/empeño, 7° - locura, 8° - exigencia, 9° - dominar monstruo.

Dominio de Fuego:

Deidades de Pathfinder: Asmodeus, Sarenrae.

Deidades de la Dragonlance: Reorx, Sargonnas, Sirrion.

Deidades de Reinos de Hierro: Dhunia, Vástaga Stacia.

Poderes concedidos: Puedes invocar el fuego, comandar criaturas del infierno, y tu carne no se quema.

- Rayo de fuego (St): Como acción estándar, puedes desencadenar un abrasador rayo de fuego divino desde tu ma-

¹⁰ Este dominio es nuevo del *Pathfinder*. En función del contexto de aquellos mundos cuyas reglas sean de la 3.0 o de la 3.5, y por lo tanto no exista dicho dominio, planteo la posibilidad de que en dichos mundos se otorgue este dominio a una de sus deidades.

no extendida. Puedes escoger como objetivo a cualquier enemigo dentro de 30 pies y hacer un ataque de toque a distancia para impactar con este rayo de fuego. Si impactas en el enemigo, el rayo de fuego provoca 1d6 puntos de daño por fuego + 1 punto por cada dos niveles de clérigo que poseas. Puedes usar esta capacidad un número de veces al día igual a 3 + tu modificador de Sabiduría.

- Resistencia al fuego (Ex): A nivel 6, ganas resistencia al fuego 10. Esta resistencia se incrementa a 20 a nivel 12. A nivel 20, ganas inmunidad al fuego.

Conjuros de dominio: 1° - manos ardientes, 2° - flamear, 3° - bola de fuego, 4° - muro de fuego, 5° - escudo de fuego, 6° - semillas de fuego, 7° - cuerpo elemental IV (sólo fuego), 8° - nube incendiaria, 9° - enjambre elemental (sólo conjuro de fuego).

Dominio de Fuerza:

Deidades de Pathfinder: Cayden, Cailean, Forum, Orori, Lamashth, Urgathoa.

Deidades de la Dragonlance: Kiri-Jolith.

Deidades de Reinos de Hierro: Ascendido Sambert, El Wurm Devorador, Menoth, Morrow.

Poderes concedidos: en la fuerza y los músculos está la verdad – tu fe te da un increíble poder y energía.

- Aumento de fuerza (St): Como acción estándar, puedes tocar una criatura para darle una gran fuerza. Durante un asalto, el objetivo gana un bonificador de mejora igual a ½ de tu nivel de clérigo (mínimo +1) a los ataques cuerpo a cuerpo, pruebas de MC que se basen en la Fuerza, habilidades basadas en la Fuerza y pruebas de Fuerza. Puedes usar esta capacidad un número de veces al día igual a 3 + tu modificador de Sabiduría.

- Poder de los dioses (Sb): A nivel 8, puedes añadir tu nivel de clérigo como bonificador de mejora a tu puntuación de Fuerza durante un número de asaltos al día igual a tu nivel de clérigo. Este bonificador sólo se aplica a pruebas de Fuerza y pruebas de habilidades basadas en la Fuerza. Estos asaltos no necesitan ser consecutivos.

Conjuros de dominio: 1° - agrandar persona, 2° - fuerza de toro, 3° - vestidura mágica, 4° - inmunidad a conjuros, 5° - poder de la justicia, 6° - piel pétreo, 7° - mano aferradora, 8° - puño cerrado, 9° - mano aplastante.

Dominio de Gloria:¹¹

Deidades de Pathfinder: Forum, Iomedae, Sarenrae.

Deidades de la Dragonlance: Paladine, Mishakal.

Deidades de Reinos de Hierro: -.

Poderes concedidos: Estás imbuido con la gloria de lo divino, y eres un verdadero enemigo de los muertos vivientes. Además, cuando canalizas energía positiva para dañar criaturas muertas vivientes, la CD para medio daño se incrementa en 2.

- Toque de gloria (St): Puedes hacer que tu mano brille con resplandor divino, permitiéndote tocar una criatura como acción estándar y darle un bonificador igual a tu nivel de clérigo en una tirada de una habilidad basada en el Carisma o una prueba de característica de Carisma. Esta capacidad permanece 1 hora o hasta que la criatura tocada decida aplicar el bonificador a una tirada. Puedes usar esta capacidad para garantizar el bonificador un número de veces al día igual a 3 + tu modificador de Sabiduría.

- Presencia divina (Sb): A nivel 8, puedes emitir un aura de 30 pies de presencia divina durante un número de asaltos al día igual a tu nivel de clérigo. Todos los aliados dentro de esta aura son tratados como si estuvieran bajo los efectos del conjuro santuario con una CD igual a 10 + ½ de tu nivel de clérigo + tu modificador de Sabiduría. Estos asaltos no necesitan ser consecutivos. Activar esta capacidad es una acción estándar. Si un aliado deja el área o hace un ataque, los efectos finalizan para ese aliado. Si tú haces un ataque, los efectos finalizan para ti y tus aliados.

Conjuros de dominio: 1° - escudo de la fe, 2° - bendecir arma, 3° - luz abrasadora, 4° - castigo divino, 5° - poder de la justicia, 6° - matar muertos vivientes, 7° - espada sagrada, 8° - aura sagrada, 9° - umbral.

Dominio de Guerra:

Deidades de Pathfinder: Gorum, Iomedae, Rovagug, Urgathoa.

Deidades de la Dragonlance: Takhisis, Kiri-Jolith, Sargonnas.

¹¹ Este dominio es nuevo del *Pathfinder*. En función del contexto de aquellos mundos cuyas reglas sean de la 3.0 o de la 3.5, y por lo tanto no exista dicho dominio, planteo la posibilidad de que en dichos mundos se otorgue este dominio a una de sus deidades. Por ejemplo, en el caso de la *Dragonlance*, Mishakal podría conceder este dominio.

Deidades de Reinos de Hierro: Ascendido Markus, Los Grandes Padres, Menoth, Morrow, Vástago Roth, Scyrah (sólo El Castigo), Thamar.

Poderes concedidos: eres un cruzado para tu dios, siempre estás listo y dispuesto para luchar en defensa de tu fe.

- Furia de batalla (St): puedes tocar una criatura como acción estándar para darle un bonificador a las tiradas de daño cuerpo a cuerpo igual a ½ de tu nivel de clérigo durante un asalto (mínimo +1). Puedes hacer esto un número de veces al día igual a 3 + tu modificador de Sabiduría.

- Maestro de armas (Sb): a nivel 8, ganas el uso de una dote de combate durante un número de asaltos al día igual a tu nivel de clérigo. Estos asaltos no necesitan ser consecutivos y puedes cambiar la dote escogida cada vez que uses esta capacidad. Debes cumplir los requisitos para usar esta dote.

Conjuros de dominio: 1° - arma mágica, 2° - arma espiritual, 3° - vestidura mágica, 4° - poder divino, 5° - descarga flamígera, 6° - barrera de cuchillas, 7° - palabra de poder cegador, 8° - palabra de poder aturdidor, 9° - palabra de poder mortal.

Dominio de Ley:

Deidades de Pathfinder: Abadar, Asmodeus, Erastil, Iomedae, Irori, Toraq, Zon-Kuthon.

Deidades de la Dragonlance: Paladine, Takhisis, Majere, Sargonnas, Shinare.

Deidades de Reinos de Hierro: Grandes Padres, Menoth.

Poderes concedidos: sigues un estricto y ordenado código de leyes para, de este modo, alcanzar la iluminación.

- Toque de la ley (St): puedes tocar a una criatura voluntaria como una acción estándar, infundiéndole con el poder del orden divino lo que le permite tratar todas las tiradas de ataque, pruebas de habilidad, pruebas de capacidad y TS durante un asalto como si la tirada del d20 fuera un 11. Puedes usar esta capacidad un número de veces al día igual a 3 + tu modificador de Sabiduría.

- Bastón del Orden (Sb): A nivel 8 puedes darle a un arma tocada la cualidad especial de axiomática durante un número de asaltos igual a ½ de tu nivel de clérigo. Puedes usar esta capacidad una vez al día a nivel 8, y una vez adicional al día cada cuatro niveles a partir del 8.

Conjuros de dominio: 1° - protección contra el caos, 2° - alinear arma (sólo ley), 3° - círculo mágico contra el caos, 4° - ira del orden, 5° - disipar el caos, 6° - inmovilizar monstruo, 7° - máxima, 8° - escudo de la ley, 9° - convocar monstruo IX (sólo conjuro de ley).

Dominio de Liberación:^{12, 13}

Deidades de Pathfinder: Desna.

Deidades de la Dragonlance: Gilean.

Deidades de Reinos de Hierro: aa.

Poderes concedidos: Eres un espíritu libre y un enemigo acérrimo de todos los que esclavizan y oprimen.

- Liberación (Sb): Tienes la capacidad de ignorar impedimentos a tu movilidad. Durante un número de asaltos al día igual a tu nivel de clérigo, puedes mover normalmente independientemente de los efectos mágicos que le impidan moverse, como si estuviera afectado por un libertad de movimiento. Este efecto ocurre automáticamente cuando es aplicado. Estos asaltos no necesitan ser consecutivos.

- Llamada de la libertad (Sb): A nivel 8, puedes emitir un aura de libertad de 30 pies durante un número de asaltos al día igual a tu nivel de clérigo. Los aliados dentro del aura no se ven afectados por los estados de confusión, apresado, asustado, despavorido, paralizado, sujeto, o estremecido. Esta aura sólo suprime estos efectos, y regresan una vez la criatura deje el aura o cuando el aura finalice, si es aplicable. Estos asaltos no necesitan ser consecutivos.

Conjuros de dominio: 1° - quitar el miedo, 2° - quitar parálisis, 3° - quitar maldición, 4° - libertad de movimiento, 5° - romper encantamiento, 6° - disipar magia mayor, 7° - refugio, 8° - mente en blanco, 9° - libertad.

¹² Este dominio es nuevo del *Pathfinder*. En función del contexto de aquellos mundos cuyas reglas sean de la 3.0 o de la 3.5, y por lo tanto no exista dicho dominio, planteo la posibilidad de que en dichos mundos se otorgue este dominio a una de sus deidades. Por ejemplo, en el caso de la *Dragonlance*, Gilean podría conceder este dominio.

¹³ Existe un dominio con este mismo nombre para la *Dragonlance*, consultar el Cap. 3 del *Escenario de Campaña de la Dragonlance*. Dicho dominio es diferente en ambos manuales, por lo que, para no confundir los dominios de *Liberación* que aparecen en el *Pathfinder* y en el *Escenario de Campaña de la Dragonlance*, propongo llamar al de la *Dragonlance Libre albedrío*.

Dominio de Locura:^{14, 15}

Deidades de Pathfinder: Lamashtu.

Deidades de la Dragonlance: Takhisis, Hiddukel.

Deidades de Reinos de Hierro: -.

Poderes concedidos: Abrazas la locura que se esconde profundamente en tu corazón, y puedes desatarla para llevar a tus enemigos a la locura o para sacrificar ciertas habilidades a cambio de mejorar otras.

- Visión de la locura (St): Puedes dar a una criatura una visión de la locura con un ataque de toque cuerpo a cuerpo. Escoge una de los siguientes: tiradas de ataque, TS, o pruebas de habilidad. El objetivo recibe un bonificador a la tirada elegida igual a $\frac{1}{2}$ de tu nivel de clérigo (mínimo +1) y un penalizador en los otros dos tipos de tirada igual a $\frac{1}{2}$ de tu nivel de clérigo (mínimo -1). Este efecto se desvanece después de 3 asaltos. Puedes usar esta capacidad un número de veces al día igual a $3 +$ tu modificador de Sabiduría.

- Aura de locura (Sb): A nivel 8, puedes emitir un aura de locura de 30 pies durante un número de asaltos al día igual a tu nivel de clérigo. Los enemigos dentro del área son afectados por confusión a menos que superen una TS de Voluntad con una CD igual a $10 + \frac{1}{2}$ de tu nivel de clérigo + tu modificador de Sabiduría. Los efectos de confusión cesan inmediatamente cuando la criatura abandona el área o el aura finaliza. Las criaturas que superan la TS son inmunes a esta aura durante 24 horas. Estos asaltos no necesitan ser consecutivos.

Conjuros de dominio: 1° - confusión menor, 2° - toque de estulticia, 3° - furia, 4° - confusión, 5° - pesadilla, 6° - asesino fantasmal, 7° - locura, 8° - pauta centelleante, 9° - némesis inexorable.

Dominio de Magia:

Deidades de Pathfinder: Asmodeus, Nethys, Urgathoa.

Deidades de la Dragonlance: Paladine.

¹⁴ Este dominio es nuevo del *Pathfinder*. En función del contexto de aquellos mundos cuyas reglas sean de la 3.0 o de la 3.5, y por lo tanto no exista dicho dominio, planteo la posibilidad de que en dichos mundos se otorgue este dominio a una de sus deidades.

¹⁵ Existe un dominio con el mismo nombre en la *Guía de Personajes de Reinos de Hierro – Volumen I* (pág. 289), pero dichos dominios son muy diferentes, por lo que planteo cambiar el nombre del dominio de Reinos de Hierro.

Deidades de Reinos de Hierro: Ascendido Corben, Vástaga Nivara, Thamar.

Poderes concedidos: eres un verdadero estudiante de todo lo místico, y ves la divinidad en la pureza de la magia.

- Mano del acólito (Sb): Puedes hacer que tu arma cuerpo a cuerpo vuele fuera de tu alcance y golpee a un enemigo antes de que retorne instantáneamente. Como acción estándar, puedes hacer un único ataque usando un arma cuerpo a cuerpo con un rango de 30 pies. Este ataque es tratado como un ataque a distancia con un arma arrojada, excepto que añades tu modificador de Sabiduría a la tirada de ataque en lugar de tu modificador de Destreza (el daño todavía depende de la Fuerza). Esta capacidad no puede ser usada para realizar Maniobras de Combate. Puedes usar esta capacidad un número de veces al día igual a $3 +$ tu modificador de Sabiduría.

- Toque disipador (St): A nivel 8, puedes usar un efecto dirigido de disipar magia con un ataque de toque cuerpo a cuerpo. Puedes usar esta capacidad una vez al día a nivel 8 y una vez adicional al día por cada cuatro niveles más allá del 8.

Conjuros de dominio: 1° - identificar, 2° - boca mágica, 3° - disipar magia, 4° - imbuir aptitud para los conjuros, 5° - resistencia a conjuros, 6° - campo antimagia, 7° - retorno de conjuros, 8° - protección contra los conjuros, 9° - disyunción de mago.

Dominio de Mal:

Deidades de Pathfinder: Asmodeus, Lamashtu, Norgorber, Rovagug, Urgathoa, Zon-Kuthon.

Deidades de la Dragonlance: Takhisis, Chemosh, Hiddukel, Morgion, Sargonnas, Zeboim.

Deidades de Reinos de Hierro: Menoth (solamente escrutadores), Vástago Lukas, Thamar, Toruk.

Poderes concedidos: Eres siniestro y cruel, y has comprometido totalmente tu alma a la causa del mal.

- Toque del mal (St): Puedes hacer que una criatura quede afectado con un ataque de toque cuerpo a cuerpo. Las criaturas afectadas por tu toque se consideran como buenas a los propósitos de conjuros con descriptor de mal. Esta capacidad perdura un número de asaltos igual a $\frac{1}{2}$ de tu nivel de clérigo (mínimo 1). Puedes usar esta capacidad un

número de veces al día igual a 3 + tu modificador de Sabiduría.

- Guadaña del mal (Sb): A nivel 8, puedes dar a un arma tocada la cualidad especial de sacrílega durante un número de asaltos igual a 1/2 de tu nivel de clérigo. Puedes usar esta capacidad una vez al día a nivel 8, y una vez adicional al día cada cuatro niveles por encima de nivel 8.

Conjuros de dominio: 1° - protección contra el bien, 2° - alienar arma (sólo mal) , 3° - círculo mágico contra el bien, 4° - azote sacrílego, 5° - disipar el bien, 6° - crear muertos vivientes, 7° - blasfemia, 8° - aura sacrílega, 9° - convocar monstruo IX (sólo conjuro maligno).

Dominio de Muerte:¹⁶

Deidades de Pathfinder: Norgorber, Pharasma, Urgathoa, Zon-Kuthon.

Deidades de la Dragonlance: Takhisis, Chemosh.

Deidades de Reinos de Hierro: Vástago Delesle, Tamar, Toruk.

Poderes concedidos: Puedes causar que los vivos sangren con un toque, y encontrar confort en la presencia de los muertos.

- Toque de sangrado (St): Como ataque de toque cuerpo a cuerpo, puedes causar a una criatura viva un daño de 1d6 puntos de daño por asalto. Este efecto persiste un número de asaltos igual a 1/2 de tu nivel de clérigo (mínimo 1) o hasta que sea detenido con una prueba de Sanar con CD 15 o cualquier conjuro o efecto de conjuro que sane daño. Puedes usar esta capacidad un número de veces al día igual a 3 + tu modificador de Sabiduría.

- Abrazo de la muerte (Ex): A nivel 8, sanas daño en lugar de recibir daño de la canalización de energía negativa. Si la energía negativa canalizada tiene a muertos vivientes como objetivos, sanas puntos de golpe del mismo modo que los muertos vivientes en el área.

Conjuros de dominio: 1° - causar miedo, 2° - campanas fúnebres, 3° - reanimar a los muertos, 4° - custodia contra la muerte, 5° - rematar a los vivos, 6° - crear muertos vivientes,

7° - destrucción, 8° - crear muertos vivientes mayores, 9° - lamento de la banshee.

Dominio de Nobleza:¹⁷

Deidades de Pathfinder: Abadar.

Deidades de la Dragonlance: Paladine, Takhisis, Kiri-Jolith, Majere.

Deidades de Reinos de Hierro: -.

Poderes concedidos: Eres un gran líder, una inspiración para todo el que sigue las enseñanzas de tu fe.

- Palabra inspiradora (St): Como acción estándar, puedes hablar una palabra inspiradora a una criatura dentro de 30 pies. Esta criatura recibe un bonificador de moral +2 a tus tiradas de ataque, pruebas de habilidad, pruebas de capacidad y TS durante un número de asaltos igual a 1/2 de tu nivel de clérigo (mínimo 1). Puedes usar este poder un número de veces al día igual a 3 + tu modificador de Sabiduría.

- Liderazgo (Ex): A nivel 8, recibes Liderazgo como dote adicional. Además, ganas un bonificador +2 a tu puntuación de liderazgo siempre y cuando defiendas los principios de tu deidad (o concepto divino si no veneras a una deidad concreta).

Conjuros de dominio: 1° - favor divino, 2° - cautivar, 3° - vestidura mágica, 4° - discernir mentiras, 5° - orden imperiosa mayor, 6° - geas/empeño, 7° - rechazo, 8° - exigencia, 9° - tormenta de venganza.

Dominio de Oscuridad:¹⁸

Deidades de Pathfinder: Zon-Kuthon.

Deidades de la Dragonlance: Takhisis.

Deidades de Reinos de Hierro: -.

¹⁶ Existe un dominio con el mismo nombre en la *Guía de Personajes de Reinos de Hierro – Volumen I* (pág. 290), dichos dominios son muy parecido, por lo que planteo solaparlos, combinarlos.

¹⁷ Este dominio es nuevo del *Pathfinder*. En función del contexto de aquellos mundos cuyas reglas sean de la 3.0 o de la 3.5, y por lo tanto no exista dicho dominio, planteo la posibilidad de que en dichos mundos se otorgue este dominio a una de sus deidades. Por ejemplo, en el caso de la *Dragonlance*, Paladine y Kiri-Jolith podrían conceder este dominio.

¹⁸ Este dominio es nuevo del *Pathfinder*. En función del contexto de aquellos mundos cuyas reglas sean de la 3.0 o de la 3.5, y por lo tanto no exista dicho dominio, planteo la posibilidad de que en dichos mundos se otorgue este dominio a una de sus deidades. Por ejemplo, en el caso de la *Dragonlance*, Takhisis podría conceder este dominio.

Poderes concedidos: Manipular las sombras y la oscuridad. Además, recibes Lucha a ciegas como dote gratuita.

- Toque de oscuridad (St): Como ataque de toque cuerpo a cuerpo, puedes causar que la visión de una criatura se llene de sombras y oscuridad. La criatura tocada trata a todas las otras criaturas como si ellas tuvieran ocultación, sufriendo un 20% de posibilidad de fallo en todas las tiradas de ataque. Este efecto permanece durante un número de asaltos igual a ½ de tu nivel de clérigo (mínimo 1). Puedes usar esta capacidad un número de veces al día igual a 3 + tu modificador de Sabiduría.

- Ojos de oscuridad (Sb): A nivel 8, tu visión no se ve afectada por las condiciones de iluminación, incluso oscuridad absoluta y oscuridad mágica. Puedes usar esta capacidad un número de asaltos al día igual a ½ de tu nivel de clérigo. Estos asaltos no necesitan ser consecutivos.

Conjuros de dominio: 1° - niebla de oscurecimiento, 2° - ceguera/sordera (sólo para causar ceguera), 3° - oscuridad profunda, 4° - conjuración sombría, 5° - convocar monstruo V (convoca 1d3 sombras), 6° - caminar por la sombra, 7° - palabra de poder cegador, 8° - evocación sombría mayor, 9° - penumbras.

Dominio de Protección:

Deidades de Pathfinder: Abadar, Nethys, Shelyn, Toraq.

Deidades de la Dragonlance: Paladine, Mishakal, Gilean.

Deidades de Reinos de Hierro: Ascendida Rowan, Cyriss, Morrow.

Poderes concedidos: tu fe es tu mayor fuente de protección, y puedes usar esta fe para defender a otros. Además, recibes un bonificador de resistencia +1 a las TS. Este bonificador se incrementa en 1 por cada cinco niveles que poseas.

- Toque de resistencia (St): Como acción estándar, puedes tocar un aliado para darle tu bonificador de resistencia durante 1 minuto. Cuando usas esta capacidad, pierdes tus bonificadores de resistencia otorgados por el dominio de Protección durante 1 minuto. Puedes usar esta capacidad un número de veces al día igual a 3 + tu bonificador de Sabiduría.

- Aura de protección (Sb): A nivel 8, puedes emitir un aura de protección de 30 pies durante un número de asaltos al día igual a tu nivel de clérigo. Tú y tus aliados dentro del aura ganáis un bonificador de desvío +1 a la CA y resis-

tencia 5 contra todos los elementos (ácido, frío, electricidad, fuego y sonido). El bonificador de desvío se incrementa en +1 por cada cuatro niveles de clérigo que tengas a partir del 8. A nivel 14, la resistencia contra todos los elementos se incrementa a 10. Estos asaltos no tienen que ser consecutivos.

Conjuros de dominio: 1° - santuario, 2° - escudar a otro, 3° - protección contra la energía, 4° - inmunidad a conjuros, 5° - resistencia a conjuros, 6° - campo antimafia, 7° - rechazo, 8° - mente en blanco, 9° - esfera prismática.

Dominio Rúnico:¹⁹

Deidades de Pathfinder: Irori, Nethys.

Deidades de la Dragonlance: Habbakuk (sólo con frío), Chislev (sólo con ácido y electricidad), Reorx (sólo con fuego y ácido), Sirrion (sólo con fuego), Sargonnas (sólo con fuego), Zeboim (sólo con frío).

Deidades de Reinos de Hierro: aa.

Poderes concedidos: en runas extrañas y sobrenaturales encuentras magia potente. Ganas Inscribir rollo de pergamino como dote bonificada.

- Runa explosiva (St): Como acción estándar, puedes crear una runa explosiva en cualquier lugar adyacente. Cualquier criatura que entre en ese lugar recibe 1d6 puntos de daño + 1 punto por cada dos niveles de clérigo que tengas. Esta runa permite daño de ácido, frío, electricidad o fuego, decidido cuando creas la runa. La runa es invisible y permanece un número de asaltos igual a tu nivel de clérigo o hasta que es descargada. No puedes crear una runa explosiva en un lugar ocupado por otra criatura. Esta runa cuenta como si fuera un conjuro de nivel 1 a los propósitos de disipación. Puede ser descubierta con una prueba de habilidad de Percepción con CD 26 y desactivada con una prueba de Inutilizar mecanismo CD 26. Puedes usar esta capacidad un número de veces al día igual a 3 + tu modificador de Sabiduría.

- Hechizo rúnico (St): A nivel 8, puedes añadir otro adjuntar otro conjuro que puedas lanzar a una de tus runas explosivas, haciendo que el conjuro afecte a la criatura que desencadene la runa, además del daño. Este conjuro debe

¹⁹ Este dominio es nuevo del *Pathfinder*. En función del contexto de aquellos mundos cuyas reglas sean de la 3.0 o de la 3.5, y por lo tanto no exista dicho dominio, planteo la posibilidad de que en dichos mundos se otorgue este dominio a una de sus deidades.

ser al menos un nivel inferior que el conjuro de clérigo más alto que puedas lanzar y debe tener como objetivo una o más criaturas. Independientemente del número de objetivos que se vean afectados habitualmente por el conjuro, sólo se ve afectada la criatura que desencadena la runa.

Conjuros de dominio: 1° - borrar, 2° - página secreta, 3° - glifo custodio, 4° - runas explosivas, 5° - ligadura menor de los planos, 6° - glifo custodio mayor, 7° - convocaciones instantáneas, 8° - Símbolo de muerte, 9° - círculo de teletransporte.

Dominio de Saber:

Deidades de Pathfinder: Calistria, Irori, Nethys, Norgorber, Pharasma.

Deidades de la Dragonlance: Gilean, Zivilyn.

Deidades de Reinos de Hierro: Ascendida Angellia, Cyriss, Mentoh, Morrow, Nyssor, Vástago Ekris, Scryah (solamente Busadores).

Poderes concedidos: eres un erudito y un sabio de leyendas. Además, tratas todas las habilidades de Saber como habilidades de clase.

- Guardián del Saber (St): Puedes tocar a una criatura para aprender acerca de sus habilidades y debilidades. Con un ataque de toque exitoso, obtienes información como si hubieras hecho la prueba de Saber apropiada con un resultado igual a 15 + tu nivel de clérigo + tu modificador de Sabiduría.

- Visión remota (St): comenzando a nivel 6, puedes usar clariaudiencia/clariavidencia a voluntad como una habilidad sortílega usando tu nivel de clérigo como nivel de lanzador. Puedes usar esta capacidad un número de veces al día igual a tu nivel de clérigo. Estos asaltos no necesitan ser consecutivos.

Conjuros de dominio: 1° - comprensión idiomática, 2° - detectar pensamientos, 3° - hablar con los muertos, 4° - adivinación, 5° - visión verdadera, 6° - encontrar la senda, 7° - conocimiento de leyendas, 8° - discernir ubicación, 9° - presciencia.

Dominio de Sol:²⁰

Deidades de Pathfinder: Asmodeus, Lamashtu, Norgorber, Rovagug, Urgathoa, Zon-Kuthon.

Deidades de la Dragonlance: Paladine, Mishakal.

Deidades de Reinos de Hierro: -.

Poderes concedidos: ves la verdad en la pura y ardiente luz del sol, y puedes pedir su bendición o su ira para realizar grandes hazañas.

- Bendición del sol (Sb): Cada vez que canalices energía positiva para dañar criaturas muertas vivientes, añade tu nivel de clérigo al daño infligido. Los no muertos no pueden añadir su resistencia a la canalización a sus TS cuando canalices energía positiva.

- Nimbo de luz (Sb): A nivel 8, puedes emitir un nimbo de luz de 30 pies durante un número de asaltos al día igual a tu nivel de clérigo. Este actúa como el conjuro luz del día. Además, los muertos vivientes dentro del radio reciben un daño igual a tu nivel de clérigo cada asalto que permanezcan dentro del nimbo. Conjuros y habilidades sortílegas con el descriptor de oscuridad son automáticamente disipados si entran dentro del nimbo. Estos asaltos no necesitan ser consecutivos.

Conjuros de dominio: 1° - soportar los elementos, 2° - calentar metal, 3° - luz abrasadora, 4° - escudo de fuego, 5° - descarga flamígera, 6° - semillas de fuego, 7° - rayo solar, 8° - explosión solar, 9° - esfera prismática.

Dominio de Suerte:

Deidades de Pathfinder: Calistria, Desna, Shelyn.

Deidades de la Dragonlance: Branchala, Sinare.

Deidades de Reinos de Hierro: Grandes Padres, Mentoh.

Poderes concedidos: Estás infundido con la fortuna, y tu mere presencia puede propagar la buen fortuna.

- Golpe de suerte (St): Puedes tocar una criatura voluntaria como acción estándar, dándole un golpe de suerte. Durante el siguiente asalto, cada vez que el objetivo tire un d20, el debe tirar dos veces y escoger el resultado más favorable.

²⁰ Existe un dominio con este mismo nombre para la Dragonlance, consultar el Cap. 3 del *Escenario de Campaña de la Dragonlance*. Dicho dominio es similar en ambos manuales, aunque con algunas diferencias, planteo solaparlos para convertirlos en sólo uno.

Puedes usar esta capacidad un número de veces al día igual a 3 + tu modificador de Sabiduría.

- Buena fortuna (Ex): A nivel 6, puedes repetir cualquier tirada que hayas acabado de hacer antes de que los resultados de la tirada se sepan. Debes elegir el resultado de la segunda tirada, incluso si este es peor que la tirada original. Puedes usar esta capacidad una vez al día a nivel 6, y una vez al día adicional por cada seis niveles por encima de 6.

Conjuros de dominio: 1° - impacto verdadero, 2° - auxilio divino, 3° - protección contra la energía, 4° - libertad de movimiento, 5° - romper encantamiento, 6° - doble engañoso, 7° - retorno de conjuros, 8° - instante de presciencia, 9° - milagro.

Dominio de Superchería:

Deidades de Pathfinder: Asmodeus, Calistria, Lamashtu, Norgorber.

Deidades de la Dragonlance: Takhisis, Branchala, Chemosh, Hiddukel.

Deidades de Reinos de Hierro: -.

Poderes concedidos: eres un maestro de las ilusiones y engaños. Engañar, Disfrazarse y Sigilo son habilidades de clase.

- Duplicado (St): Puedes crear un doble ilusorio de ti mismo como acción de movimiento. Este doble funciona como un único imagen múltiple y permanece un número de asaltos igual a tu nivel de clérigo, o hasta que el duplicado ilusorio es disipado o destruido. No puedes tener más de un duplicado al mismo tiempo. Esta capacidad no se apila con el conjuro imagen múltiple. Puedes usar esta capacidad un número de veces al día igual a 3 + tu modificador de Sabiduría.

- Maestro de la ilusión (St): A nivel 8, puedes crear una ilusión que oculta tu apariencia y la de cualquier número de aliados dentro de 30 pies durante un asalto por nivel de clérigo. Por lo demás esta capacidad funciona como el conjuro velo. Estos asaltos no necesitan ser consecutivos.

Conjuros de dominio: 1° - Disfrazarse, 2° - invisibilidad, 3° - indetectabilidad, 4° - confusión, 5° - ofuscar videncia, 6° - doble engañoso, 7° - pantalla, 8° - invisibilidad de masas, 9° - detener el tiempo.

Dominio de Tierra:

Deidades de Pathfinder: Abadar, Torag.

Deidades de la Dragonlance: Chislev, Reorx.

Deidades de Reinos de Hierro: Dhunia, Los Grandes Padres, Vástago Aidan, Scyrah.

Poderes concedidos: Tienes el dominio sobre la tierra, metal y piedra, puedes disparar dardos de ácido y comandar criaturas de la tierra.

- Dardos de ácido (St): Como acción estándar, puedes desencadenar un dardo ácido contra cualquier enemigo hasta 30 pies de distancia como un ataque de toque a distancia. Este dardo ácido causa 1d6 puntos de daño por ácido + 1 punto por cada dos niveles de clérigo que poseas. Puedes usar esta capacidad un número de veces al día igual a 3 + tu modificador de Sabiduría.

- Resistencia al ácido (Ex): A nivel 6, ganas resistencia al ácido 10. Esta resistencia se incrementa a 20 a nivel 12. A nivel 20, ganas inmunidad al ácido.

Conjuros de dominio: 1° - piedra mágica, 2° - ablandar tierra y piedra, 3° - transformar piedra, 4° - piedras puntiagudas, 5° - muro de piedra, 6° - piel pétreo, 7° - cuerpo elemental IV (sólo tierra), 8° - terremoto, 9° - enjambre elemental (sólo conjuro de tierra).

Dominio Vegetal:

Deidades de Pathfinder: Erastil, Gozreh.

Deidades de la Dragonlance: Chislev.

Deidades de Reinos de Hierro: Ascendido Gordennn, Dhunia, Scyrah.

Poderes concedidos: encuentras reposo en la naturaleza, puedes hacer crecer espinas defensivas, y puedes comunicarte con las plantas.

- Puño de madera (Sb): Como acción gratuita, tus manos se hacen tan duras como la madera, cubriéndose con pequeñas espinas. Mientras tengas los puños de madera, tus ataques sin armas no provocan ataques de oportunidad, hacen daño letal y ganan un bonificador a las tiradas de daño igual a ½ de tu nivel de clérigo (mínimo 1). Puedes usar esta capacidad un número de asaltos al día igual a 3 + tu modificador de Sabiduría.

- Armadura de zarzas (Sb): A nivel 6, puedes crear un gran número de espinas de madera a punto de estallar en tu piel como acción gratuita. Mientras armadura de zarzas esté funcionando, cualquier enemigo que te golpee con un ataque sin armas o un arma cuerpo a cuerpo sin alcance recibe 1d6 puntos de daño perforante + 1 punto por cada dos niveles de clérigo que tengas. Puedes usar esta capacidad un número de asaltos al día igual a tu nivel de clérigo. Estos asaltos no necesitan ser consecutivos.

Conjuros de dominio: 1° - enmarañar, 2° - piel robliza, 3° - crecimiento vegetal, 4° - comandar plantas, 5° - muro de espinas, 6° - repeler madera, 7° - animar las plantas, 8° - controlar plantas, 9° - desbrozar.

Dominio de Viaje:

Deidades de Pathfinder: Abadar, Cavden, Cailean, Desna.

Deidades de la Dragonlance: Shinare.

Deidades de Reinos de Hierro: Ascendida Elena, Cyriss, Morrow.

Poderes concedidos: eres un explorador y encuentras la iluminación en la simple alegría del viaje, sea este a pie o por transporte mágico. Incrementa tu movimiento base en 10 pies.

- Pies ágiles (Sb): Como acción gratuita, puedes obtener una mayor movilidad durante un asalto. Durante el próximo asalto, ignoras todo el terreno difícil y no recibes penalizaciones por mover dentro de él. Puedes usar esta capacidad un número de veces al día igual a 3 + tu modificador de Sabiduría.

- Salto dimensional (St): A nivel 8, puedes teleportarte hasta 10 pies por nivel de clérigo por día como acción de movimiento. Esta teleportación debe ser usada en incrementos de 5 pies y este movimiento no provoca ataques de oportunidad. Debes tener línea de visión hacia tu destino para poder usar esta capacidad. Puedes traer otras criaturas voluntarias contigo, pero debes gastar una cantidad igual de distancia por cada criatura transportada.

Conjuros de dominio: 1° - zancada prodigiosa, 2° - localizar objeto, 3° - volar, 4° - puerta dimensional, 5° - teleportar, 6° - encontrar la senda, 7° - teleportar mayor, 8° - puerta en fase, 9° - proyección astral.

DRUIDA:

En la pureza de los elementos y el orden de la naturaleza existe un poder más allá de las maravillas de la civilización. Furtivo, aunque innegable, esta magia primaria es guardada

por los servidores del equilibrio filosófico conocidos como druidas. Aliados con las bestias y manipuladores de la naturaleza, estos a menudo malinterpretados protectores de lo salvaje se esfuerzan por escudar sus tierras de aquellos que las amenazarían y demuestran el poder de la naturaleza a aquellos que se encierran a sí mismos tras los muros de las ciudades. Recompensados por su devoción con increíbles poderes, los druidas obtienen aptitudes de cambiaformas sin par, la comprensión de poderosas bestias y el poder de llamar la furia de la naturaleza. Los más poderosos manejan poderes como los de las tormentas, terremotos y volcanes con sabiduría primitiva hace tiempo abandonada y olvidada por la civilización.

Papel: algunos druidas se mantienen al margen de la batalla, permitiendo que los compañeros y criaturas convocadas luchan mientras ellos crean confusión entre los enemigos con sus poderes de la naturaleza, en cambio, otro se transforman en bestias mortíferas y entran salvajemente en el combate. Los druidas veneran a personificaciones de las fuerzas elementales, poderes naturales o a la naturaleza misma. Comúnmente esto se traduce en una devoción a una deidad de la naturaleza, aunque algunos druidas probablemente veneren a espíritus imprecisos, semidioses animalistas, o incluso a un imponente milagro natural específico.

Alineamiento: cualquiera neutral.

Dado de golpe: d8.

HABILIDADES CLÁSEAS:

Las habilidades de clase del druida son: Artesanía (Int), Conocimiento de conjuros (Int), Montar (Des), Nadar (Fue), Oficio (Sab), Percepción (Sab), Saber (Geografía) (Int), Saber (Naturaleza) (Int), Sanar (Sab), Supervivencia (Sab), Trato con animales (Car), Tregar/Escalar (Fue) y Volar (Des).

Puntos de habilidad por nivel: 4 + modificador de Int.



TABLA 3-7: DRUIDA.															
Ni- vel	Ataque Base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial	Conjuros diarios									
						0	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1°	+0	+2	+0	+2	Vínculo natural, Sentido de la naturaleza, Oraciones, Empatía salvaje	3	1	--	--	--	--	--	--	--	--
2°	+1	+3	+0	+3	Zancada forestal	4	2	--	--	--	--	--	--	--	--
3°	+2	+3	+1	+3	Pisada sin rastro	4	2	1	--	--	--	--	--	--	--
4°	+3	+4	+1	+4	Resistir la tentación de la naturaleza, Forma salvaje (1/día)	4	3	2	--	--	--	--	--	--	--
5°	+3	+4	+1	+4		4	3	2	1	--	--	--	--	--	--
6°	+4	+5	+2	+5	Forma salvaje (2/día)	4	3	3	2	--	--	--	--	--	--
7°	+5	+5	+2	+5		4	4	3	2	1	--	--	--	--	--
8°	+6/+1	+6	+2	+6	Forma salvaje (3/día)	4	4	3	3	2	--	--	--	--	--
9°	+6/+1	+6	+3	+6	Inmunidad al veneno	4	4	4	3	2	1	--	--	--	--
10°	+7/+2	+7	+3	+7	Forma salvaje (4/día)	4	4	4	3	3	2	--	--	--	--
11°	+8/+3	+7	+3	+7		4	4	4	4	3	2	1	--	--	--
12°	+9/+4	+8	+4	+8	Forma salvaje (5/día)	4	4	4	4	3	3	2	--	--	--
13°	+9/+4	+8	+4	+8	Las mil caras	4	4	4	4	4	3	2	1	--	--
14°	+10/+5	+9	+4	+9	Forma salvaje (6/día)	4	4	4	4	4	3	3	2	--	--
15°	+11/+6/+1	+9	+5	+9	Cuerpo eterno	4	4	4	4	4	4	3	2	1	--
16°	+12/+7/+2	+10	+5	+10	Forma salvaje (7/día)	4	4	4	4	4	4	3	3	2	--
17°	+12/+7/+2	+10	+5	+10		4	4	4	4	4	4	4	3	2	1
18°	+13/+8/+3	+11	+6	+11	Forma salvaje (8/día)	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2
19°	+14/+9/+4	+11	+6	+11		4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
20°	+15/+10/+5	+12	+6	+12	Forma salvaje (a voluntad)	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

RASGOS DE CLASE:

Lo que sigue son los rasgos de clase del druida:

Competencia con armas y armaduras: los druidas son competentes con las siguientes armas: clava, daga, dardo, bastón, cimitarra, guadaña, hoz, lanza corta, honda y lanza. También son competentes con todos los ataques naturales (garra, mordisco, etc.) de cualquier forma que asuman utilizando la Forma salvaje (ver más abajo).

Los druidas son competentes con armaduras ligeras e intermedias, pero tienen prohibido vestir armaduras de metal, por lo tanto sólo pueden llevar armadura acolchada, de cuero o de pieles. Un druida también puede llevar armaduras de madera que hayan sido alteradas con el conjuro de madera férrea de forma que funcionen como si fueran de acero. Los druidas son competentes con los escudos (excepto los escudos paveses) pero sólo pueden usar aquellos hechos de madera.

Un druida que lleve una armadura prohibida o use un escudo prohibido es incapaz de lanzar conjuros de druida o de

utilizar cualquier aptitud de clase sobrenatural o sortilega mientras la lleve puesta y hasta 24 horas más tarde.

Conjuros: un druida lanza conjuros divinos que se eligen de la lista de conjuros de druida. Su alineamiento puede restringir el lanzamiento de ciertos conjuros opuestos a sus creencias morales o éticas; ver Conjuros buenos, caóticos, legales y malvados. Un druida debe seleccionar y preparar sus conjuros por adelantado.

Para preparar o lanzar un conjuro, el druida debe poseer una puntuación de Sabiduría al menos igual a 10 + el nivel del conjuro. La Clase de Dificultad para la Tirada de Salvación contra los conjuros de un druida es 10 + el nivel del conjuro + el modificador de Sabiduría del druida.

Como otros lanzadores de conjuros, un druida sólo puede lanzar un cierto número de conjuros de cada nivel al día. Su reserva diaria de conjuros aparece en las tablas a continuación. Además, recibe conjuros adicionales si posee una alta puntuación de Sabiduría.

Un druida debe gastar una hora cada día en una meditación similar a un trance sobre los misterios de la naturaleza para recuperar su asignación diaria de conjuros. Un druida puede preparar y lanzar cualquier conjuro de la lista de druida, siempre que sea capaz de lanzar conjuros de ese nivel, pero debe escoger qué conjuros preparar durante su meditación diaria.

Lanzamiento espontáneo: un druida puede canalizar la energía de los conjuros almacenados hacia conjuros de convocación que no hubiera preparado por adelantado. Puede "perder" un conjuro preparado para lanzar cualquier conjuro de convocar aliado natural del mismo nivel o inferior.

Conjuros Buenos, Caóticos, Legales y Malvados: un druida no puede lanzar conjuros de un alineamiento opuesto al suyo o al de su deidad (si tiene alguna). Los conjuros asociados con alineamientos concretos están indicados por el descriptor de bien, caos, ley y mal en las descripciones de los conjuros.

Oraciones: los druidas pueden preparar cierto número de oraciones, o conjuros de nivel 0 cada día, como se indica en la tabla. Estos conjuros se lanzan como cualquier otro conjuro, pero no se consumen al lanzarlos y pueden utilizarse de nuevo.

Idiomas adicionales: las opciones para idiomas adicionales de un druida incluyen silvano, el idioma de las criaturas de los bosques. Esta opción se añade a los idiomas adicionales disponibles para el personaje debido a su raza.

Un druida también conoce el druídico, un idioma secreto conocido sólo por druidas, que se aprende al convertirse en druida de nivel 1. El druídico es un idioma gratuito para un druida; es decir, lo conoce además de su selección normal de idiomas y no necesita un espacio de idioma. Los druidas tienen prohibido enseñar ese idioma a los que no son druidas. El druídico tiene su propio alfabeto.

Vínculo natural (Ex): a nivel 1, un druida forja un vínculo con la naturaleza. Este vínculo puede tener dos formas. La primera es un estrecho lazo con el mundo natural, concediendo al druida uno de los siguientes dominios de clérigo: Aire, Animal, Tierra, Fuego, Vegetal, Agua o Clima. Al determinar los poderes y conjuros adicionales concedidos por el dominio, el nivel efectivo de clérigo del druida es igual a su nivel de druida. Un druida que elige esta opción, también recibe espacios de conjuro de dominio adicionales, igual que un clérigo. Debe preparar el conjuro de su dominio en su espacio de conjuro y éste no puede usarse para lanzar un conjuro de forma espontánea.

La segunda opción es crear un vínculo cercano con un compañero animal. El druida puede comenzar el juego con cualquiera de los animales listados en la sección de Compañeros Animales. Este animal es un compañero leal que acompaña al druida en sus aventuras.

Al contrario que los animales normales de su tipo, los Dados de Golpe, Características, Habilidades y Dotes avanzan a medida que el druida avanza de nivel. Si un personaje recibe un compañero animal de más de una fuente, el nivel efectivo de druida se apila a efectos de determinar las estadísticas y aptitudes del compañero animal. La mayoría de los compañeros animales aumentan de tamaño cuando el druida alcanza el nivel 4º o el 7º, dependiendo del compañero. Si un druida libera al compañero de su servicio, puede obtener uno nuevo realizando una ceremonia que requiere 24 horas ininterrumpidas de rezos en el entorno donde el nuevo compañero suele habitar. Esta ceremonia también puede reemplazar a un compañero animal que ha muerto.

Sentido de la naturaleza (Ex): un druida obtiene un bonificador +2 a las pruebas de Saber (naturaleza) y Supervivencia.

Empatía salvaje (Ex): un druida puede mejorar la actitud de un animal. Esta aptitud funciona como una prueba de Diplomacia hecha para mejorar la actitud de una persona. El druida tira 1d20 y añade su nivel de druida y su modificador de Carisma para determinar el resultado de la prueba de Empatía animal. El animal doméstico típico tiene una actitud inicial de indiferente, mientras que los animales salvajes son normalmente malintencionados.

Para usar la empatía salvaje, el druida y el animal deben estar a un máximo de 30 pies uno del otro bajo circunstancias normales. Generalmente, influenciar a un animal de esta forma requiere 1 minuto, pero al igual que influenciar a personas, podría llevar más o menos tiempo.

Un druida también puede usar esta aptitud para influenciar a una bestia mágica con una puntuación de Inteligencia de 1 ó 2, pero recibe un penalizador -4 a la prueba.

Zancada forestal (Ex): comenzando a nivel 2º, un druida puede moverse a través de cualquier clase de maleza (como arbustos espinosos, brezos, áreas cubiertas por la maleza y terrenos similares) a su velocidad normal sin recibir daño o sufrir otro impedimento. Los arbustos espinosos, brezos y áreas con maleza manipuladas mágicamente para impedir el movimiento, sin embargo, todavía le afectan.

Pisada sin rastro (Ex): comenzando a nivel 3º, un druida no deja rastros en entornos naturales y no puede ser rastreado. Puede elegir dejar un rastro si lo desea.

Resistir la tentación de la naturaleza (Ex): comenzando a nivel 4º, un druida obtiene un bonificador +4 a las Tiradas de Salvación hechas contra las aptitudes sortílegas y sobrenaturales de las fatas. Este bonificador también se aplica a los conjuros y efectos que utilizan o tienen a las plantas como objetivo, como asolar, enmarañar, brotar de espinas y deformar madera.

Forma salvaje (Sb): a nivel 4º, un druida obtiene la aptitud de convertirse en cualquier animal Pequeño o Mediano y volver a su forma normal una vez al día. Sus opciones para nuevas formas incluyen todas las criaturas con el tipo animal. Esta aptitud funciona como el conjuro forma de bestia I, excepto en lo que se indica a continuación. El efecto dura 1 hora por nivel de druida o hasta que vuelve a su forma normal. Cambiar de forma (en animal o hacia la forma normal) es una acción estándar que no provoca ataques de oportunidad. La forma elegida debe ser la de un animal con el que el druida esté familiarizado.

Un druida pierde la capacidad de hablar mientras está en forma animal ya que está limitado a los sonidos que un animal normal sin entrenar puede hacer, aunque puede comunicarse normalmente con otros animales del mismo grupo general al que pertenece su nueva forma (el sonido normal de un loro salvaje es un graznido, así que cambiar a esa forma no permite hablar). Un druida puede usar esta habilidad una vez adicional al día a nivel 6º y cada dos niveles en adelante, para un total de ocho veces a nivel 18º. A nivel 20º, un druida puede usar la Forma salvaje a voluntad. A medida que el druida gana niveles, esta aptitud le permite tomar la forma de animales más grandes o más pequeños, elementales y plantas. Cada forma consume un uso diario de esta aptitud, independientemente de la forma adoptada.

A 6º nivel, un druida también puede utilizar la Forma salvaje para cambiar de forma en un animal Grande o Menudo o en un elemental Pequeño. Al adoptar la forma de un animal, la forma salvaje del druida funciona ahora como forma de bestia II. Al adoptar la forma de un elemental, la forma salvaje del druida funciona como cuerpo elemental I.

A 8º nivel, un druida puede utilizar la forma salvaje para convertirse en un animal Enorme o Diminuto, un elemental Mediano o una criatura de tipo planta Pequeña o Mediana. Al adoptar formas de animales, la forma salvaje del druida fun-

ciona como forma de bestia III. Al adoptar la forma de un elemental, la forma salvaje funciona como cuerpo elemental II. Al adoptar la forma de una criatura tipo planta, la forma salvaje del druida funciona como forma vegetal I.

A 10º nivel, un druida también puede usar la forma salvaje para convertirse en un elemental Grande o una criatura tipo planta Grande. Al adoptar la forma de un elemental, la forma salvaje del druida ahora funciona como cuerpo elemental III. Al adoptar la forma de una planta, la forma salvaje del druida funciona como forma vegetal II.

A 12º nivel, un druida puede utilizar la forma salvaje para convertirse en un elemental Enorme o una criatura tipo planta Enorme. Al adoptar la forma de un elemental, la forma salvaje del druida funciona como cuerpo elemental IV. Al adoptar la forma de una planta, la forma salvaje del druida funciona como forma vegetal III.

Inmunidad al veneno (Ex): a nivel 9º, un druida gana inmunidad a todos los venenos.

Las mil caras (Sb): a nivel 13º, el druida obtiene la aptitud de cambiar su aspecto a voluntad, como si utilizara un conjuro de alterar el propio aspecto, pero sólo mientras está en su forma normal.

Cuerpo eterno (Ex): tras alcanzar el 15º nivel, un druida ya no recibe penalizaciones a las características debidas a la edad y no puede ser envejecido mágicamente. Cualquier penalizador que ya poseyera, permanece inalterado. Los bonificadores todavía se van ganando y el druida todavía morirá cuando le llegue la hora.

EX-DRUIDAS:

Un druida que deja de adorar a la naturaleza, que cambia a un alineamiento prohibido o enseña el idioma druídico a un no druida pierde todos sus conjuros y aptitudes de druida (incluyendo su compañero animal, pero sin incluir las competencias con armas, armaduras y escudos). Ya no puede ganar más niveles de druida hasta que se redima (ver la descripción del conjuro expiación).

COMPAÑERO ANIMAL:

Las aptitudes de un compañero animal dependen del nivel del druida y sus rasgos raciales. La tabla a continuación indica muchas de estas estadísticas básicas para el compañero ani-

mal. Siguen siendo criaturas del tipo animal a efectos de determinar qué conjuros les afectan.

Nivel de Clase: este es el nivel de druida del personaje. El nivel de clase del druida se apila con los niveles de otras clases que concedan un compañero animal a efectos de determinar las estadísticas del compañero.

DG: este es el número total de dados de golpe de ocho caras (d8) que el posee el compañero animal, cada uno de los cuales gana un modificador de Constitución de la forma habitual.

BAB: este es el bonificador de ataque base del compañero animal. El bonificador de ataque base de un compañero animal es el mismo que el de un druida de un nivel igual a los DG del animal. Los compañeros animales no obtienen beneficios adicionales al usar sus armas naturales por tener un bonificador de ataque base elevado.

Fort/Ref/Vol: estos son los bonificadores a las Tiradas de salvación del compañero animal. Un compañero animal tiene tiradas de salvación buenas de Fortaleza y Reflejos.

Habilidades: esto indica el total de puntos de habilidad del animal. Los compañeros animales pueden asignar puntos de habilidad a cualquier habilidad indicada bajo Habilidades Animales. Si un compañero animal aumenta su inteligencia hasta 10 o más, gana puntos de habilidad adicionales de la forma normal. Los compañeros animales con una Inteligencia de 3 o superior pueden comprar rangos en cualquier habilidad. Un compañero animal no puede tener más rangos en una habilidad que sus Dados de Golpe.

Dotes: este es el número total de dotes que posee un compañero animal. Los compañeros animales deberían seleccionar sus dotes de la lista de Dotes Animales. Los compañeros animales pueden elegir otras dotes, aunque son incapaces de utilizar algunas (como competencia con arma marcial). Ten en cuenta que los compañeros animales no pueden seleccionar una dote que tenga como requisito un ataque base de +1 hasta que ganen su segunda dote al llegar a 3 DGs.

TABLA 3-8: ESTADÍSTICAS DEL COMPAÑERO ANIMAL.

Nivel	DG	BAB	Fort	Ref	Vol	Habilidades	Dotes	Bonif. Armadura Natural	Bonif. Fue/Des	Trucos Adicionales	Especial
1°	2	+1	+3	+3	+0	2	1	+0	+0	1	Vínculo, compartir conjuros
2°	3	+2	+3	+3	+1	3	2	+0	+0	1	--
3°	3	+2	+3	+3	+1	3	2	+2	+1	2	Evasión
4°	4	+3	+4	+4	+1	4	2	+2	+1	2	Aumento de puntuación de característica
5°	5	+4	+4	+4	+1	5	3	+2	+1	2	--
6°	6	+4	+5	+5	+2	6	3	+4	+2	3	Devoción
7°	6	+5	+5	+5	+2	6	3	+4	+2	3	--
8°	7	+6	+5	+5	+2	7	4	+4	+2	3	--
9°	8	+6	+6	+6	+2	8	4	+6	+3	4	Aumento de puntuación de característica, Ataque múltiple
10°	9	+6	+6	+6	+3	9	5	+6	+3	4	--
11°	9	+7	+6	+6	+3	9	5	+6	+3	4	--
12°	10	+8	+7	+7	+3	10	5	+8	+4	5	--
13°	11	+9	+7	+7	+3	11	6	+8	+4	5	--
14°	12	+9	+8	+8	+4	12	6	+8	+4	5	Aumento de puntuación de característica
15°	12	+9	+8	+8	+4	12	6	+10	+5	6	Evasión mejorada
16°	13	+10	+8	+8	+4	13	7	+10	+5	6	--
17°	14	+11	+9	+9	+4	14	7	+10	+5	6	--
18°	15	+11	+9	+9	+5	15	8	+12	+6	7	--
19°	15	+11	+9	+9	+5	15	8	+12	+6	7	--
20°	16	+12	+10	+10	+5	16	8	+12	+6	7	Aumento de puntuación de característica

Bonif. Armadura Natural: el número indicado aquí es una mejora al bonificador existente de armadura natural del compañero animal.

Bonif. Fue/Des: suma este modificador a las puntuaciones de Fuerza y Destreza del compañero animal.

Trucos adicionales: el valor indicado en esta columna es el total de trucos "adicionales" que el animal conoce además de aquellos que el druida quiera enseñarle (ver la habilidad de Trato con Animales para más detalles sobre cómo enseñar trucos a un animal). Estos trucos adicionales no necesitan tiempo de entrenamiento ni pruebas de Trato con animales y no cuentan para el límite normal de trucos conocidos por el animal. El druida elige estos trucos adicionales y una vez elegidos, no pueden cambiarse.

Especial: esto incluye las aptitudes obtenidas por los compañeros animales a medida que aumentan su poder. Cada una de estas aptitudes se describe más abajo.

Vínculo (Ex): un druida puede controlar a su compañero animal como acción gratuita o presionarle como acción de movimiento, incluso si no tiene ningún rango en la habilidad de Trato con animales. El druida obtiene un bonificador +4 de circunstancia en todas las pruebas de empatía animal y Trato con animales con relación a un compañero animal.

Compartir conjuros (Ex): el druida puede lanzar un conjuro con un objetivo "tú" sobre su compañero animal (como si fuera un conjuro con alcance de toque) en lugar de usarlo sobre sí mismo. Un druida puede lanzar conjuros sobre su compañero animal incluso si los conjuros normalmente no afectaría a criaturas del tipo de su compañero (animal). Los conjuros lanzados de esta forma deben provenir de la clase que concede el compañero animal. Esta aptitud no permite al compañero animal compartir aptitudes que no sean conjuros, ni siquiera si estas funcionan como conjuros.

Evasión (Ex): si un compañero es sometido a un ataque que normalmente permite una tirada de salvación de reflejos para reducir el daño a la mitad, no recibe ningún daño con una tirada de salvación con éxito.

Aumento de puntuación de característica (Ex): el compañero animal añade +1 a una de sus características.

Devoción (Ex): un compañero animal obtiene un bonificador +4 de moral a sus tiradas de salvación de Voluntad contra conjuros y efectos de encantamiento.

Ataque múltiple: un compañero animal obtiene Ataque múltiple como dote adicional si tiene tres o más ataques naturales y no posee ya esa dote. Si no cumple el requisito de tres o más ataques naturales, en su lugar el compañero animal obtiene un segundo ataque con una de sus armas naturales, aunque con un penalizador -5.

Evasión mejorada (Ex): cuando sea expuesto a un ataque que permita una tirada de salvación de reflejos para reducir el daño a la mitad, un compañero animal no recibe daño si consigue una tirada de salvación con éxito y sólo recibe la mitad de daño si la tirada de salvación falla.

HABILIDADES ANIMALES:

Los compañeros animales pueden tener rangos en cualquiera de las siguientes habilidades: Acrobacias* (Des), Trepar/Escalar* (Fue), Escapismo (Des), Volar* (Des), Intimidar (Car), Percepción* (Sab), Sigilo* (Des), Supervivencia (Sab) y Nadar* (Fue). Todas las habilidades marcadas con un (*) son habilidades de clase para los compañeros animales. Los compañeros animales con una inteligencia de 3 o más pueden asignar rangos a cualquier habilidad.

DOTES ANIMALES:

Los compañeros animales pueden seleccionar dotes de la siguiente lista: Acrobático, Maniobras ágiles, Competencia con armadura (ligera, intermedia y pesada), Atlético, Lucha a ciegas, Reflejos de combate, Duro de pelar, Esquiva, Aguante, Gran Fortaleza, Embestida mejorada, Iniciativa mejorada, Armadura natural mejorada (ver el Bestiario de Pathfinder RPG), Ataque natural mejorado (ver el Bestiario de Pathfinder RPG), Arrollar mejorado, Corpulencia intimidante, Voluntad de hierro, Reflejos rápidos, Movilidad, Ataque poderoso, Correr, Soltura con una habilidad, Ataque elástico, Sigiloso, Dureza y Soltura con un arma. Los compañeros animales con una inteligencia de 3 o más pueden elegir cualquier dote que sean físicamente capaces de usar. Los DMs podrían ampliar esta lista para incluir dotes de otras fuentes.

ELECCIÓN DE ANIMAL:

Cada compañero animal tiene distintos tamaños iniciales, velocidad, ataques, características y cualidades especiales. Todos los ataques animales se hacen usando el bonificador de ataque base completo, a menos que se indique de otra forma.

Los ataques animales añaden el modificador de Fuerza del animal a la tirada de daño, a menos que sea su único ataque, en cuyo caso añade una vez y media su modificador de Fuerza. Algunos poseen aptitudes especiales, como Olfato. A medida que obtienes niveles, tu compañero animal mejora a la vez, normalmente a nivel 4º o 7º, además de los bonificadores normales indicados en la tabla. En lugar de recibir el beneficio a 4º o 7º nivel, puedes elegir aumentar la Destreza y Constitución del compañero en 2.

Los compañeros animales listados aquí no son para nada los únicos disponibles, tipos de compañeros animales adicionales pueden encontrarse en el Bestiario de PathfinderRPG. Algunos de los ataques especiales y cualidades que poseen los animales se explican ahí con más detalle.

Ave (Águila/Halcón/Búho):

Estadísticas iniciales: **Tamaño** Pequeño; **Velocidad** 10 pies, volando 80 pies (regular); **CA** armadura natural +1; **Ataque** mordisco (1d4), 2 garras (1d4); **Características** Fue 10, Des 15, Con 12, Int 2, Sab 14, Car 6; **Cualidades Especiales** visión en la penumbra.

Avance de 4º nivel: **Características** Fue +2, Con +2.

Caballo:

Estadísticas iniciales: **Tamaño** Grande; **Velocidad** 50 pies; **CA** +4 armadura natural; **Ataque** mordisco (1d4), 2 pezuñas* (1d6); **Características** Fue 16, Des 13, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6; **Cualidades Especiales** visión en la penumbra, Olfato. *Este es un ataque natural secundario.

Avance de 4º nivel: **Características** Fue +2, Con +2; **Cualidades Especiales** entrenado para el combate (ver el Bestiario de Pathfinder RPG).

Camello:

Estadísticas iniciales: **Tamaño** Grande; **Velocidad** 50 pies; **CA** +1 armadura natural; **Ataque** mordisco (1d4) o escupitajo (ataque de toque a distancia, el blanco queda afectado durante 1d4 asaltos, alcance 10 pies); **Características** Fue 18, Des 16, Con 14, Int 2, Sab 11, Car 4; **Cualidades Especiales** visión en la penumbra, Olfato.

Avance de 4º nivel: **Características** Fue +2, Con +2.

Cocodrilo (Caimán):

Estadísticas iniciales: **Tamaño** Pequeño; **Velocidad** 20 pies, nadando 30 pies; **CA** armadura natural +4; **Ataque** mordisco (1d6); **Características** Fue 15, Des 14, Con 15, Int 1, Sab 12, Car 2; **Cualidades Especiales** retener el aliento (ver el Bestiario de Pathfinder RPG), visión en la penumbra.

Avance de 4º nivel: **Tamaño** Mediano; **Ataque** mordisco (1d8) o coletazo (1d12); **Características** Fue +4, Des -2, Con +2; **Ataques Especiales** revolcón mortal, agarrón mejorado, sprint (ver el Bestiario de Pathfinder RPG).

Dinosaurio (Deinonico, Velocirraptor):

Estadísticas iniciales: **Tamaño** Pequeño; **Velocidad** 60 pies; **CA** +1 armadura natural; **Ataque** 2 garras (1d6), mordisco (1d4); **Características** Fue 11, Des 17, Con 17, Int 2, Sab 12, Car 14; **Cualidades Especiales** visión en la penumbra, Olfato.

Avance de 7º nivel: **Tamaño** Mediano; **CA** armadura natural +2; **Ataque** 2 garras (1d8), mordisco (1d6), 2 garras (1d4) **Características** Fue +4, Des -2, Con +2; **Ataques Especiales** abalanzarse (ver el Bestiario de Pathfinder RPG).

Felino, Grande (León, Tigre):

Estadísticas iniciales: **Tamaño** Mediano; **Velocidad** 40 pies; **CA** armadura natural +1; **Ataque** mordisco (1d6), 2 garras (1d4); **Características** Fue 13, Des 17, Con 13, Int 2, Sab 15, Car 10; **Ataques Especiales** desgarramiento (1d4); **Cualidades Especiales** visión en la penumbra, Olfato.

Avance de 7º nivel: **Tamaño** Grande; **CA** armadura natural +2; **Ataque** mordisco (1d8), 2 garras (1d6); **Características** Fue +8, Des -2, Con +4; **Ataques especiales** agarrón mejorado, abalanzarse, desgarramiento (1d6) (ver el Bestiario de Pathfinder RPG).

Felino, Pequeño (Guepardo, Leopardo):

Estadísticas iniciales: **Tamaño** Pequeño; **Velocidad** 50 pies; **CA** +1 armadura natural; **Ataque** mordisco (1d4 más derribo), 2 garras (1d2); **Características** Fue 12, Des 21, Con 13, Int 2, Sab 12, Car 6; **Cualidades Especiales** visión en la penumbra, Olfato.

Avance de 4º nivel: **Tamaño** Mediano; **Ataque** mordisco (1d6 más derribo), 2 garras (1d3); **Características** Fue +4,

Des -2, Con +2; **Cualidades Especiales** sprint (ver el Bestiario de Pathfinder RPG).

Jabalí:

Estadísticas iniciales: **Tamaño** Pequeño; **Velocidad** 40 pies; **CA** armadura natural +6; **Ataque** cornada (1d6); **Características** Fue 13, Des 12, Con 15, Int 2, Sab 13, Car 4; **Cualidades Especiales** visión en la penumbra, Olfato.

Avance de 4º nivel: **Tamaño** Mediano; **Ataque** cornada (1d8); **Características** Fue +4, Des -2, Con +2; **Ataques especiales** ferocidad (ver el Bestiario de Pathfinder RPG).

Lobo:

Estadísticas iniciales: **Tamaño** Mediano; **Velocidad** 50 pies; **CA** +2 armadura natural; **Ataque** mordisco (1d6 más derribo); **Características** Fue 13, Des 15, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6; **Cualidades Especiales** Olfato.

Avance de 7º nivel: **Tamaño** Grande; **CA** +2 armadura natural; **Ataque** mordisco (1d8 más derribo); **Características** Fue +8, Des -2, Con +4.

Oso:

Estadísticas iniciales: **Tamaño** Pequeño; **Velocidad** 40 pies; **CA** armadura natural +2; **Ataque** mordisco (1d4), 2 garras (1d3); **Características** Fue 15, Des 15, Con 13, Int 2, Sab 12, Car 6; **Cualidades Especiales** visión en la penumbra, Olfato.

Avance de 4º nivel: **Tamaño** Mediano; **Ataque** mordisco (1d6), 2 garras (1d4); **Características** Fue +4, Des -2, Con +2.

Perro:

Estadísticas iniciales: **Tamaño** Pequeño; **Velocidad** 40 pies; **CA** armadura natural +2; **Ataque** mordisco (1d4); **Características** Fue 13, Des 17, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6; **Cualidades Especiales** visión en la penumbra, Olfato.

Avance de 4º nivel: **Tamaño** Mediano; **Ataque** mordisco (1d6); **Características** Fue +4, Des -2, Con +2.

Poni:

Estadísticas iniciales: **Tamaño** Mediano; **Velocidad** 40 pies; **CA** +2 armadura natural; **Ataque** 2 pezuñas (1d3); **Características** Fue 13, Des 13, Con 12, Int 2, Sab 11, Car 4; **Cualidades Especiales** visión en la penumbra, Olfato.

Avance de 4º nivel: **Características** Fue +2, Con +2; **Cualidades Especiales** entrenado para el combate (ver el Bestiario de Pathfinder RPG).

Serpiente, Constrictora:

Estadísticas iniciales: **Tamaño** Mediano; **Velocidad** 20 pies, trepando 20 pies, nadando 20 pies; **CA** +2 armadura natural; **Ataque** mordisco (1d3); **Características** Fue 15, Des 17, Con 13, Int 1, Sab 12, Car 2; **Ataques Especiales** grab; **Cualidades Especiales** Olfato, visión en la penumbra.

Avance de 4º nivel: **Tamaño** Grande; **CA** +1 armadura natural; **Ataque** mordisco (1d4); **Características** Fue +8, Des -2, Con +4; **Ataques Especiales** constreñir 1d4 (ver el Bestiario de Pathfinder RPG).

Serpiente, Víbora:

Estadísticas iniciales: **Tamaño** Pequeño; **Velocidad** 20 pies, trepar 20 pies, nadar 20 pies; **CA** +2 armadura natural; **Ataque** mordisco (1d3 más veneno); **Características** Fue 8, Des 17, Con 11, Int 1, Sab 12, Car 2; **Ataques Especiales** veneno (*Frecuencia* 1 asalto (6), *Efecto* 1 punto de daño de Con, *Cura* 1 salvación, CD basada en Constitución); **Cualidades Especiales** Olfato, visión en la penumbra.

Avance de 4º nivel: **Tamaño** Mediano; **Ataque** mordisco (1d4 más veneno); **Características** Fue +4, Des -2, Con +2.

Simio:

Estadísticas iniciales: **Tamaño** Mediano; **Velocidad** 30 pies, Trepando 30 pies; **CA** armadura natural +1; **Ataque** mordisco (1d4), 2 garras (1d4); **Características** Fue 13, Des 17, Con 10, Int 2, Sab 12, Car 7; **Cualidades Especiales** visión en la penumbra, olfato.

Avance de 4º nivel: **Tamaño** Grande; **CA**+2 armadura natural; **Ataque** mordisco (1d6), 2 garras (1d6); **Características** Fue +8, Des -2, Con +4.

Tejón (Glotón):

Estadísticas iniciales: **Tamaño** Pequeño; **Velocidad** 30 pies, Cavando 10 pies, Trepar 10 pies; **CA** armadura natural +2; **Ataque** mordisco (1d4), 2 garras (1d3); **Características** Fue 10, Des 17, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 10; **Ataques especiales** furia (como un bárbaro durante 6 asaltos al día); **Cualidades Especiales** visión en la penumbra, Olfato.

Avance de 4º nivel: **Tamaño** Mediano; **Ataque** mordisco (1d6), 2 garras (1d4); **Características** Fue +4, Des -2, Con +2.

Tiburón:

Estadísticas iniciales: **Tamaño** Pequeño; **Velocidad** nadando 60 pies; **CA** armadura natural +4; **Ataque** mordisco (1d4); **Características** Fue 13, Des 15, Con 15, Int 1, Sab 12, Car 2; **Cualidades Especiales** Olfato.

Avance de 4º nivel: **Tamaño** Mediano; **Ataque** mordisco (1d6); **Características** Fue +4, Des -2, Con +2; **Cualidades Especiales** sentido ciego, visión en la penumbra.

EXPLORADOR:



Para aquellos que saborean la emoción de la caza, sólo hay depredadores y presas. Sean cazadores, rastreadores o cazarr-compensas, los exploradores comparten mucho en común: la maestría única en armas especializadas, la habilidad para acechar incluso a la pieza de caza más evasiva y la capacidad para derrotar a una amplia variedad de presas. Cazadores entendidos, pacientes y hábiles, estos exploradores cazan hombres, bestias y monstruos por igual, ganando perspicacia en la senda del depredador, habilidad en entornos variados e

incluso una habilidad marcial letal. Mientras que algunos rastrean a criaturas devorahombres para proteger la frontera, otros persiguen presas más astutas, incluso fugitivos entre su propia gente.

Papel: los exploradores son hábiles haciendo escaramuzas, bien en el cuerpo a cuerpo o a distancia, capaces de moverse hábilmente dentro y fuera de la batalla. Sus capacidades le permiten hacer un considerable daño a tipos específicos de enemigos, aunque lo cierto es que sus habilidades son valiosas contra toda forma de enemigo.

Alineamiento: Cualquiera.

Dado de golpe: d10.

HABILIDADES CLÁSEAS:

Las habilidades de clase del explorador son: Artesanía (Int), Conocimiento de conjuros (Int), Intimidar (Car), Montar (Des), Nadar (Fue), Oficio (Sab), Percepción (Sab), Saber (Dungeons) (Int), Saber (Geografía) (Int), Saber (Naturaleza) (Int), Sanar (Sab), Sigilo (Des), Supervivencia (Sab), Trato con animales (Car) y Trepar/Escalar (Fue).

Puntos de habilidad por nivel: 6 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE:

Lo que sigue son los rasgos de clase del explorador:

Competencia con armas y armaduras: un explorador es competente con todas las armas simples y marciales, con las armaduras ligeras e intermedias y con los escudos (excepto escudos paveses).

Enemigo predilecto (Ex): a nivel 1, un explorador elige un tipo de criatura de la tabla de enemigos predilectos. Obtiene un bonificador +2 a las pruebas de Engañar, Saber, Percepción, Averiguar intenciones y Supervivencia contra las criaturas del tipo seleccionado. Del mismo modo, recibe un bonificador +2 a las tiradas de ataque y daño contra ellos. Un explorador puede hacer pruebas de Saber sin entrenar al intentar identificar a estas criaturas.

A nivel 5º y cada cinco niveles en adelante (10º, 15º y 20º), el explorador puede elegir un enemigo predilecto adicional. Además, a cada intervalo, el bonificador contra uno cualquiera de sus enemigos predilectos (incluyendo, si lo desea, el que acaba de elegir) aumenta en +2.

TABLA 3-12: EXPLORADOR.

Nivel	Ataque Base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial	Conjuros diarios			
						1°	2°	3°	4°
1°	+1	+2	+2	+0	1° Enemigo predilecto, Rastrear, Empatía salvaje	--	--	--	--
2°	+2	+3	+3	+0	Dote de Estilo de combate	--	--	--	--
3°	+3	+3	+3	+1	Aguante, 1° Terreno predilecto	--	--	--	--
4°	+4	+4	+4	+1	Vínculo del cazador	0	--	--	--
5°	+5	+4	+4	+1	2° Enemigo predilecto	1	--	--	--
6°	+6/+1	+5	+5	+2	Dote de Estilo de combate	1	--	--	--
7°	+7/+2	+5	+5	+2	Zancada forestal	1	0	--	--
8°	+8/+3	+6	+6	+2	Rastreador veloz, 2° Terreno predilecto	1	1	--	--
9°	+9/+4	+6	+6	+3	Evasión	2	1	--	--
10°	+10/+5	+7	+7	+3	3° Enemigo Predilecto, Dote de Estilo de combate	2	1	0	--
11°	+11/+6/+1	+7	+7	+3	Presa del cazador	2	1	1	--
12°	+12/+7/+2	+8	+8	+4	Camuflaje	2	2	1	--
13°	+13/+8/+3	+8	+8	+4	3° Terreno predilecto	3	2	1	0
14°	+14/+9/+4	+9	+9	+4	Dote de Estilo de combate	3	2	1	1
15°	+15/+10/+5	+9	+9	+5	4° Enemigo predilecto	3	2	2	1
16°	+16/+11/+6/+1	+10	+10	+5	Evasión mejorada	3	3	2	1
17°	+17/+12/+7/+2	+10	+10	+5	Esconderse a plena vista	4	3	2	1
18°	+18/+13/+8/+3	+11	+11	+6	4° Terreno predilecto, Dote de Estilo de combate	4	3	2	2
19°	+19/+14/+9/+4	+11	+11	+6	Presa del cazador mejorada	4	3	3	2
20°	+20/+15/+10/+5	+12	+12	+6	5° Enemigo predilecto, Cazador maestro	4	4	3	3

ENEMIGOS PREDILECTOS DEL EXPLORADOR:

Tipo (Subtipo)	Tipo (Subtipo)
Aberración	Humanoide (otro subtipo)
Animal	Bestia mágica
Constructo	Humanoide monstruoso
Dragón	Cieno
Fata	Ajeno (aire)
Humanoide (acuático)	Ajeno (caótico)
Humanoide (enano)	Ajeno (tierra)
Humanoide (elfo)	Ajeno (malvado)
Humanoide (gigante)	Ajeno (fuego)
Humanoide (trasgoide)	Ajeno (bien)
Humanoide (gnoll)	Ajeno (legal)
Humanoide (gnomo)	Ajeno (nativo)
Humanoide (mediano)	Ajeno (agua)
Humanoide (humano)	Planta
Humanoide (orco)	Muerto viviente
Humanoide (reptiliano)	Sabandija

Si el explorador elige humanoides o ajenos como enemigo predilecto, debe elegir un subtipo asociado como se indica en la tabla (ten en cuenta que hay otros tipos de humanoide para elegir en el *Bestiario de Pathfinder RPG*, aquellos mostrados en la tabla son simplemente los más comunes. Si una criatura específica entra en más de una categoría de enemigos predilec-

tos, los bonificadores del explorador no se aplican, simplemente usa el que sea más alto.

Rastrear (Ex): un explorador suma la mitad de su nivel (mínimo 1) a las pruebas de Supervivencia hechas para seguir o identificar rastros.

Empatía salvaje (Ex): un explorador puede mejorar la actitud de un animal. Esta aptitud funciona como una prueba de Diplomacia hecha para mejorar la actitud de una persona. El druida tira 1d20 y añade su nivel de druida y su modificador de Carisma para determinar el resultado de la prueba de Empatía animal. El animal doméstico típico tiene una actitud inicial de indiferente, mientras que los animales salvajes son normalmente malintencionados.

Para usar la empatía salvaje, el explorador y el animal deben estar a un máximo de 30 pies uno del otro bajo circunstancias normales.

Generalmente, influenciar a un animal de esta forma requiere 1 minuto, pero al igual que influenciar a personas, podría llevar más o menos tiempo.

Un explorador también puede usar esta aptitud para influenciar a una bestia mágica con una puntuación de Inteligencia de 1 ó 2, pero recibe un penalizador -4 a la prueba.

Dote de Estilo de Combate (Ex): a 2° nivel, un explorador debe elegir entre dos estilos de combate a seguir: tiro con arco o combate con dos armas. La especialización del explorador se manifiesta en forma de dotes adicionales a 2°, 6°, 10°, 14° y 18° nivel. Puede elegir dotes de su estilo de combate elegido, incluso si no cumple los requisitos normales.

Si el explorador elige tiro con arco, puede elegir de la siguiente lista cuando gane una dote de estilo de combate: Disparo a larga distancia, Disparo a bocajarro, Disparo preciso y Disparo rápido. A 6° nivel, añade Disparo preciso mejorado y Disparo múltiple a la lista. A 10° nivel, añade Disparo perforante y Disparo a la carrera a la lista.

Si el explorador elige combate con dos armas, puede seleccionar dotes de la siguiente lista cuando obtenga una dote de estilo de combate: Tajo doble, Golpe con el escudo mejorado, Desenvainado rápido y Combate con dos armas. A 6° nivel, añade Combate con dos armas mejorado y Defensa con dos armas a la lista. A 10° nivel, añade Combate con dos armas mayor y Desgarrar con dos armas a la lista.

Los beneficios de las dotes de estilo elegidas por el explorador sólo se aplican cuando lleve armadura ligera, intermedia o ninguna armadura. Pierde todos los beneficios de sus dotes de estilo de combate cuando lleve armadura pesada. Una vez que un explorador elige un estilo de combate, ya no puede cambiarlo.

Aguante: un explorador obtiene Aguante como dote adicional a nivel 3.

Terreno predilecto (Ex): a nivel 3, un explorador puede elegir un tipo de terreno de la tabla de Terrenos predilectos. El explorador gana un bonificador +2 a las pruebas de Iniciativa y a las pruebas de Saber (geografía), Percepción, Sigilo y Supervivencia cuando esté en ese tipo de terreno. Un explorador viajando por su terreno predilecto normalmente no deja rastro y no puede ser rastreado (aunque puede dejar un rastro si lo desea).

A 8° nivel y cada cinco niveles en adelante, el explorador puede elegir un terreno predilecto adicional. Además, en cada uno de esos intervalos, el bonificador para uno cualquiera de sus terrenos predilectos (incluyendo el que acaba de elegir, si lo desea) aumenta en +2.

Si un terreno específico entra dentro de más de una categoría de terreno predilecto, los bonificadores del explorador no se apilan, simplemente utiliza el bonificador más alto.

TERRENOS PREDILECTOS DEL EXPLORADOR:
Frío (hielo, glaciares, nieve y tundra)
Desierto (arena y tierras baldías)
Bosque (coníferas y caducifolios)
Jungla
Montaña (incluidas colinas)
Llanura
Los Planos (elige uno distinto del Plano Material)
Pantano
Subterráneo (cuevas y dungeons)
Urbano (edificios, calles y alcantarillas)
Agua (por encima y bajo la superficie)

Vínculo del cazador (Ex): a 4° nivel, un explorador forma un vínculo con sus compañeros de caza. Este vínculo puede adoptar una de las siguientes formas y una vez que se ha elegido, no puede cambiarse. La primera es un vínculo con sus compañeros. Este vínculo le permite gastar una acción de movimiento para conceder la mitad de sus bonificadores por enemigo predilecto contra un blanco concreto del tipo apropiado a todos los aliados que se encuentren a un máximo de 30 pies y que puedan verle u oírle. Este bonificador dura un número de asaltos igual al modificador de Sabiduría del explorador (mínimo 1). Este bonificador no se apila con otros bonificadores por enemigo predilecto que posean los aliados, usan el que sea mayor.

La segunda opción es un vínculo cercano con un compañero animal. El explorador que elija un compañero animal, puede seleccionarlo de la siguiente lista: tejón, ave, camello, felino (pequeño), rata terrible, perro, caballo, poni, serpiente (víbora o constrictora) o lobo. Si la campaña tiene lugar total o parcialmente en un entorno acuático, el explorador puede elegir un tiburón como compañero. Este animal es un compañero leal que sigue al explorador en sus aventuras de la forma apropiada a su raza. El compañero animal de un explorador comparte sus bonificadores por enemigo y terreno predilectos.

Esta aptitud funciona como la aptitud de compañero animal del druida (que es parte del rasgo de clase de Vínculo Natural), excepto en que el nivel efectivo de druida del explorador es igual a su nivel de explorador -3.

Conjuros: comenzando a 4° nivel, un explorador obtiene la capacidad de lanzar un pequeño número de conjuros divinos, que se eligen de la lista de conjuros de explorador. Un explorador debe elegir y preparar sus conjuros por adelantado..

Para preparar o lanzar un conjuro, un explorador debe poseer una puntuación de Sabiduría de al menos 10 + el nivel del conjuro. La Clase de Dificultad para una tirada de salvación contra los conjuros de un explorador es 10 + el nivel del conjuro + el modificador de Sabiduría del explorador.

Como otros lanzadores de conjuros, un explorador sólo puede lanzar un número determinado de conjuros de cada nivel al día. Su selección diaria de conjuros se indica en la tabla de más abajo. Además, recibe conjuros adicionales al día si tiene una elevada puntuación de Sabiduría. Cuando la tabla indica que un explorador tiene 0 conjuros al día de un nivel determinado, sólo obtiene los conjuros adicionales debidos a su puntuación de Sabiduría para ese nivel de conjuro.

Un explorador debe dedicar 1 hora al día a meditar tranquilamente para recuperar su selección diaria de conjuros. Un explorador puede preparar y lanzar cualquier conjuro de la lista de explorador, suponiendo que pueda lanzar conjuros de ese nivel, pero debe seleccionar qué conjuros prepara durante su meditación diaria.

Hasta el nivel 3, un explorador no posee nivel de lanzador. A nivel 4 y en adelante, su nivel de lanzador es igual a su nivel de explorador -3.

Zancada forestal (Ex): comenzando a nivel 7°, un explorador puede moverse a través de cualquier clase de maleza (como arbustos espinosos, brezos, áreas cubiertas por la maleza y terrenos similares) a su velocidad normal sin recibir daño o sufrir otro impedimento. Los arbustos espinosos, brezos y áreas con maleza manipuladas mágicamente para impedir el movimiento, sin embargo, todavía le afectan.

Rastreador veloz (Ex): comenzando a 8° nivel, un explorador puede moverse a su velocidad normal mientras usa Supervivencia para seguir rastros sin el penalizador normal de -5. Sólo tiene un penalizador -10 (en lugar del habitual -20) al moverse al doble de su velocidad normal mientras rastrea.

Evasión (Ex): cuando llega a nivel 9, un explorador puede evitar incluso los ataques mágicos o insólitos con gran agilidad. Si supera una tirada de Salvación de Reflejos contra un ataque que normalmente causa la mitad del daño con una tirada exitosa, en su lugar no recibe ningún daño. Evasión puede usarse sólo si el explorador lleva armadura ligera, intermedia o ninguna armadura. Un explorador indefenso no obtiene el beneficio de evasión.

Presa del cazador (Ex): a 11° nivel, un explorador puede, como acción estándar, designar a un objetivo dentro de su

línea de visión como su presa. Mientras esté siguiendo el rastro de su presa, un explorador puede elegir 10 en sus pruebas de habilidad de Supervivencia mientras se mueve a velocidad normal, sin penalización. Además, recibe un bonificador introspectivo +2 a las tiradas de ataque hechas contra su presa y todas las amenazas de crítico se confirman automáticamente. Un explorador no puede tener más de una presa al mismo tiempo y el tipo de criatura debe coincidir con uno de sus tipos de enemigo predilecto. Puede descartar este efecto en cualquier momento como acción gratuita, pero no puede seleccionar una nueva presa durante 24 horas. Si el explorador ve pruebas de que su presa está muerta, puede seleccionar una nueva presa tras esperar 1 hora..

Camuflaje (Ex): un explorador de 12° nivel o mayor puede usar la habilidad de Sigilo para ocultarse en cualquiera de sus terrenos predilectos, incluso si el terreno no proporciona cobertura u ocultación.

Evasión mejorada (Ex): a 16° nivel, la evasión del explorador mejora. Esta aptitud funciona como evasión, excepto en que además de no recibir daño al superar una tirada de salvación de Reflejos contra un ataque, sólo recibe la mitad del daño con una tirada de salvación fallida. Un explorador indefenso no recibe los beneficios de la evasión.

Esconderse a plena vista (Ex): mientras está en alguno de sus terrenos predilectos, un explorador de 17° nivel o mayor puede utilizar la habilidad de Sigilo incluso mientras está siendo observado.

Presa del cazador mejorada (Ex): a 19° nivel, la aptitud del explorador para cazar a su presa mejora. Ahora puede elegir una presa como acción gratuita y puede elegir 20 mientras usa su habilidad de Supervivencia para rastrear a su presa, mientras se mueve a velocidad normal sin penalización. Su bonificador introspectivo al atacar a su presa mejora hasta +4. Si su presa muere o se descarta, puede elegir una nueva tras 10 minutos.

Cazador maestro (Ex): un explorador de 20° nivel se convierte en un cazador maestro. Siempre puede moverse a velocidad completa utilizando Supervivencia para seguir rastros sin penalización. Puede, como acción estándar, hacer un único ataque contra su enemigo predilecto con el bonificador de ataque completo. Si el ataque impacta, el blanco recibe el daño normalmente y debe hacer una tirada de salvación de Fortaleza o morir. La CD de esta tirada de salvación es igual a 10 + 1/2 del nivel del explorador + el modificador de Sabiduría del explorador. Un explorador también puede elegir causar una

cantidad de daño atenuado igual a los puntos de vida actuales de la criatura. Una tirada de salvación con éxito niega este daño. Un explorador puede utilizar esta aptitud una vez al día contra cada tipo de enemigo predilecto que posea, pero no contra la misma criatura más de una vez en un periodo de 24 horas.

GUERRERO:



Algunos toman las armas por la gloria, la riqueza, o la venganza. Otros batallan para probarse a sí mismos, proteger a otros, o porque no saben hacer nada más. Incluso otros aprenden los caminos de las armas para afinar sus cuerpos en batalla y demostrar su valía en la forja de la guerra. Señores del campo de batalla, los guerreros son muy dispares, entrenando con muchas armas o sólo una, perfeccionando los usos de la armadura, aprendiendo las técnicas de lucha de exóticos maestros, y estudiando el arte del combate, todo para convertirse ellos mismos en armas vivientes. Mucho más que simples matones, estos guerreros cualificados revelan la verdad mortífera de sus armas, volviendo trozos de metal en armas capaces de domar reinos, masacrar monstruos, y enaltecer los corazones de los ejércitos. Soldados, caballeros, cazadores, y artistas de la guerra, los guerreros son campeones sin parangón, y ¡ay de aquellos que se atreven a levantarse contra ellos!

Papel: luchadores excelentes en el combate, derrotando a sus enemigos, controlando el curso de la batalla, y sobreviviendo en sus misiones. Mientras sus armas específicas y métodos le concedan una gran variedad de tácticas, unos pocos pueden ser guerreros para la pura destreza de combate.

Alineamiento: cualquiera.

Dado de golpe: d10.

HABILIDADES CLÁSEAS:

Las habilidades de clase del guerrero son: Artesanía (Int), Intimidar (Car), Montar (Des), Nadar (Fue), Oficio (Sab), Saber (dungeons) (Int), Saber (ingeniería) (Int), Supervivencia (Sab), Trato con animales (Car) y Trepar/Escalar (Fue).

Puntos de habilidad por nivel: 2 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE:

Lo que sigue son los rasgos de clase del guerrero:

Competencia con armas y armaduras: Un guerrero es competente con todas las armas sencillas y marciales y con todas las armaduras (pesadas, intermedias y ligeras) y escudos (incluyendo escudos paveses).

Dote adicional: A 1^{er} nivel, y cada nivel par en adelante, un guerrero gana una dote adicional además de la ganada por el avance normal (lo que significa que el guerrero gana una dote en cada nivel). Esta dote adicional debe ser seleccionada de la lista de dotes de combate, también llamadas a veces “*dotes adicionales de guerrero*”.

Al llegar a nivel 4, y cada cuatro niveles posteriores (8°, 12° y siguientes), un guerrero puede escoger aprender una nueva dote en lugar de una dote que ya hubiera aprendido. En efecto, el guerrero pierde la dote a cambio de una nueva. La vieja dote no puede haber sido utilizada como un requisito previo de otra dote (que posea el guerrero), clase de prestigio, u otra aptitud. Un guerrero sólo puede cambiar una dote por nivel y debe escoger si desea o no cambiar la dote en el momento en que gana una nueva dote al subir de nivel.

Valentía: Empezando a nivel 2, un guerrero gana un bonificador de +1 a su TS de Voluntad contra miedo. Este bonificador aumenta en +1 cada cuatro niveles a partir del 2°.

TABLA 3-9: GUERRERO.

Nivel	Ataque Base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial
1°	+1	+2	+0	+0	Dote adicional
2°	+2	+3	+0	+0	Dote adicional, Valentía 1
3°	+3	+3	+1	+1	Entrenamiento con armaduras 1
4°	+4	+4	+1	+1	Dote adicional
5°	+5	+4	+1	+1	Entrenamiento con armas 1
6°	+6/+1	+5	+2	+2	Dote adicional, Valentía 2
7°	+7/+2	+5	+2	+2	Entrenamiento con armaduras 2
8°	+8/+3	+6	+2	+2	Dote adicional
9°	+9/+4	+6	+3	+3	Entrenamiento con armas 2
10°	+10/+5	+7	+3	+3	Dote adicional, Valentía 3
11°	+11/+6/+1	+7	+3	+3	Entrenamiento con armaduras 3
12°	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Dote adicional
13°	+13/+8/+3	+8	+4	+4	Entrenamiento con armas 3
14°	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Dote adicional, Valentía 4
15°	+15/+10/+5	+9	+5	+5	Entrenamiento con armaduras 4
16°	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Dote adicional
17°	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	Entrenamiento con armas 4
18°	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	Dote adicional, Valentía 5
19°	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	Maestría con armaduras
20°	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Dote adicional, Maestría con armas

Entrenamiento con armaduras: Empezando a nivel 3, un guerrero aprende a ser más ágil mientras lleva armadura. Siempre que lleve una armadura, reduce la penalización por llevar armadura en 1 (con un mínimo de 0) e incrementa el bonificador máximo de Destreza permitido por esa armadura en 1. Cada cuatro niveles tras eso (7°, 11° y 15°), estos bonificadores se incrementan en +1 cada vez, hasta una reducción máxima del penalizador de armadura de -4, y un incremento de +4 a la máxima bonificación de Destreza permitida.

Además, un guerrero puede mover su velocidad normal mientras use una armadura intermedia. A nivel 7, un guerrero puede moverse a su velocidad normal mientras use armadura pesada.

Entrenamiento con armas (Ex): A partir de nivel 5, un guerrero puede seleccionar un grupo de armas, como se señala abajo. Cada vez que ataque con un arma de ese grupo, gana un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y daño.

Cada cuatro niveles en adelante (9°, 13°, y 17°), un guerrero obtiene entrenamiento en otro grupo de armas. Gana un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y daño cuando use un arma de ese grupo. Además, los bonificadores obtenidos en cada grupo de armas se incrementan en +1. Por ejemplo, cuando un guerrero alcanza el nivel 9, recibe un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y daño con un grupo de armas y

un bonificador de +2 a la tirada de ataque y daño con el grupo de de armas seleccionado a nivel 5. Los bonificadores obtenidos por grupos que se solapan no se apilan. Se elige el bonificador más grande dado por un arma si ésta está en dos o más grupos.

Un guerrero también añada este bonificador en cualquier maniobra de combate hecha con armas de este grupo. Este bonificador también se aplica a la Defensa contra Maniobras de Combate del guerrero cuando se defiende contra intentos de desarmar y romper hecho contra armas de este grupo.

Los grupos de armas se definen como sigue (El Dungeon Master puede añadir otras armas a estos grupos, o añadir nuevos grupos completos):

- *Hachas:* Hacha de batalla, Hacha de guerra enana, Gran hacha, Hacha de mano, Pico pesado, Pico ligero, Hacha doble orca, y Hacha arrojada.
- *Hojas pesadas:* Espada bastarda, Espada curva elfa, Alfanzón, Espadón, Espada larga, Cimitarra, Guadaña y Espada de dos hojas.
- *Hojas ligeras:* Daga, Kama, Kukri, Estoque, Hoz, Cuchillo estrella y Espada corta.
- *Arcos:* Arco compuesto, Arco corto compuesto, Arco largo y Arco corto.

- *Combate cerrado*: Guantelete, Escudo pesado, Escudo ligero, Puñal, Cachiporra, Armadura (con púas), Guantelete armado (con púas), Escudo armado (con púas) e Impacto sin armas.

- *Ballestas*: Ballesta de mano, Ballesta pesada, Ballesta ligera, Ballesta pesada de repetición y Ballesta ligera de repetición.

- *Dobles*: Mangual doble, Ugrósh enano, Martillo ganchudo gnomo, Hacha doble orca y Espada de dos hojas. - *Manguales*: Mangual doble, Mangual, Mangual pesado, Maza de armas, Nunchaku, Cadena armada y Látigo.

- *Martillos*: Clava, Gran Clava, Maza Pesada, Martillo ligero, Maza ligera y Martillo de guerra.

- *Armas de Monje*: Kama, Nunchaku, Bastón, Sai, Shuriken, Siangham e Impacto sin arma.

- *Armas naturales*: Impacto sin arma y todas las armas naturales, como mordisco, garra, cornada, cola y ala.

- *Armas de asta*: guja, bisarma, alabarda y ronca.

- *Lanzas*: jabalina, lanza de caballería, lanza larga, lanza corta, lanza, tridente.

- *Arrojadizas*: cerbatana, boleadoras, clava, daga, dardo, vara honda mediana, jabalina, martillo ligero, red, lanza corta, shuriken, honda, lanza, cuchillo estrella, hacha arrojadiza y tridente.

Maestría con armadura (Ex): A nivel 19, un guerrero gana Reducción de Daño 5/- cada vez que lleve armadura o use un escudo

Maestría con armas (Ex): A nivel 20, un guerrero elige un arma, como la espada larga, gran hacha o arco largo. Cualquier ataque hecho con ese arma confirma automáticamente todas las amenazas de crítico y tiene su multiplicador de daño incrementado en +1 (x2 se convierte en x3, por ejemplo). Además, no puede ser desarmado mientras empuñe un arma de este tipo.

HECHICERO:

Descendientes de líneas de sangre innatamente mágicas, elegidos de los dioses, engendros de los monstruos, peones del destino o simplemente casualidades de la inconstante magia, los hechiceros buscan en su interior en busca de aptitudes mágicas y extraen un poder que pocos mortales podrían

imaginar. Alentados por unas vidas constantemente amenazadas con ser consumidas por sus poderes innatos, estas almas tocadas por la magia refinan y se complacen de sus misteriosas capacidades, aprendiendo gradualmente cómo aprovechar su derecho de nacimiento y lograr cada vez mayores proezas arcanas. Tan variados como esas poderosas aptitudes e inspiraciones mágicas innatas son los caminos que eligen para utilizar sus dones. Mientras que algunos buscan controlar sus habilidades a través de la meditación y la disciplina, llegando a dominar su fantástico patrimonio, otros sucumben a su magia, permitiendo que gobierne sus vidas a menudo con resultados explosivos. A pesar de eso, los hechiceros viven y respiran lo que otros lanzadores de conjuros dedican sus vidas a dominar y para ellos la magia es más que una bendición o un campo de estudio, es la vida en sí misma.

Papel: los hechiceros destacan lanzando una selección de sus hechizos predilectos frecuentemente, convirtiéndose en poderosos magos de batalla. Mientras se van familiarizando con un conjunto de hechizos siempre creciente y específico, los hechiceros suelen descubrir formas nuevas y versátiles de hacer uso de poderes mágicos que otros lanzadores de conjuros pasarían por alto. Sus líneas de sangre también les otorgan capacidades adicionales, asegurando que no haya dos hechiceros iguales.

Alineamiento: cualquiera.

Dado de golpe: d6.



HABILIDADES CLÁSEAS:

Las habilidades de clase del hechicero son: Artesanía (Int), Conocimiento de conjuros (Int), Engañar (Car), Intimidar (Car), Oficio (Sab), Saber (arcano) (Int), Tasación (Int), Usar objeto mágico (Car) y Volar (Des).

Puntos de habilidad por nivel: 2 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE:

Lo que sigue son los rasgos de clase del hechicero:

Competencia con armas y armaduras: los hechiceros son competentes con todas las armas sencillas. No son competentes con ningún tipo de armadura o escudo. La armadura interfiere con las gesticulaciones de un hechicero, lo que puede hacer que sus conjuros con componentes somáticos fallen.

Conjuros: un hechicero lanza conjuros arcanos principalmente de la lista de conjuros de hechicero/mago. Puede lanzar cualquier conjuro que conozca sin prepararlo por adelantado. Para aprender o lanzar un conjuro, un hechicero debe poseer una puntuación de Car igual al menos a 10 + el nivel del conjuro. La CD para la tirada de salvación contra el conjuro de un hechicero es 10 + el nivel del conjuro + el modificador de Car del hechicero (ver “*Conjuros Arcanos y Armaduras*” más adelante).

Como otros lanzadores de conjuros, un hechicero sólo puede lanzar cierta cantidad de conjuros de cada nivel al día. Su asignación diaria de conjuros aparece en la Tabla 3-14, arriba. Además, recibe conjuros diarios adicionales si posee una alta puntuación de Car (ver Tabla 1-3).

Ni- vel	Ataque Base	S. de Fort.	S.de Ref.	S. de Vol.	Especial	Conjuros Diarios:												
						1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°				
1°	+0	+0	+0	+2	Poder de línea de sangre, Trucos, Abstinencia de materiales.	3	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--
2°	+1	+0	+0	+3		4	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--
3°	+1	+1	+1	+3	Poder de línea de sangre, Conjuro de línea de sangre.	5	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--
4°	+2	+1	+1	+4		6	3	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--
5°	+2	+1	+1	+4	Conjuro de línea de sangre, Conjuro de línea de sangre.	6	4	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--
6°	+3	+2	+2	+5		6	5	3	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--
7°	+3	+2	+2	+5	Dote de línea de sangre, Conjuro de línea de sangre.	6	6	4	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--
8°	+4	+2	+2	+6		6	6	5	3	--	--	--	--	--	--	--	--	--
9°	+4	+3	+3	+6	Poder de línea de sangre, Conjuro de línea de sangre.	6	6	6	4	--	--	--	--	--	--	--	--	--
10°	+5	+3	+3	+7		6	6	6	5	3	--	--	--	--	--	--	--	--
11°	+5	+3	+3	+7	Conjuro de línea de sangre.	6	6	6	6	4	--	--	--	--	--	--	--	--
12°	+6/+1	+4	+4	+8		6	6	6	6	5	3	--	--	--	--	--	--	--
13°	+6/+1	+4	+4	+8	Dote de línea de sangre, Conjuro de línea de sangre.	6	6	6	6	6	4	--	--	--	--	--	--	--
14°	+7/+2	+4	+4	+9		6	6	6	6	6	5	3	--	--	--	--	--	--
15°	+7/+2	+5	+5	+9	Poder de línea de sangre, Conjuro de línea de sangre.	6	6	6	6	6	6	4	--	--	--	--	--	--
16°	+8/+3	+5	+5	+10		6	6	6	6	6	6	5	3	--	--	--	--	--
17°	+8/+3	+5	+5	+10	Conjuro de línea de sangre.	6	6	6	6	6	6	6	4	--	--	--	--	--
18°	+9/+4	+6	+6	+11		6	6	6	6	6	6	6	5	3	--	--	--	--
19°	+9/+4	+6	+6	+11	Dote de línea de sangre, Conjuro de línea de sangre.	6	6	6	6	6	6	6	6	4	--	--	--	--
20°	+10/+5	+6	+6	+12	Poder de línea de sangre.	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6

La selección de conjuros de un hechicero es extremadamente limitada. Un hechicero comienza el juego conociendo 4 conjuros de nivel 0 y 2 de nivel 1 de su elección. Cada nuevo nivel de hechicero, recibe uno o más conjuros nuevos, como se indica en la Tabla 3-15. Al contrario que los conjuros diarios, el número de conjuros que un hechicero conoce no se ve afectado por su puntuación de Car, los números indicados en la tabla son fijos. Estos nuevos conjuros pueden ser conjuros comunes extraídos de la lista de conjuros de hechicero/mago, o pueden ser conjuros inusuales que el hechicero ha obtenido debido a algún tipo de comprensión o a través del estudio.

Al alcanzar el nivel 4º y cada nivel par de hechicero alcanzado tras este (6º, 8º, etc.), un hechicero puede elegir aprender un nuevo conjuro en lugar de uno que ya conoce. En efecto, el hechicero pierde el viejo conjuro a cambio del nuevo. El nivel del nuevo conjuro debe ser el mismo que el del conjuro por el que se va a intercambiar. Un hechicero sólo puede sustituir un único conjuro durante un nivel, y debe elegir si sustituir o no el conjuro en el momento en que gana nuevos conjuros conocidos debido a la subida de nivel.

Al contrario que un mago o un clérigo, un hechicero no necesita preparar sus conjuros por adelantado. Puede lanzar cualquier conjuro que conozca en cualquier momento, suponiendo que no haya usado todos sus conjuros diarios para ese nivel de conjuro.

TABLA 3-15: CONJUROS CONOCIDOS POR EL HECHICERO.

Nivel	0	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º
1º	4	2	--	--	--	--	--	--	--	--
2º	5	2	--	--	--	--	--	--	--	--
3º	5	3	--	--	--	--	--	--	--	--
4º	6	3	1	--	--	--	--	--	--	--
5º	6	4	2	--	--	--	--	--	--	--
6º	7	4	2	1	--	--	--	--	--	--
7º	7	5	3	2	--	--	--	--	--	--
8º	8	5	3	2	1	--	--	--	--	--
9º	8	5	4	3	2	--	--	--	--	--
10º	9	5	4	3	2	1	--	--	--	--
11º	9	5	5	4	3	2	--	--	--	--
12º	9	5	5	4	3	2	1	--	--	--
13º	9	5	5	4	4	3	2	--	--	--
14º	9	5	5	4	4	3	2	1	--	--
15º	9	5	5	4	4	4	3	2	--	--
16º	9	5	5	4	4	4	3	2	1	--
17º	9	5	5	4	4	4	3	3	2	--
18º	9	5	5	4	4	4	3	3	2	1
19º	9	5	5	4	4	4	3	3	3	2
20º	9	5	5	4	4	4	3	3	3	3

Líneas de sangre: Cada hechicero tiene una fuente de magia en alguna parte de su herencia que le concede sus conjuros, dotes adicionales, una habilidad de clase adicional y otras aptitudes especiales. Esta fuente puede representar una relación sanguínea o un suceso extremo en el que está involucrada una criatura en alguna parte del pasado familiar. Por ejemplo, un hechicero podría tener a un dragón como pariente lejano o su abuelo podría haber firmado un terrible pacto con un diablo. Independientemente de la fuente, esta influencia se manifiesta de varias maneras a medida que el hechicero obtiene niveles. Un hechicero debe elegir una línea de sangre al alcanzar su primer nivel de hechicero. Una vez hecha, esta elección no puede cambiarse.

A nivel 3 y cada 2 niveles en adelante (5º, 7º, etc.), un hechicero aprende un conjuro adicional, derivado de su línea de sangre. Estos conjuros se añaden al número de conjuros que indica la tabla de Conjuros Conocidos, Tabla 3-15. Estos conjuros no pueden ser sustituidos por conjuros diferentes a niveles altos.

A 7º nivel, y cada 6 niveles en adelante (13º, 19º, etc.), un hechicero recibe una dote adicional, elegida de una lista específica de cada línea de sangre. El hechicero debe cumplir los requisitos de estas dotes adicionales. (Ver las distintas líneas de sangre más adelante).

Trucos: los hechiceros aprenden una cantidad de trucos, o conjuros de nivel 0, como se indica en la tabla de Conjuros Conocidos, Tabla 3-15. Estos conjuros se lanzan como cualquier otro, pero no consumen espacios de conjuro y pueden ser utilizados de nuevo.

Abstención de Materiales: un hechicero recibe Abstención de Materiales como dote adicional a nivel 1.

CONJUROS ARCANOS Y ARMADURA:

La armadura restringe los complicados gestos que se necesitan al lanzar cualquier conjuro con un componente somático. Las descripciones de armaduras y escudos indican la posibilidad de fallo de conjuro arcano para distintas armaduras y escudos.

Si un conjuro no tiene componentes somáticos, un lanzador de conjuros arcanos puede lanzarlo sin posibilidad de fallo de conjuro arcano mientras lleve armadura. Esos conjuros pueden lanzarse incluso si el lanzador tiene las manos atadas o está apresado (aunque las pruebas de concentración siguen aplicándose normalmente). La dote metamágica Conjurar sin

moverse permite a un lanzador de conjuros usar un conjuro sin el componente somático como si fuera de un nivel mayor de lo normal. Esto también proporciona una forma de lanzar un conjuro llevando armadura sin riesgo de fallo de conjuro arcano.

LÍNEAS DE SANGRE:

Las siguientes líneas de sangre representan sólo algunas de las posibles fuentes de poder que puede establecer un hechicero. A menos que se indique lo contrario, se asume que la mayoría de los hechiceros tienen la línea de sangre arcana.

Aberrante:

Hay una mancha en tu sangre, una que es alienígena y extraña. Tiendes a pensar de forma extraña, abordando los problemas desde un ángulo que la mayoría no esperaría. Con el paso del tiempo, esta mancha se manifiesta físicamente.

Habilidad de Clase: Saber (dungeons).

Conjuros Adicionales: *agrandar persona* (3°), *ver lo invisible* (5°), *don de lenguas* (7°), *tentáculos negros* (9°), *debilidad mental* (11°), *velo* (13°), *desplazamiento de plano* (15°), *mente en blanco* (17°), *cambiar de forma* (19°).

Dotes Adicionales: Conjurar en combate, Desarme mejorado, Presa mejorada, Iniciativa mejorada, Impacto sin arma mejorado, Voluntad de hierro, Conjurar en silencio, Soltura con una habilidad (Saber [dungeons]).

Magia de Línea de Sangre: cuando lanzas un conjuro de la subescuela de polimorfismo, aumenta la duración del conjuro en un 50% (mínimo 1 asalto). Este bono no se apila con el aumento concedido por la dote de Prolongar conjuro.

Poderes de Línea de Sangre: los hechiceros aberrantes van mostrando cada vez más aspectos de su herencia manchada a medida que aumentan de nivel, aunque sólo son visibles cuando utilizan los siguientes poderes que su línea de sangre concede:

- *Rayo ácido (capacidad sortílega)*: comenzando a nivel 1, puedes disparar un rayo ácido como acción estándar, apuntando a cualquier enemigo que se encuentre a un máximo de 30' como un ataque de toque a distancia. El rayo ácido causa 1d6 puntos de daño por ácido +1 por cada 2 niveles de hechicero que poseas. Puedes utilizar esta

aptitud un número de veces al día igual a 3 + tu modificador de Car.

- *Extremidades largas (Capacidad Especial)*: a nivel 3°, tu alcance aumenta en 5' cuando haces un ataque de toque cuerpo a cuerpo. Esta aptitud no aumenta tu área de amenaza. A nivel 11°, este bono al alcance aumenta hasta 10'. A nivel 17°, este bono al alcance aumenta hasta 15'.

- *Anatomía inusual (Capacidad Especial)*: a 9° nivel, tu anatomía cambia, concediéndote una probabilidad del 25% de ignorar cualquier ataque crítico o furtivo que te haya impactado. Esta probabilidad aumenta hasta el 50% al llegar a nivel 13°.

- *Resistencia alienígena (Capacidad Sobrenatural)*: a 15° nivel, obtienes Resistencia a Conjuros igual a tu nivel de hechicero +10.

- *Forma aberrante (Capacidad Especial)*: a 20° nivel, tu cuerpo se vuelve realmente antinatural. Te vuelves inmune a los ataques críticos y furtivos. Además, recibes vista ciega con un alcance de 60' y Reducción de daño 5/-.

Abisal:

Hace generaciones, un demonio extendió su obscenidad hacia tu familia. Aunque no se manifiesta en toda tu estirpe, para ti es particularmente fuerte. Puede que a veces tengas tendencias hacia el caos o el mal, pero tu destino (y tu alineamiento) es decisión tuya.

Habilidad de clase: Saber (los planos).

Conjuros adicionales: *causar miedo* (3°), *fuerza de toro* (5°), *furia* (7°), *piel pétrea* (9°), *exorcismo* (11°), *transformación* (13°), *teleportar mayor* (15°), *aura sacrílega* (17°), *convocar monstruo IX* (19°).

Dotes adicionales: Aumentar convocación, Hendedura, Potenciar conjuro, Gran fortaleza, Embestida mejorada, Romper arma mejorado, Ataque poderoso, Soltura con una habilidad (Saber [los planos]).

Magia de línea de Sangre: cuando lances un conjuro de la subescuela de convocación, las criaturas convocadas reciben RD/bien, igual a la mitad de tu nivel de hechicero (mínimo 1). Esto no se apila con otra RD que la criatura pueda tener.

Poderes de línea de sangre: mientras algunos dirían que estás poseído, tú lo sabes mejor que nadie. La influencia demoníaca en tu sangre aumenta a medida que obtienes poder.

- *Garras (Capacidad Especial)*: a nivel 1°, puedes hacer crecer garras como acción gratuita. Estas garras se consideran armas naturales, permitiéndote hacer dos ataques de garra como acción de ataque completo usando tu ataque base completo. Estos ataques causan 1d4 puntos de daño cada uno (1d3 si tu tamaño es Pequeño) más tu mod de Fue. A 5° nivel, estas garras se consideran armas mágicas a efectos de superar la RD. A 7° nivel, el daño causado aumenta en un paso hasta 1d6 puntos de daño (1d4 si tu tamaño es pequeño). A 11° nivel, estas garras se vuelven *armas flamígeras*, causando cada una 1d6 puntos de daño adicionales por fuego con un ataque con éxito. Puedes usar tus garras un número de asaltos al día igual a 3 + tu mod de Car.

- *Resistencias demoníacas (Capacidad Especial)*: a nivel 3, ganas Resistencia a la electricidad 5 y un bono de +2 en las TS contra veneno. A 9° nivel, tu resistencia a la electricidad aumenta hasta 10 y tu bono a las TS contra veneno aumenta hasta +4.

- *Fuerza del Abismo (Capacidad Especial)*: a 9° nivel, recibes un bono de +2 inherente a tu Fue. Este bono aumenta a +4 a nivel 13 y a +6 a nivel 17.

- *Convocaciones adicionales (Capacidad Sobrenatural)*: a 15° nivel, cada vez que convoques a una criatura con el subtipo de demonio o la plantilla de infernal usando un conjuro de *convocar monstruo*, convocarás una criatura adicional del mismo tipo.

- *Poder demoníaco (Capacidad Sobrenatural)*: a 20° nivel, el poder del Abismo fluye a través de ti. Obtienes inmunidad a la electricidad y al veneno. También recibes Resistencia 10 al ácido, frío y fuego y obtienes telepatía con un alcance de 60' (permiéndote comunicarte con cualquier criatura que pueda hablar un idioma).

Arcana:

Tu familia siempre ha sido hábil en el arcano arte de la magia. Mientras que la mayoría de tus parientes se han convertido en magos, tus poderes se han desarrollado sin necesidad de estudio y práctica.

Habilidad de clase: Saber (uno cualquiera).

Conjuros adicionales: *identificar* (3°), *invisibilidad* (5°), *dissipar magia* (7°), *puerta dimensional* (9°), *viaje en vuelo* (11°),

visión verdadera (13°), *teleportar mayor* (15°), *palabra de poder aturdidor* (17°), *deseo* (19°).

Dotes adicionales: Conjurar en combate, Contraconjuro mejorado, Iniciativa mejorada, Voluntad de hierro, Inscribir rollo de pergamino, Soltura con una habilidad (Saber [arcano]), Conjurar sin moverse.

Magia de Línea de Sangre: cuando apliques una dote metamágica a un conjuro que aumente el espacio de conjuro utilizado al menos en un nivel, aumenta la CD del conjuro en +1. Este bono no se apila consigo mismo ni se aplica a conjuros modificados por la dote de Intensificar conjuro.

Poderes de Línea de Sangre: la magia llega naturalmente hasta ti, pero a medida que ganas niveles debes evitar que el poder te abruma.

- *Vínculo arcano (Capacidad Sobrenatural)*: a nivel 1, recibes un vínculo arcano, como un mago igual a tu nivel de hechicero. Tus niveles de hechicero se apilan con los niveles de mago que poseas al determinar los poderes de tu familiar u objeto vinculado. Esta aptitud no te permite tener a la vez el familiar y el objeto vinculado.

- *Adepto metamágico (Capacidad Especial)*: a nivel 3, puedes aplicar cualquier dote metamágica que conozcas a un conjuro que estés a punto de lanzar sin aumentar el tiempo de lanzamiento. Todavía debes gastar un espacio de conjuro de nivel superior para lanzar el conjuro. Puedes usar esta aptitud 1 vez al día a nivel 3 y una vez adicional por cada 4 niveles de hechicero que poseas más allá del 3°, hasta un máximo de 5 veces al día a nivel 19°. A nivel 20°, esta aptitud es reemplazada por la apoteosis arcana.

- *Magia nueva (Capacidad Especial)*: a 9° nivel, puedes añadir cualquier conjuro de la lista de hechicero/mago a tu lista de conjuros conocidos. El conjuro debe ser de un nivel que seas capaz de lanzar. Puedes añadir un conjuro adicional a nivel 13° y otro a nivel 17°.

- *Poder de escuela (Capacidad Especial)*: a 15° nivel, elige una escuela de magia. La CD para cualquier conjuro que lances de esa escuela aumenta en +2. Este bono se apila con el concedido por Soltura con una escuela de magia.

- *Apoteosis arcana (Capacidad Especial)*: a 20° nivel, tu cuerpo rebosa de poder arcano. Puedes añadir cualquier dote metamágica que conozcas a tus conjuros sin aumentar su tiempo de lanzamiento, aunque sigues necesitando gastar espacios de conjuro de mayor nivel. Cuando usas objetos mágicos que requieren cargas, puedes en su lugar gas-

tar espacios de conjuro para alimentar el objeto. Por cada 3 niveles de espacio de conjuro que gastes, usas una carga menos al usar el objeto mágico que consume cargas.

Celestial:

Tu línea de sangre está bendecida por un poder celestial. Ya sea debido a un ancestro celestial o a la intervención divina. Aunque este poder te lleva hacia el camino del bien, tu destino (y tu alineamiento) son decisión tuya.

Habilidad de clase: Sanar.

Conjuros adicionales: *bendición* (3°), *resistir energía* (5°), *círculo mágico contra el mal* (7°), *quitar maldición* (9°), *descarga flamígera* (11°), *disipar magia mayor dispel magic* (13°), *destierro* (15°), *explosión solar* (17°), *umbral* (19°).

Dotes adicionales: Esquiva, Prolongar conjuro, Voluntad de hierro, Movilidad, Combatir desde una montura, Ataque al galope, Soltura con una habilidad (Saber [religión], Sutileza con las armas).

Magia de línea de Sangre: cuando lances un conjuro de la subescuela de convocación, la criatura convocada recibe RD/mal igual a la mitad de tu nivel de hechicero (mínimo 1). Esto no se apila con otra RD que la criatura pueda tener.

Poderes de línea de sangre: tu herencia celestial te concede muchos poderes, pero con un precio. Los señores de los planos superiores te vigilan de cerca, a ti y a tus actos.

- *Fuego celestial (Capacidad Sortílega)*: comenzando a nivel 1, puedes desatar un rayo de fuego celestial como acción estándar, apuntando a cualquier enemigo a un máximo de 30' como ataque de toque a distancia. Contra criaturas malvadas este rayo causa 1d4 puntos de daño +1 por cada 2 niveles de hechicero que poseas. Este daño es divino y no está sujeto a resistencia a la energía o inmunidad. Este rayo cura a las criaturas buenas en 1d4 puntos de daño +1 por cada 2 niveles de hechicero que poseas, aunque una criatura buena no puede beneficiarse de tu fuego celestial más de una vez al día. Las criaturas neutrales no resultan dañadas ni curadas por este efecto. Puedes utilizar esta aptitud un número de veces al día igual a 3 + tu mod de Car.

- *Resistencias Celestiales (Capacidad Especial)*: a nivel 3, ganas resistencia 5 al ácido y al frío. A 9° nivel, tus resistencias aumentan hasta 10.

- *Alas del Cielo (Capacidad Sobrenatural)*: a nivel 9, puedes hacer aparecer alas emplumadas y volar durante un número de minutos al día igual a tu nivel de hechicero, con una velocidad de 60' y maniobrabilidad buena. Esta duración no necesita ser consecutiva, pero debe utilizarse en incrementos de 1 minuto.

- *Convicción (Capacidad Sobrenatural)*: a 15° nivel, puedes repetir cualquier prueba de característica, tirada de ataque, prueba de habilidad o tirada de salvación que acabes de hacer. Debes decidir usar esta aptitud después de tirar el dado, pero antes de que el DM revele los resultados. Puedes usar esta aptitud una vez al día.

- *Ascensión (Capacidad Sobrenatural)*: a 20° nivel, eres imbuido por el poder de los cielos. Ganas inmunidad al ácido, frío y petrificación. También ganas resistencia 10 a la electricidad y al fuego y un bono racial de +4 a las TS contra veneno. También ganas un uso ilimitado de la aptitud de *Alas del Cielo*. Finalmente, ganas la capacidad de hablar con cualquier criatura que posea un idioma (como con el conjuro *don de lenguas*).

Destinada:

Tu familia está destinada a la grandeza de alguna forma. Tu nacimiento puede haber sido anunciado en una profecía o quizás ocurrió durante un suceso especialmente auspicioso, como un eclipse de sol. Independientemente del origen de tu línea de sangre, tienes un gran futuro por delante.

Habilidad de clase: Saber (historia).

Conjuros adicionales: *alarma* (3°), *contorno borroso* (5°), *protección contra la energía* (7°), *libertad de movimiento* (9°), *romper encantamiento* (11°), *doble engañoso* (13°), *retorno de conjuros* (15°), *instante de presciencia* (17°), *presciencia* (19°).

Dotes adicionales: Impacto arcano, Duro de pelar, Aguante, Liderazgo, Reflejos rápidos, Maximizar conjuro, Soltura con una habilidad (Saber [Historia]), Soltura con un arma.

Magia de línea de Sangre: cuando lances un conjuro con alcance personal, recibes un bono de suerte igual al nivel del conjuro en todas tus TS durante 1 asalto.

Poderes de línea de sangre: estás destinado a grandes cosas y los poderes que obtienes sirven para protegerte.

- *Toque del destino (Capacidad Sortílega)*: a nivel 1, puedes tocar a una criatura como acción estándar, concediénd-

dole un bono introspectivo a las tiradas de ataque, pruebas de habilidad, pruebas de característica y tiradas de salvación igual a la mitad de tu nivel de hechicero (mínimo 1) durante 1 asalto. Puedes usar esta aptitud un número de veces al día igual a 3 + tu modificador de Car.

- *Destinado (Capacidad Sobrenatural)*: comenzando a nivel 3, recibes un bono de +1 de suerte a todas tus TS y a tu CA durante los asaltos de sorpresa y cuando no eres consciente de un ataque. A nivel 7 y cada 4 niveles en adelante, este bono aumenta en +1 hasta un máximo de +5 a nivel 19.

- *Estaba escrito (Capacidad Sobrenatural)*: a nivel 9, puedes repetir cualquier tirada de ataque, tirada de confirmación de crítico o prueba de nivel para superar la resistencia a conjuros. Debes decidir usar esta aptitud después de hacer la primera tirada, pero antes de que el DM revele los resultados. Debes quedarte con el segundo resultado, incluso si es peor. A 9º nivel, puedes usar esta aptitud 1 vez al día. A 17º nivel, puedes usar esta aptitud 2 veces al día.

- *Al alcance de la mano (Capacidad Sobrenatural)*: a nivel 15, tu destino final está cerca. Una vez al día, cuando un ataque o conjuro que te cause daño hubiera resultado en tu muerte, debes tratar de superar una TS de Vol (CD 20). Si tienes éxito, quedas reducido a -1 puntos de golpe y quedas automáticamente estabilizado. El bono de tu aptitud de Destinado se aplica a esta tirada de salvación.

- *Destino cumplido (Capacidad Sobrenatural)*: a nivel 20, el momento de tu destino está a mano. Cualquier amenaza de crítico contra ti sólo se confirma si la segunda tirada es un 20 natural en el dado. Cualquier amenaza crítica que consigas con un conjuro se confirma automáticamente. Una vez al día, puedes tener éxito automáticamente en una prueba de nivel de lanzador para superar la resistencia a conjuros. Debes usar esta aptitud antes de hacer la tirada.

Dracónica:

En algún punto de tu historia familiar, un dragón se cruzó con tu línea de sangre y su y ahora su poder ancestral fluye por tus venas.

Habilidad de clase: Percepción.

Conjuros adicionales: *armadura de mago* (3º), *resistir energía* (5º), *volar* (7º), *miedo* (9º), *resistencia a conjuros*

(11º), *forma de dragón I* (13º), *forma de dragón II* (15º), *forma de dragón III* (17º), *deseo* (19º).

Dotes adicionales: Lucha a ciegas, Gran fortaleza, Iniciativa mejorada, Ataque poderoso, Apresurar conjuro, Soltura con una habilidad (Volar), Soltura con una habilidad (Saber [arcano]), Dureza.

Magia de Línea de Sangre: cuando lanzas un conjuro con un descriptor de energía que coincida con el tipo de energía de tu línea de sangre de dracónica, ese conjuro causa +1 punto de daño por dado.

Poderes de Línea de Sangre: el poder de los dragones fluye por tu cuerpo y se manifiesta de varias formas. A nivel 1, debes seleccionar un tipo de dragón cromático o metálico (ver el Bestiario de Pathfinder). Esta elección no puede cambiarse. Varias de tus aptitudes conceden resistencias y causan daño basado en tu tipo de dragón, como se indica en la tabla de la siguiente página.

Tipo de dragón:	Tipo de energía:	Forma del aliento:
Azul	Electricidad	Línea de 60'
Blanco	Frío	Cono de 30'
Bronce	Electricidad	Línea de 60'
Cobre	Ácido	Línea de 60'
Negro	Ácido	Línea de 60'
Oro	Fuego	Cono de 30'
Plata	Frío	Cono de 30'
Rojo	Fuego	Cono de 30'
Verde	Ácido	Cono de 30'
Oropel	Fuego	Línea de 60'

- *Garras (Capacidad Especial)*: comenzando a nivel 1, puedes hacer que te crezcan garras como acción gratuita. Estas garras se tratan como armas naturales, permitiéndote hacer 2 ataques de garra como acción de ataque completo usando tu ataque base completo. Cada uno de estos ataques causa 1d4 puntos de daño + tu mod de Fue (1d3 si tu tamaño es Pequeño). A nivel 5, estas garras se consideran armas mágicas a efectos de superar la RD. A nivel 7, el daño aumenta en un paso hasta 1d6 puntos de daño (1d4 si tu tamaño es Pequeño). A nivel 11, las garras hacen 1d6 puntos de daño adicional de tu tipo de energía con un impacto con éxito. Esta es una aptitud sobrenatural. Puedes usar tus garras un número de veces al día igual a 3 + tu mod de Car.

- *Resistencias de dragón (Capacidad Especial)*: a nivel 3, obtienes resistencia 5 contra tu tipo de energía y un bono de +1 de armadura natural. A nivel 9, tu resistencia a la energía aumenta a 10 y el bono de armadura natural aumenta a +2. A nivel 15, tu bono de armadura natural aumenta a +4.

- *Arma de aliento (Capacidad Sobrenatural)*: a nivel 9, obtienes un arma de aliento. Esta arma de aliento causa 1d6 puntos de daño de tu tipo de energía por nivel de hechicero. Aquellos atrapados en el área del aliento realizan una TS de Ref para reducir el daño a la mitad. La CD para esta salvación es 10 + la mitad de tu nivel de hechicero + tu mod de Car. La forma del arma de aliento depende de tu tipo de dragón (como se indica en la tabla anterior). A nivel 9 puedes usar esta aptitud 1 vez al día. A nivel 17 puedes usar esta aptitud 2 veces al día. A nivel 20 puedes usarla 3 veces al día.

- *Alas (Capacidad Sobrenatural)*: a nivel 15, correosas alas de dragón crecen en tu espalda como acción estándar, concediéndote una velocidad de vuelo de 60' con maniobrabilidad regular. Puedes hacer desaparecer las alas como acción gratuita.

- *Poder de las sierpes (Capacidad Sobrenatural)*: a nivel 20, tu herencia dracónica se manifiesta claramente. Ganas inmunidad a la parálisis, sueño y al daño de tu tipo de energía. También recibes sentido ciego con un alcance de 60'.

Elemental:

El poder de los elementos reside en ti y a veces a duras penas puedes controlar su furia. Esta influencia viene de un ajeno elemental en tu historia familiar o algún momento en el que tú o tus parientes fuisteis expuestos a una poderosa fuerza elemental.

Habilidad de clase: Saber (los planos).

Conjuros adicionales: *manos ardientes** (3°), *rayo abrasador** (5°), *protección contra la energía* (7°), *cuero elemental I* (9°), *cuero elemental II* (11°), *cuero elemental III* (13°), *cuero elemental IV* (15°), *convocar monstruo VIII* (sólo elementales) (17°), *enjambre elemental* (19°).

* Estos conjuros siempre causan un tipo de daño determinado por tu elemento. Además, el subtipo de estos conjuros cambia para encajar con el tipo de energía de tu elemento.

Dotes adicionales: Esquiva, Potenciar conjuro, Gran Fortaleza, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Ataque poderoso, Soltura con una habilidad (Saber [los planos]), Sutileza con las armas.

Magia de Línea de Sangre: cuando lances un conjuro que causa daño por energía, puedes cambiar el tipo de daño para que coincida con el tipo de tu línea de sangre. Esto también cambia el tipo de conjuro para que coincida con el tipo de tu línea de sangre.

Poderes de Línea de Sangre: uno de los cuatro elementos infunde tu ser y puedes utilizar su poder en momentos de necesidad. A 1^{er} nivel, debes elegir uno de los cuatro elementos: aire, tierra, fuego o agua. Esta elección no puede cambiarse. Algunas de tus aptitudes conceden resistencias y causan daño basado en tu elemento, como se indica en la tabla de la siguiente página.

Elemental:	Tipo de Energía:	Movimiento elemental:
Aire	Electricidad	Volar 60' (regular)
Tierra	Ácido	Cavar 30'
Fuego	Fuego	+30' a la velocidad base
Agua	Frío	Nadar 60'

- *Rayo elemental (Capacidad Sortilega)*: comenzando a nivel 1, puedes desatar un rayo elemental como acción estándar, apuntando a cualquier enemigo a un alcance de 30' como ataque de toque a distancia. Este rayo causa 1d6 puntos de daño de tu tipo de energía +1 por cada 2 niveles de hechicero que poseas. Puedes usar esta aptitud un número de veces al día igual a 3 + tu mod de Car.

- *Resistencia elemental (Capacidad Especial)*: a nivel 3, obtienes Resistencia 10 contra tu tipo de energía. A nivel 9, tu resistencia a la energía aumenta hasta 20.

- *Explosión elemental (Capacidad Sortilega)*: a nivel 9, puedes desatar una explosión de poder elemental 1 vez al día. Esta explosión de 20' de radio causa 1d6 puntos de daño de tu tipo de energía por nivel de hechicero. Aquellos atrapados en el área de la explosión realizan una TS de Ref para reducir el daño a la mitad. Las criaturas que fallen la TS obtienen vulnerabilidad a tu tipo de energía hasta el final de tu próximo turno. La CD de esta salvación es igual a 10 + la mitad de tu nivel de hechicero + tu mod de Car. A nivel 9 puedes usar esta aptitud 1 vez al día. A

17º nivel puedes usarla 2 veces al día y a nivel 20 puedes usarla 3 veces al día. Este poder tiene un alcance de 60'.

- *Movimiento elemental (Capacidad Sobrenatural)*: a nivel 15, obtienes un tipo de movimiento especial o un bono al movimiento. Esta aptitud se basa en tu elemento elegido, como se indica en la tabla más arriba.

- *Cuerpo elemental (Capacidad Sobrenatural)*: a nivel 20, el poder elemental fluye por todo tu cuerpo. Obtienes inmunidad a los ataques furtivos, ataques críticos y daño de tu tipo de energía.

Fatas:

La naturaleza caprichosa de las fatas fluye en tu familia debido a algún mestizaje con sangre o magia de fata. Eres más emocional que la mayoría, rápido para arranques de alegría y furia.

Habilidad de clase: Saber (naturaleza).

Conjuros adicionales: *enmarañar* (3º), *terribles carcajadas* (5º), *sueño profundo* (7º), *veneno* (9º), *zancada arbórea* (11º), *doble engañoso* (13º), *puerta en fase* (15º), *baile irresistible* (17º), *cambiar de forma* (19º).

Dotes adicionales: Esquiva, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Movilidad, Disparo a quemarropa, Disparo preciso, Acelerar conjuro, Soltura con una habilidad (Saber [naturaleza]).

Magia de Línea de Sangre: cuando lanzas un conjuro de la subescuela de compulsión, aumenta la CD del conjuro en +2.

Poderes de Línea de Sangre: siempre has tenido un vínculo con el mundo natural, y a medida que tu poder aumenta, también lo hace la influencia de las fatas en tu magia.

- *Toque carcajeante (Capacidad Sortílega)*: a nivel 1, puedes hacer que una criatura estalle en carcajadas durante 1 asalto como un ataque de toque cuerpo a cuerpo. Una criatura que se esté riendo sólo puede hacer una acción de movimiento, pero puede defenderse normalmente. Una vez que una criatura ha sido afectada por el toque carcajeante, se vuelve inmune a sus efectos durante 24 horas. Puedes usar esta aptitud un número de veces al día igual a 3 + tu mod de Car.

- *Zandaca forestal (Capacidad Especial)*: a nivel 3 puedes moverte a través de cualquier clase de maleza (como arbustos espinosos, brezos, áreas cubiertas por la maleza y

terrenos similares) a tu velocidad normal sin recibir daño o sufrir otro impedimento. Los arbustos espinosos, brezos y áreas con maleza manipuladas mágicamente para impedir el movimiento, sin embargo, todavía te afectan.

- *Mirada fugaz (Capacidad Sortílega)*: a nivel 9, puedes volverte invisible durante un número de asaltos al día igual a tu nivel de hechicero. Esta aptitud funciona como *invisibilidad mayor*. Estos asaltos necesitan ser consecutivos.

- *Magia de las fatas (Capacidad Sobrenatural)*: a nivel 15, puedes repetir cualquier prueba de nivel de lanzador para superar la resistencia a conjuros. Debes decidir usar esta aptitud antes de que el DM revele los resultados. Debes aceptar el segundo resultado, incluso si es peor. Puedes usar esta aptitud a voluntad.

- *Alma de las fatas (Capacidad Sobrenatural)*: a nivel 20, tu alma se vuelve una con el mundo de las fatas. Obtienes inmunidad al veneno y RD 10/hierro frío. Las criaturas del tipo animal no te atacarán a menos que se les obligue con magia. Una vez al día, puedes lanzar *caminar por la sombra* como aptitud sortílega usando tu nivel de hechicero como nivel de lanzador.

Infernal:

En alguna parte de tu historia familiar, un pariente hizo un trato con un diablo y ese pacto ha influenciado a tu línea familiar desde entonces. En ti se manifiesta de formas obvias y manifiestas, concediéndote poderes y habilidades. Aunque tu destino está en tu mano, no puedes evitar preguntarte si tu recompensa final está vinculada a la Sima.

Habilidad de clase: Diplomacia.

Conjuros adicionales: *protección contra el bien* (3º), *rayo abrasador* (5º), *sugestión* (7º), *hechizar monstruo* (9º), *dominar persona* (11º), *ligadura de los planos* (sólo diablos y criaturas con la plantilla de infernal) (13º), *teleportar mayor* (15º), *palabra de poder aturdidor* (17º), *tromba de meteoritos* (19º).

Dotes adicionales: Lucha a ciegas, Pericia en combate, Engañoso, Prolongar conjuro, Desarme mejorado, Voluntad de hierro, Soltura con una habilidad (Saber [los planos]), Conjuros penetrantes.

Magia de línea de Sangre: cuando lances un conjuro de la subescuela de hechizo, aumenta la CD del conjuro en +2.

Poderes de línea de sangre: puedes extraer el poder del Infierno, aunque debes ser cauteloso con su influencia corruptora. Ese poder no llega sin un precio.

- *Toque de corrupción (Capacidad Sortílega)*: a nivel 1, puedes hacer que una criatura quede estremecida como ataque de toque cuerpo a cuerpo. Este efecto se mantiene durante un número de asaltos igual a la mitad de tu nivel de hechicero (mínimo 1). Las criaturas estremecidas con esta aptitud irradian un aura de maldad, como si fueran ajenos malvados (ver el conjuro de *detectar el mal*). Varios toques no se apilan, pero sí se añaden a la duración. Puedes usar esta aptitud un número de veces al día igual a 3 + tu mod de Car.

- *Resistencias infernales (Capacidad Especial)*: a nivel 3 obtienes resistencia 5 al fuego y un bono de +2 a las TS contra veneno. A 9º nivel tu resistencia al fuego aumenta a 10 y tu bono a las TS contra veneno aumenta a +4.

- *Fuego infernal (Capacidad Sortílega)*: a nivel 9 puedes convocar una columna de fuego infernal. Esta explosión de 10' de radio causa 1d6 puntos de daño por nivel de hechicero. Aquellos atrapados en el área de tu ataque reciben una TS de Ref para reducir el daño a la mitad. Las criaturas Buenas que fallen sus tiradas de salvación quedan estremecidas un número de asaltos igual a tu nivel de hechicero. La CD de esta salvación es 10 + la mitad de tu nivel de hechicero + tu mod de Car. A nivel 9 puedes usar esta aptitud una vez al día. A nivel 17 puedes usarla 2 veces al día y a nivel 20 puedes usarla 3 veces al día. Este poder tiene un alcance de 60'.

- *De alas oscuras (Capacidad Sobrenatural)*: a nivel 15, puedes hacer crecer unas temibles alas de murciélago como acción estándar, que te conceden una velocidad de vuelo de 60' con maniobrabilidad regular. Las alas pueden hacerse desaparecer como acción gratuita.

- *Poder de la Sima (Capacidad Sobrenatural)*: a nivel 20, tu forma queda imbuida por un vil poder. Obtienes inmunidad al fuego y al veneno. También obtienes resistencia 10 al ácido y al frío y la aptitud de ver perfectamente en la oscuridad de cualquier tipo hasta una distancia de 60'.

Muerta viviente:

La marca de la tumba corre por tu familia. Quizás alguno de tus ancestros se convirtió en un poderoso liche o vampiro, o quizás naciste muerto justo antes de volver repentinamente a

la vida. De cualquier forma, las fuerzas de la muerte te impregnan y ponen su marca en todas tus acciones.

Habilidad de clase: Saber (religión).

Conjuros adicionales: *toque gélido* (3º), *falsa vida* (5º), *toque vampírico* (7º), *reanimar a los muertos* (9º), *olas de fatiga* (11º), *matar muertos vivientes* (13º), *dedo de la muerte* (15º), *horrible marchitamiento* (17º), *consumir energía* (19º).

Dotes adicionales: Conjurar en combate, Duro de pelar, Aguante, Voluntad de hierro, Soltura con una habilidad (Saber [religión]), Soltura con una escuela de magia, Conjurar sin moverse, Dureza.

Magia de línea de Sangre: algunos muertos vivientes son susceptibles a tus conjuros enajenadores. Los muertos vivientes corpóreos que antes fueron humanoides se consideran humanoides a efectos de determinar qué conjuros les afectan.

Poderes de línea de sangre: puedes convocar los infames poderes del más allá. Desafortunadamente, cuanto más poder usas, más cerca estás de unirte a ellos.

- *Toque de la tumba (Capacidad Sortílega)*: comenzando a nivel 1, puedes hacer un ataque de toque cuerpo a cuerpo como acción estándar que hace que una criatura viviente quede estremecida durante un número de asaltos igual a la mitad de tu nivel de hechicero (mínimo 1). Si tocas a una criatura estremecida con esta aptitud, queda asustada durante 1 asalto si tiene menos DG que tu nivel de hechicero. Puedes usar esta aptitud un número de veces al día igual a 3 + tu mod de Car.

- *Bendición de la Muerte (Capacidad Sobrenatural)*: a nivel 3, obtienes resistencia al frío 5 y RD 5/- contra daño no letal. A nivel 9, tu resistencia al frío aumenta hasta 10 y tu RD aumenta hasta 10/- contra daño no letal.

- *Garra de los muertos (Capacidad Sortílega)*: a nivel 9 puede hacer que un enjambre de brazos esqueléticos salgan del suelo para arañar y rasgar a tus enemigos. Los brazos esqueléticos aparecen desde el suelo en una explosión de 20' de radio. Cualquiera que esté en el área recibe 1d6 puntos de daño cortante por nivel de hechicero. Aquellos atrapados en el área pueden realizar una TS de Ref para reducir el daño a la mitad. Aquellos que fallen su salvación son incapaces de moverse durante 1 asalto. La CD para esta salvación es igual a 10 + la mitad de tu nivel de hechicero + tu mod de Car. Los brazos esqueléticos desaparecen después de 1 asalto. Los brazos deben salir de una superficie sólida. A nivel 9 puedes usar esta aptitud 1

vez al día. A nivel 17 puedes usarla 2 veces al día y a nivel 20 puedes usarla 3 veces al día. Este poder tiene un alcance de 60'.

- *Forma incorpórea (Capacidad Sortílega)*: A nivel 15 puedes volverte incorpóreo durante 1 asalto por nivel de hechicero. Mientras permanezcas en esta forma, obtienes el subtipo incorpóreo. Sólo recibes la mitad de daño de fuentes de daño corpóreo mientras sean mágicas (no recibes daño de armas y objetos no mágicos). Del mismo modo, tus conjuros sólo causan la mitad del daño a las criaturas corpóreas. Los conjuros y otros efectos que no causen daño funcionan normalmente. Puedes usar esta aptitud una vez al día.

- *Uno de los nuestros (Capacidad Especial)*: a nivel 20, tu forma comienza a pudrirse (la apariencia de esta descomposición es cosa tuya) y los muertos vivientes te ven como uno de ellos. Obtienes inmunidad al frío, al daño no letal, parálisis y al sueño. También obtienes RD 5/-. Los muertos vivientes no inteligentes no se dan cuenta de tu presencia a menos que les ataques. Recibes un bono de +4 de moral a las TS contra conjuros y aptitudes sortílegas lanzados por muertos vivientes.

MAGO:

Más allá del velo de lo mundano se ocultan los secretos del poder absoluto. Las obras de seres más allá de los mortales, las leyendas de reinos donde caminan dioses y espíritus, el saber de las creaciones maravillosas y terribles, tales misterios llaman a aquellos con la ambición y el intelecto para alzarse por encima de la gente corriente para alcanzar el auténtico poder. Ese es el camino del mago. Estos hábiles usuarios de la magia buscan, coleccionan y codician saber esotérico, recurriendo a artes ocultas para crear maravillas más allá de las habilidades de los simples mortales. Mientras que algunos eligen un campo concreto de estudio mágico y se convierten en maestros de esos poderes, otros abrazan la versatilidad, deleitándose en las maravillas sin ataduras de toda la magia. En cualquier caso, los magos demuestran una ingeniosa y potente variedad de habilidades, capaces de castigar a sus enemigos, potenciar a sus aliados y dar forma al mundo a medida de sus deseos.

Papel: Mientras los universalistas magos estudian para prepararse para cualquier tipo de peligro, otros magos se especializan en las escuelas de magia, lo que les hace especialmente

cualificados dentro de un enfoque específico. Sin embargo, sin importar su especialidad, todos los magos son maestros de lo imposible y pueden ayudar a sus aliados en la superación de cualquier peligro.

Alineamiento: cualquiera.

Dado de golpe: d6.

HABILIDADES CLÁSEAS:

Las habilidades de clase del mago son: Artesanía (Int), Conocimiento de conjuros (Int), Lingüística (Int), Oficio (Sab), Saber (todos) (Int), Tasación (Int) y Volar (Des).

Puntos de habilidad por nivel: 2 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE:

Lo que sigue son los rasgos de clase del mago:

Competencia con armas y armaduras: los magos son competentes con la clava, daga, ballesta ligera, ballesta pesada y bastón, pero no con ningún tipo de armadura o escudo. La armadura interfiere con los movimientos del mago, lo que puede hacer que sus conjuros con componentes somáticos fallen.

Conjuros: un mago lanza conjuros arcanos extraídos de la lista de conjuros de hechicero/mago. Un mago debe elegir y preparar sus conjuros por adelantado. Para aprender, preparar o lanzar un conjuro, el mago debe tener una puntuación de



Inteligencia de al menos 10 + el nivel del conjuro. La Clase de Dificultad para una tirada de salvación contra el conjuro de un mago es 10 + el nivel del conjuro + el modificador de Inteligencia del mago.

Un mago sólo puede lanzar un cierto número de conjuros de cada nivel al día. Su selección diaria de conjuros se da en la tabla más abajo. Recibe conjuros adicionales diarios si posee una puntuación alta de Inteligencia. Un mago puede conocer cualquier cantidad de conjuros. Debe elegir y preparar sus conjuros por adelantado, tras dormir 8 horas e invirtiendo 1 hora estudiando su libro de conjuros. Mientras estudia, el mago decide qué conjuros preparar.

Idiomas adicionales: un mago puede sustituir uno de sus idiomas adicionales disponibles para el personaje debido a su raza por dracónico.

Vínculo arcano (Ex o St): a nivel 1, los magos forman un poderoso vínculo con un objeto o criatura. Este vínculo puede tener dos formas: un familiar o un objeto vinculado. Un familiar es una mascota mágica que mejora las habilidades y sentidos del mago y puede ayudarle con la magia, mientras que un objeto vinculado es un objeto que un mago puede usar para lanzar conjuros adicionales o para servirle como objeto mági-

co. Una vez que un mago hace esta elección, es permanente y no puede cambiarse. Las reglas para familiares y objetos vinculados se dan más abajo.

Los magos que eligen un objeto vinculado comienzan el juego con uno sin ningún coste. Los objetos sujetos a un vínculo arcano deben estar incluidos en las siguientes categorías: amuleto, anillo, arma, bastón o varita. Estos objetos siempre son de gran calidad. Las armas conseguidas a nivel 1 no están hechas de ningún material especial. Si el objeto es un amuleto o anillo, debe llevarse puesto para tener efecto, mientras que los bastones, varitas y armas deben ser agarrados. Si un mago intenta lanzar un conjuro sin su objeto vinculado puesto o en la mano, debe hacer una prueba de concentración o perder el conjuro. La CD para esta prueba es 20 + el nivel del conjuro. Si el objeto es un anillo o amuleto, ocupa el espacio del anillo o cuello apropiado.

Un objeto vinculado puede usarse una vez al día para lanzar cualquier conjuro que el mago tenga en su libro de conjuros y sea capaz de lanzar, incluso si el conjuro no ha sido preparado. Este conjuro se trata como cualquier otro conjuro lanzado por el mago, incluyendo tiempo de lanzamiento, duración y otros efectos dependientes del nivel del mago.

TABLA 3-16: MAGO.

Ni- vel	Ataque Base	S. de Fort.	S.de Ref.	S. de Vol.	Especial	Conjuros Diarios:												
						0	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°			
1°	+0	+0	+0	+2	Vínculo arcano, escuela arcana, trucos, inscribir rollo de pergamino	3	1	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--
2°	+1	+0	+0	+3		4	2	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--
3°	+1	+1	+1	+3		4	2	1	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--
4°	+2	+1	+1	+4		4	3	2	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--
5°	+2	+1	+1	+4	Dote adicional	4	3	2	1	--	--	--	--	--	--	--	--	--
6°	+3	+2	+2	+5		4	3	3	2	--	--	--	--	--	--	--	--	--
7°	+3	+2	+2	+5		4	4	3	2	1	--	--	--	--	--	--	--	--
8°	+4	+2	+2	+6		4	4	3	3	2	--	--	--	--	--	--	--	--
9°	+4	+3	+3	+6		4	4	4	3	2	1	--	--	--	--	--	--	--
10°	+5	+3	+3	+7	Dote adicional	4	4	4	3	3	2	--	--	--	--	--	--	--
11°	+5	+3	+3	+7		4	4	4	4	3	2	1	--	--	--	--	--	--
12°	+6/+1	+4	+4	+8		4	4	4	4	3	3	2	--	--	--	--	--	--
13°	+6/+1	+4	+4	+8		4	4	4	4	4	3	2	1	--	--	--	--	--
14°	+7/+2	+4	+4	+9		4	4	4	4	4	3	3	2	--	--	--	--	--
15°	+7/+2	+5	+5	+9	Dote adicional	4	4	4	4	4	4	3	2	1	--	--	--	--
16°	+8/+3	+5	+5	+10		4	4	4	4	4	4	3	3	2	--	--	--	--
17°	+8/+3	+5	+5	+10		4	4	4	4	4	4	4	3	2	1	--	--	--
18°	+9/+4	+6	+6	+11		4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	--	--	--
19°	+9/+4	+6	+6	+11		4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	--	--
20°	+10/+5	+6	+6	+12	Dote adicional	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Este conjuro no puede modificarse con dotes metamágicas u otras aptitudes. El objeto vinculado no puede usarse para lanzar conjuros de la escuela opuesta del mago (ver escuela arcana). Un mago puede añadir aptitudes mágicas adicionales a su objeto vinculado como si tuviera las dotes de creación de objetos si cumple los requisitos para la dote. Por ejemplo, un mago con una daga vinculada debe ser al menos de nivel 5 para añadir aptitudes mágicas a la daga (ver la dote de Fabricar armas y armaduras mágicas). Si el objeto vinculado es una varita, pierde sus aptitudes de varita cuando se consume su última carga, pero no queda destruido y retiene sus propiedades de objeto vinculado y puede usarse para crear una nueva varita. Las propiedades mágicas de un objeto vinculado, incluida cualquier aptitud mágica añadida al objeto, sólo funcionan para el mago que lo posee. Si el propietario de un objeto vinculado muere o el objeto es reemplazado, ese objeto vuelve a convertirse en un objeto ordinario de gran calidad del tipo apropiado.

Si un objeto vinculado resulta dañado, sus puntos de golpe quedan totalmente restaurados la próxima vez que el mago prepare sus conjuros. Si el objeto de un vínculo arcano se pierde o es destruido, puede reemplazarse después de 1 semana en un ritual especial que cuesta 200 mo por nivel de mago más el coste del objeto de gran calidad. El ritual requiere 8 horas para completarse. Los objetos reemplazados de esta forma no poseen ninguno de los encantamientos adicionales del objeto vinculado anterior. Un mago puede elegir un objeto mágico existente como objeto vinculado. Esto funciona de la misma forma que reemplazar un objeto perdido o destruido, excepto en que el nuevo objeto mágico retiene sus aptitudes al tiempo que obtiene los beneficios y desventajas de convertirse en un objeto vinculado. (Consulta más adelante la lista de Familiares y sus reglas).

Trucos: los magos pueden preparar un número de trucos, o conjuros de nivel 0, cada día como se indica en la tabla a continuación. Estos conjuros se lanzan como cualquier otro conjuro, pero no se gastan tras lanzarlos y pueden volver a usarse. Un mago puede preparar un truco de una escuela prohibida, pero utiliza dos de sus espacios disponibles (ver más abajo).

Inscribir rollo de pergamino: a nivel 1, un mago obtiene la dote Inscribir rollo de pergamino como dote adicional.

Dotes adicionales: a nivel 5º, 10º, 15º y 20º, un mago recibe una dote adicional. En ese momento, puede elegir una dote metamágica, de creación o Maestría en conjuros. El mago

sigue necesitando cumplir todos los requisitos para la dote adicional, incluyendo el nivel mínimo de lanzador. Estas dotes adicionales se añaden a las dotes que un personaje de cualquier clase obtiene por avanzar niveles. El mago no está limitado a las categorías de dotes de creación de objetos, dotes metamágicas o Maestría en conjuros al elegir esas dotes.

Libros de conjuros: un mago debe estudiar su libro de conjuros cada día para preparar sus conjuros. No puede preparar ningún conjuro que no esté anotado en su libro de conjuros, excepto *leer magia*, que todos los magos pueden preparar de memoria.

Un mago comienza el juego con un libro de conjuros que contiene todos los conjuros de mago de nivel 0 (excepto aquellos pertenecientes a sus escuelas prohibidas, si hay alguno; ver Escuelas Arcanas) más tres conjuros de nivel 1 a su elección. El mago también elige una cantidad de conjuros adicionales de nivel 1 igual a su modificador de Inteligencia para añadirlos a su libro de conjuros. Cada nuevo nivel de mago, recibe dos nuevos conjuros de cualquier nivel de conjuro que pueda lanzar (basándose en su nuevo nivel de mago) para su libro de conjuros. En cualquier momento, un mago también puede añadir conjuros encontrados en los libros de otros magos a su propio libro. (Ver Cáp. 9).

CONJUROS ARCANOS Y ARMADURA:

La armadura restringe los complicados gestos que se necesitan al lanzar cualquier conjuro con un componente somático. Las descripciones de armaduras y escudos indican la posibilidad de fallo de conjuro arcano para distintas armaduras y escudos.

Si un conjuro no tiene componentes somáticos, un lanzador de conjuros arcanos puede lanzarlo sin posibilidad de fallo de conjuro arcano mientras lleve armadura. Esos conjuros pueden lanzarse incluso si el lanzador tiene las manos atadas o está apresado (aunque las pruebas de concentración siguen aplicándose normalmente). La dote metamágica Conjurar sin moverse permite a un lanzador de conjuros usar un conjuro sin el componente somático como si fuera de un nivel mayor de lo normal. Esto también proporciona una forma de lanzar un conjuro llevando armadura sin riesgo de fallo de conjuro arcano.

ESCUELA ARCANA:

Un mago puede elegir especializarse en una escuela de magia, recibiendo conjuros adicionales y poderes basados en esa escuela. Esta elección debe hacerse a nivel 1 y una vez hecha, no puede cambiarse. Un mago que no seleccione una escuela, recibe la escuela universal en su lugar.

Un mago que elija especializarse en una escuela de magia debe elegir otras dos escuelas distintas como sus escuelas opuestas, representando el conocimiento sacrificado en un área de saber arcano para dominar otra área. Un mago que prepare conjuros de sus escuelas opuestas debe usar dos espacios de conjuro de ese nivel para preparar el conjuro. Por ejemplo, un mago con evocación como escuela opuesta, debe gastar dos de sus espacios de conjuro disponibles de nivel 3 para preparar una *bola de fuego*. Además, un especialista recibe un penalizador -4 en todas las pruebas de habilidad para crear objetos mágicos que tengan un conjuro de una de sus escuelas opuestas como requisito. Un mago universalista puede preparar conjuros de cualquier escuela sin restricción.

Cada escuela arcana le da al mago cierto número de poderes de escuela. Además, los magos especialistas reciben un espacio de conjuro adicional de cada nivel que pueda lanzar, desde el primero en adelante. Cada día, un mago puede preparar un conjuro de su escuela especializada en ese espacio. El conjuro debe estar en el libro de conjuros del mago. Un mago puede elegir un conjuro modificado por una dote metamágica para preparar en su espacio de escuela, pero utiliza un espacio de conjuro de nivel mayor. Los magos de la escuela universalista no reciben ningún espacio de conjuro de escuela.

Las siguientes descripciones detallan cada escuela arcana y sus poderes correspondientes.

Escuela de Abjuración:

El abjurador usa la magia contra sí misma y domina el arte de la magia defensiva y protectora.

Resistencia (Ex): obtienes resistencia 5 a un tipo de energía a tu elección, seleccionada cuando preparas tus conjuros. Esta resistencia puede cambiarse cada día. A nivel 11, esta resistencia aumenta a 10. A nivel 20, esta resistencia se sustituye por inmunidad al tipo de energía elegido.

Símbolo protector (Sb): como acción estándar, creas un campo de energía protectora de 10 pies de radio centrado en ti que permanece durante un número de asaltos igual a tu modi-

ficador de Inteligencia. Todos los aliados en el área (incluido tú) reciben un bonificador +1 de desvío a la CA. Este bonificador aumenta en +1 por cada 5 niveles de mago que poseas. Puedes usar esta aptitud un número de veces al día igual a 3 + tu modificador de Inteligencia.

Absorción de energía (Sb): a nivel 6, obtienes una cantidad de absorción de energía igual a 3 veces tu nivel de mago por día. Cuando recibes daño de energía, aplica la inmunidad, la vulnerabilidad (si tienes alguna) y la resistencia primero, y asigna el resto a esta absorción, reduciendo tu cantidad total diaria. Cualquier daño que sobrepase tu absorción se aplica normalmente.

Escuela de Adivinación:

Los adivinadores son maestros de la visión remota, profecías y el uso de la magia para explorar el mundo.

Advertido (Sb): siempre puedes actuar en el asalto de sorpresa, incluso si fallas una prueba de Percepción para ser consciente de un enemigo, pero todavía se te considera prevenido hasta que actúes. Además, recibes un bonificador a las pruebas de iniciativa igual a la mitad de tu nivel de mago (mínimo +1). A nivel 20, siempre que hagas una tirada de iniciativa, se considera que el resultado del dado es un 20 natural.

Suerte del adivino (St): cuando activas este poder de escuela, puedes tocar a cualquier criatura como una acción estándar para concederle un bonificador introspectivo a todas sus tiradas de ataque, pruebas de habilidad, pruebas de característica y tiradas de salvación igual a la mitad de tu nivel de mago (mínimo +1) durante 1 asalto. Puedes usar esta aptitud un número de veces al día igual a 3 + tu modificador de inteligencia.

Adepto escudriñador (Sb): a nivel 8, siempre te das cuenta de cuándo estás siendo observado por medios mágicos, como tuvieras permanentemente un conjuro de *detectar escudriñamiento*. Además, cuando escudriñas a un objetivo, trata a ese blanco como un paso más familiar hacia ti. Los objetivos muy familiares reciben un penalizador -10 a su salvación para evitar tus intentos de escudriñamiento.

Escuela de Conjuración:

El conjurador se centra en el estudio de la convocación de monstruos y la magia necesaria para doblegar su voluntad.

Encanto del conjurador (Sb) : Cada vez que lanzas un conjuro de conjuración (convocación), incrementa la duración por un número de asaltos igual a la mitad de tu nivel de mago (mínimo 1).

A nivel 20, puedes cambiar la duración de todos los conjuros de *convocar monstruo* a permanente. No puedes tener más de un conjuro de *convocar monstruo* convertido en permanente de esta manera a la vez. Si designas otro conjuro de *convocar monstruo* como permanente, el conjuro previo se acaba inmediatamente.

Dardo ácido (St) : Como acción estándar puedes desencadenar un dardo ácido contra un objetivo dentro de 30 pies como un ataque de toque a distancia. El dardo ácido inflige 1d6 puntos de daño por ácido + 1 cada dos niveles de mago que poseas. Puedes usar esta aptitud un número de veces al día igual a 3 + tu modificador de Inteligencia. Este ataque ignora la resistencia mágica.

Pasos dimensionales (St) : A nivel 8, puedes usar esta capacidad para teleportarte hasta 30 pies por nivel de mago al día como acción estándar. Esta teleportación debe ser usada en incrementos de 5 pies y cada movimiento no provoca un ataque de oportunidad. Puedes llevar otras criaturas voluntarias contigo, pero debes gastar la misma cantidad de distancia por cada criatura adicional que llesves contigo.

Escuela de Encantamiento:

El encantador usa la magia para controlar y manipular las mentes de sus víctimas.

Sonrisa encantadora (Sb): Ganas un bonificador de mejora +2 en las pruebas de habilidad de Engañar, Diplomacia e Intimidar. Este bonificador se incrementa en +1 por cada cuatro niveles de mago que tengas, hasta un máximo de +6 a nivel 20. A nivel 20, cada vez que tengas éxito en una TS contra un conjuro de la escuela de encantamiento, ese conjuro es reflejado de vuelta a su lanzador, como el conjuro *retorno de conjuros* .

Toque de aturdimiento (St) : Puedes hacer que una criatura viva quede atontado durante un asalto como un ataque de toque cuerpo a cuerpo. Las criaturas con más Dados de Golpe que tu nivel de mago no se ven afectadas. Puedes usar esta aptitud un número de veces al día igual a 3 + tu modificador de Inteligencia.

Aura de desesperación (Sb) : A nivel 8, puedes emitir un aura de 30 pies de desesperación durante un número de asaltos al día igual a tu nivel de mago. Los enemigos dentro de esta aura reciben un penalizador -2 en sus pruebas de característica, tiradas de ataque, tiradas de daño, TS y pruebas de habilidad. Estos asaltos no necesitan ser consecutivos.

Escuela de Evocación:

Los evocadores destacan en el poder bruto de la magia, y pueden usarlo para crear y destruir con una facilidad pasmosa.

Conjuros intensos (Sb) : Cada vez que lances un conjuro de evocación que haga puntos de golpe de daño, añade ½ de tu nivel de mago al daño (mínimo 1). Este bonificador sólo se aplica una vez por conjuro, no a cada proyectil o rayo, y no puede ser dividido entre múltiples misiles o rayos. Este daño es del mismo tipo que el del conjuro. A nivel 20, cada vez que lances un conjuro de evocación puedes tirar dos veces para penetrar la resistencia a conjuros de la criatura y escoger el mejor resultado.

Proyectiles de fuerza (St) : Como acción estándar puedes desencadenar un proyectil de fuerza que automáticamente impacta en un enemigo, como el conjuro *proyectil mágico* . El proyectil de fuerza hace 1d4 puntos de daño además del daño de tu poder de evocación de conjuros intensos. Esto es un efecto de fuerza. Puedes usar esta aptitud un número de veces al día igual a 3 + tu modificador de Inteligencia.

Muro Elemental (St) : A nivel 8, puedes crear un muro de energía que dura un número de asaltos al día igual a tu nivel de mago. Estos asaltos no necesitan ser consecutivos. Este muro inflige daño por ácido, frío, electricidad o fuego, determinado cuando lo creas. El muro elemental, para otras funciones, es como el conjuro *muro de fuego* .

Escuela de Ilusión:

Los ilusionistas usan la magia para invocar imágenes desconcertantes, quimeras y fantasmagorías para desconcertar y confundir a sus oponentes.

Ilusiones extendidas (Sb): Cualquier conjuro de ilusión que lances con una duración de “concentración” permanece un número adicional de asaltos igual a ½ de tu nivel de mago después de que dejes de mantener la concentración (mínimo +1 asalto). A nivel 20, puedes hacer que un conjuro de ilusión con una duración de “concentración” se convierta en perma-

nente. No puedes tener más de una ilusión convertida en permanente de esta forma al mismo tiempo. Si designas otra ilusión como permanente, la ilusión permanente previa finaliza.

Rayo cegador (St): Como acción estándar puedes disparar un brillante rayo contra cualquier enemigo dentro de 30 pies como un ataque de toque a distancia. El rayo hace que las criaturas queden cegadas durante 1 asalto. Las criaturas con más Dados de Golpe que tus niveles de mago en su lugar son deslumbradas. Puedes usar esta aptitud un número de veces al día igual a 3 + tu modificador de Inteligencia.

Campo de invisibilidad (St): A nivel 8, puedes hacerte invisible como acción rápida durante un número de asaltos al día igual a tu nivel de mago. Estos asaltos no necesitan ser consecutivos. Para otras funciones, funciona como un *invisibilidad mayor*.

Escuela de Nigromancia:

Los terribles y temidos nigromantes dominan a los muertos vivientes y usan el repugnante poder de la no vida contra sus enemigos.

Poder sobre los muertos vivientes (Sb) : Recibes Comandar muertos vivientes o Expulsar muertos vivientes como dote adicional. Puedes canalizar energía un número de veces al día igual a 3 + tu modificador de Inteligencia, pero sólo para usar la dote seleccionada. Puedes escoger otras dotes que añadir a esta capacidad, como son Canalización adicional y Canalización mejorada, pero no dotes que alteren esta capacidad, como Canalizar elemento y Canalizar alineamiento. La CD para salvar contra esta dote es igual a 10 + ½ de tu nivel de mago + tu modificador de Carisma. A nivel 20, los muertos vivientes no pueden usar su resistencia a la canalización para salvar contra esta capacidad.

Toque sepulcral (St) : Como acción estándar, puedes hacer un ataque de toque cuerpo a cuerpo para hacer que una criatura viva quede estremecido durante un número de asaltos igual a ½ de tu nivel de mago (mínimo 1). Si tocas a una criatura estremecida con esta capacidad, pasa a estar asustado durante un asalto si tiene menos Dados de Golpe que tu nivel de mago. Puedes usar esta aptitud un número de veces al día igual a 3 + tu modificador de Inteligencia.

Visión vital (Sb) : A nivel 8, ganas vista ciega con un alcance de 10 pies durante un número de asaltos al día igual a tu nivel de mago. Esta capacidad sólo te permite detectar criatu-

ras vivas y criaturas muertas vivientes. Esta visión también te indica si una criatura está viva o muerta viviente. Constructos y otras criaturas que no están ni vivas ni muertas vivientes no pueden ser vistas con esta capacidad. El alcance de esta capacidad se incrementa en 10 pies a nivel 12, y en 10 pies adicionales por cada cuatro niveles más allá del 12.

Escuela de Transmutación:

Los transmutadores usan la magia para cambiar el mundo a su alrededor.

Mejora física (Sb): Ganas un bonificador de mejora +1 a una puntuación de capacidad física (Fuerza, Destreza o Constitución). Este bonificador aumenta en +1 por cada cinco niveles de mago que poseas hasta un máximo de +5 a nivel 20.

Puedes cambiar este bonificador a una nueva puntuación de capacidad cuando prepares conjuros. A nivel 20, este bonificador se aplica a dos puntuaciones de capacidades física a tu elección.

Puño telequinético (St) : Como acción estándar puedes golpear con un puño telequinético, atacando cualquier enemigo dentro de 30 pies como un ataque de toque a distancia. El puño telequinético inflige 1d4 puntos de daño contundente +1 por cada dos niveles de mago que tengas. Puedes usar esta aptitud un número de veces al día igual a 3 + tu modificador de Inteligencia.

Cambio de forma (St) : A nivel 8, puedes cambiar tu forma por un número de asaltos al día igual a tu nivel de mago. Estos asaltos no necesitan ser consecutivos. Esta capacidad para otras funciones es como el conjuro forma de bestia II o cuerpo elemental I . A nivel 12, esta capacidad funciona como forma de bestia III o cuerpo elemental II.

Escuela Universal:

Los magos que no se especializan (conocidos como universalistas) poseen la mayor variedad de todos los lanzadores de conjuros arcanos.

Mano del aprendiz (Sb): haces que tu arma cuerpo a cuerpo vuele de tu mano y golpee a un enemigo antes de volver instantáneamente a ti. Como acción estándar, haces un ataque usando un arma cuerpo a cuerpo a una distancia de 30 pies. Este ataque se trata como un ataque a distancia con un arma arrojadiza, excepto en que añades tu modificador de Inteligencia a la tirada de ataque en lugar del modificador de Destreza

(el daño todavía depende de la Fuerza). Esta aptitud no puede usarse para realizar maniobras de combate. Puedes usar esta aptitud un número de veces al día igual a 3 + tu modificador de Inteligencia.

Maestría metamágica *Metamagic Mastery (Sb)*: a nivel 8, puedes aplicar cualquier dote metamágica que conozcas a un conjuro que estés a punto de lanzar. Esto no modifica el nivel del conjuro o su tiempo de lanzamiento. Puedes usar esta aptitud una vez al día a nivel 8 y una vez adicional al día por cada dos niveles de mago que poseas más allá del 8°. Cuando utilices esta aptitud para aplicar una dote metamágica que aumenta el nivel de un conjuro en más de 1, debes gastar un uso diario adicional por cada nivel por encima de 1 que la dote añada al conjuro. Aunque esta aptitud no modifica el nivel real del conjuro, no puedes usar esta aptitud para lanzar un conjuro cuyo nivel modificado hubiera estado por encima del mayor nivel de conjuro que eres capaz de lanzar.

FAMILIARES:

Un familiar es un animal elegido por un lazador de conjuros para ayudarlo en sus estudios de la magia. Retiene su apariencia, Datos de Golpe, ataque base, tiradas de salvación base, habilidades y dotes del animal normal que una vez fue, pero ahora es una bestia mágica para todos los efectos que dependan de su tipo. Sólo un animal normal sin modificado puede convertirse en familiar. Un compañero animal no puede funcionar además como familiar.

Un familiar concede aptitudes especiales a su amo, como se indica en la tabla más abajo. Estas aptitudes especiales sólo se activan cuando el amo y el familiar se encuentran a un máximo de 1 milla uno del otro.

Familiar:	Aptitud especial:
Murciélago	El amo gana un bonificador +3 a las pruebas de Volar
Gato	El amo gana un bonificador +3 a las pruebas de Sigilo
Halcón	El amo gana un bonificador +3 a las pruebas de basadas en la vista y enfrentadas de Percepción con luz brillante
Lagarto	El amo gana un bonificador +3 a las pruebas de Tregar
Mono	El amo gana un bonificador +3 a las pruebas de Acrobacias
Búho	El amo gana un bonificador +3 a las pruebas de

	basadas en la vista y enfrentadas de Percepción en las sombras o en la oscuridad
Rata	El amo gana un bonificador +2 a las tiradas de salvación de Fortaleza
Cuervo*	El amo gana un bonificador +3 a las pruebas de Tasación
Víbora	El amo gana un bonificador +3 a las pruebas de Engañar
Sapo	Master gains +3 hit points
Comadreja	El amo gana un bonificador +2 a las tiradas de salvación de Reflejos

*Un familiar cuervo puede hablar un idioma que su amo conozca como aptitud sobrenatural.

Los niveles de distintas clases que puedan tener familiares se apilan a efectos de determinar cualquier aptitud del familiar que dependa del nivel de su amo.

Si se pierde un familiar o este muere, puede ser sustituido 1 semana después a través de un ritual especial que cuesta 200 mo por nivel de mago. Este ritual requiere 8 horas para completarse.

Reglas básicas sobre Familiares: usa las estadísticas básicas para una criatura del tipo del familiar como se describe en el Bestiario de Pathfinder RPG, pero con los siguientes cambios:

Datos de Golpe: para todos los efectos relacionados con el número de Datos de Golpe, usa el nivel de personaje del amo o los DG normales del familiar, lo que sea más alto.

Puntos de golpe: el familiar tiene la mitad del máximo de puntos de golpe de su amo (sin incluir puntos de golpe temporales) redondeando hacia abajo, independientemente de sus Datos de Golpe reales.

Ataques: utiliza el ataque base del amo, como se haya calculado para todas sus clases. Utiliza el modificador de Destreza o Fuerza del familiar, lo que sea mayor, para calcular el bonificador de ataque cuerpo a cuerpo con armas naturales. El daño es igual al de una criatura normal del tipo del familiar.

Tiradas de salvación: para cada tirada de salvación, usa la tirada de salvación base del familiar (Fortaleza +2, Reflejos +2, Voluntad +0) o la del amo (calculada incluyendo todas sus clases), lo que sea mejor. El familiar usa sus propios modificadores de característica a las tiradas de salvación y no comparte ninguno de los bonificadores que el amo pueda tener a las tiradas de salvación.

Habilidades: para cada habilidad en la que el amo o el familiar tengan rangos, usa los rangos normales de habilidad para un animal de su tipo o los rangos de habilidad del amo, lo que sea mejor. En cualquier caso, el familiar usa sus propios modificadores de característica. Independientemente de los modificadores totales de habilidad del familiar, algunas habilidades quedan más allá de su capacidad. Los familiares tratan Acrobacias, Nadar, Percepción, Sigilo, Trepar/Escalar y Volar como habilidades de clase.

Descripción de las aptitudes de los familiares: todos los familiares tienen aptitudes especiales (o conceden aptitudes a sus amos) dependiendo de los niveles combinados que tenga el amo en clases que concedan familiares, como se indica en la tabla más abajo. Las aptitudes son acumulativas.

Nivel de Clase del amo	Ajuste de Armadura Natural	Int	Especial
1°-2°	+1	6	Alerta, Evasión mejorada, compartir conjuros, vínculo empático
3°-4°	+2	7	Enviar conjuros de toque
5°-6°	+3	8	Hablar con el amo
7°-8°	+4	9	Hablar con animales de su especie
9°-10°	+5	10	
11°-12°	+6	11	Resistencia a conjuros
13°-14°	+7	12	Escudriñar al familiar
15°-16°	+8	13	
17°-18°	+9	14	
19°-20°	+10	15	

Ajuste de Armadura natural: el número anotado aquí se suma al bonificador existente de armadura natural del familiar.

Int : la puntuación de Inteligencia del familiar.

Alerta (Ex): mientras el familiar esté a mano, el amo obtiene la dote de Alerta.

Evasión mejorada (Ex): cuando sea blanco de un ataque que normalmente permite una tirada de salvación de Reflejos para reducir el daño a la mitad, el familiar no recibe daño si tiene éxito en la tirada de salvación y sólo la mitad de daño incluso si falla la tirada de salvación.

Compartir conjuros: el mago puede lanzar un conjuro con objetivo "tú" sobre su familiar (como conjuro de toque) en

lugar de sobre sí mismo. Un mago puede lanzar conjuros sobre su familiar incluso si el conjuro no afecta normalmente a criaturas del tipo del familiar (bestia mágica).

Vínculo Empático (Sb): el amo tiene un vínculo empático con su familiar hasta una milla de distancia. El amo puede comunicarse empáticamente con el familiar, pero no puede ver a través de sus ojos. Debido a la naturaleza limitada del vínculo, sólo pueden compartirse emociones generales. El amo tiene la misma conexión que su familiar con un objeto o lugar.

Enviar conjuros de toque (Sb): si el amo es de nivel 3 o mayor, un familiar puede enviar conjuros de toque por él. Si el amo y el familiar están en contacto en el momento en que el amo lanza el conjuro de toque, puede designar a su familiar como el "tocador". El familiar puede entonces enviar el conjuro de toque igual que habría hecho el amo. Como es habitual, si el amo lanza otro conjuro antes de que se envíe el toque, el conjuro de toque se disipa.

Hablar con el amo (Ex): si el amo es de 5° nivel o superior, un familiar y su amo pueden comunicarse verbalmente como si estuvieran utilizando un idioma común. Otras criaturas no entenderán la comunicación sin ayuda mágica.

Hablar con animales de su especie (Ex): si el amo es de 7° nivel o superior, un familiar puede comunicarse con animales de una especie similar a la suya (incluyendo variedades terribles): murciélagos con murciélagos, gatos con felinos, halcones y búhos con aves, lagartos y serpientes con reptiles, monos con otros simios, ratas con roedores, sapos con anfibios y comadreja con armiños y visones. Dicha comunicación está limitada por la inteligencia de las criaturas en la conversación.

Resistencia a conjuros (Ex): si el amo es de nivel 11 o mayor, su familiar obtiene resistencia a conjuros igual al nivel del amo +5. Para afectar al familiar con un conjuro, otro lanzador de conjuros debe obtener un resultado en una prueba de lanzador (1d20 + nivel de lanzador) igual o superior a la resistencia a conjuros del familiar.

Escudriñar al Familiar (St): si el amo es de nivel 13 o mayor, puede escudriñar a su familiar (como si estuviera lanzando el conjuro de *escudriñamiento*) una vez al día.

MONJE:



Para los verdaderamente ejemplares, las habilidades marciales trascienden el campo de batalla – es un estilo de vida, una doctrina, un estado de la mente. Estos guerreros-artistas buscan métodos de lucha más allá de las espadas y escudos, encontrando armas dentro de sí mismos tan capaces de paralizar o matar como cualquier hoja. Estos monjes (así llamados desde que se adhirieron a filosofías antiguas y disciplinas marciales estrictas) elevan sus cuerpos hasta convertirlos en armas de guerra, desde ascéticos luchadores mentales hasta pendencieros autodidactas. Los monjes recorren el camino de la disciplina, y aquellos con la voluntad de soportar ese camino descubren en su interior no lo que son, si no lo que pretenden ser.

Papel: los monjes destacan venciendo incluso a los mayores peligros, sorprendiendo allí donde menos se le espera, y aprovechándose de las vulnerabilidades de sus enemigos. De pies ligeros y diestros en el combate, los monjes pueden dirigir cualquier batalla con facilidad, ayudando a sus aliados donde más lo necesiten.

Alineamiento: cualquiera legal.

Dado de golpe: d8.

HABILIDADES CLÁSEAS:

Habilidades de clase: Acrobacias (Des), Artesanía (Int), Averiguar intenciones (Sab), Escapismo (Des), Interpretar (Car), Intimidar (Car), Montar (Des), Nadar (Fue), Oficio (Sab), Percepción (Sab), Saber (historia), Saber (religión), Sigilo (Des) y Tregar/Escalar (Fue).

Puntos de habilidad por nivel: 4 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE:

Lo que sigue son los rasgos de clase del monje:

Competencia con armas y armaduras: los monjes son competentes con la porra, ballesta (ligera o pesada), daga, hacha de mano, jabalina, kama, nunchaku, bastón, sai, lanza corta, espada corta, shuriken, siangham, honda y lanza. Los monjes no son competentes con ninguna armadura o escudo.

Cuando visten armadura, lleven escudo o porten una carga intermedia o pesada, un monje pierde sus bonificadores a la CA, al igual sus capacidades de movimiento rápido y ráfaga de golpes.

Bonificador a la CA (Ex): cuando está sin armas y libre de impedimentos, el monje añade su bonificación de Sabiduría (de tenerlo) a su CA y su DMC. Además, un monje gana un bonificador +1 a la CA y la DMC a nivel 4. Este bonificador se incrementa en 1 por cada cuatro niveles de monje a partir de entonces, hasta un máximo de +5 a nivel 20.

Estos bonificadores a la CA se aplican incluso contra ataques de toque o cuando el monje está desprevenido. Pierde estos bonificadores cuando está inmovilizado o indefenso, cuando viste cualquier armadura, cuando lleve un escudo o cuando porte una carga intermedia o pesada.

Ráfaga de golpes (Ex): empezando a nivel 1, un monje puede hacer una ráfaga de golpes como acción de ataque completo. Cuando haga esto puede hacer un ataque adicional usando cualquier combinación de ataques sin armas o ataques con un arma especial de monje (kama, nunchaku, bastón, sai, shuriken y siangham) como si usara la dote de Combate con dos armas (incluso si el monje no reúne los requisitos de la dote). A los efectos de estos ataques, el bonificador de ataque base del monje es igual a su nivel de monje. Para cualquier otro propósito, como estar cualificado para una dote o clase de prestigio, el monje usa su bonificador de ataque base habitual.

TABLA 3-10: MONJE.									
Ni- vel	Ataque base	S Fort	S Ref	S Vol	Especial	Bonif. Ráfaga de golpes	Daño desar- mado	Bonif. CA	Mov. rápi- do
1°	+0	+2	+2	+2	Dote adicional, ráfaga de golpes, puñetazo aturridor, impacto sin armas	-1/-1	1d6	+0	+0'
2°	+1	+3	+3	+3	Dote adicional, evasión	+0/+0	1d6	+0	+0'
3°	+2	+3	+3	+3	Movimiento rápido, entrenamiento en maniobras, mente en calma	+1/+1	1d6	+0	+10'
4°	+3	+4	+4	+4	Reserva de ki (mágico), caída ralentizada 20'	+2/+2	1d8	+1	+10'
5°	+3	+4	+4	+4	Salto de las nubes, pureza corporal	+3/+3	1d8	+1	+10'
6°	+4	+5	+5	+5	Dote adicional, caída ralentizada 30'.	+4/+4/-1	1d8	+1	+20'
7°	+5	+5	+5	+5	Plenitud corporal	+5/+5/+0	1d8	+1	+20'
8°	+6/+1	+6	+6	+6	Caída ralentizada 40'	+6/+6/+1/+1	1d10	+2	+20'
9°	+6/+1	+6	+6	+6	Evasión mejorada	+7/+7/+2/+2	1d10	+2	+30'
10°	+7/+2	+7	+7	+7	Dote adicional, reserva de ki (legal), caída ralentizada 50'	+8/+8/+3/+3	1d10	+2	+30'
11°	+8/+3	+7	+7	+7	Cuerpo diamantino	+9/+9/+4/+4/-1	1d10	+2	+30'
12°	+9/+4	+8	+8	+8	Paso abundante, caída ralentizada 60'	+10/+10/+5/+5/+0	2d6	+3	+40'
13°	+9/+4	+8	+8	+8	Alma diamantina	+11/+11/+6/+6/+1	2d6	+3	+40'
14°	+10/+5	+9	+9	+9	Dote adicional, caída ralentizada 70'	+12/+12/+7/+7/+2	2d6	+3	+40'
15°	+11/+6/+1	+9	+9	+9	Palma temblorosa	+13/+13/+8/+8/+3/+3	2d6	+3	+50'
16°	+12/+7/+2	+10	+10	+10	Reserva de ki (adamantino), caída ralentizada 80'	+14/+14/+9/+9/+4/+4/-1	2d8	+4	+50'
17°	+12/+7/+2	+10	+10	+10	Cuerpo eterno, lengua del sol y la luna	+15/+15/+10/+10/+5/+5/+0	2d8	+4	+50'
18°	+13/+8/+3	+11	+11	+11	Dote adicional, caída ralentizada 90'	+16/+16/+11/+11/+6/+6/+1	2d8	+4	+60'
19°	+14/+9/+4	+11	+11	+11	Cuerpo vacío	+17/+17/+12/+12/+7/+7/+2	2d8	+4	+60'
20°	+15/+10/+5	+12	+12	+12	Yo perfecto, caída ralentizada desde cualquier altura	+18/+18/+13/+13/+8/+8/+3	2d10	+5	+60'

A nivel 8, el monje puede hacer dos ataques adicionales cuando use la ráfaga de golpes, como si usara Combate con armas mejorado (incluso si el monje no reúne los requisitos de esta dote).

A nivel 15, el monje puede hacer tres ataques adicionales usando ráfaga de golpes, como si usara Combate con dos armas mayor (incluso si el monje no reúne los requisitos de esta dote).

Un monje aplica su bonificador completo de Fuerza a sus tiradas de daño para todos los ataques con éxito hechos con ráfaga de golpes, incluso si los ataques se hacen con la mano torpe o con un arma usada a dos manos. Un monje puede sustituir maniobras de desarmar, romper arma y derribar por ataques sin armas como parte de una ráfaga de golpes. Un monje no puede usar ningún arma que no sea ataque sin armas o un arma especial de monje como parte de la ráfaga de golpes. Un monje con armas naturales no puede usar ese tipo de armas como parte de una ráfaga de golpes, ni puede hacer

ataques con armas naturales como parte de su rfaga de golpes. **Ataque sin armas:** a nivel 1, un monje gana Ataque sin armas mejorada como dote adicional. Los ataques de un monje pueden ser con el puo, codo, rodillas y pies. Esto significa que un monje puede hacer ataques sin armas con sus manos ocupadas. No existe tal cosa como un ataque con la mano mala de un monje atacando desarmado. En consecuencia un monje puede aplicar su bonificador completo de Fuerza a las tiradas de dao de todos sus ataques sin armas.

Normalmente el ataque sin armas de un monje inflige dao letal, pero puede escoger infligir dao atenuado en su lugar sin penalizacin en su tirada de ataque. Tiene la misma opcin de infligir dao letal o atenuado mientras hace una presa.

El ataque sin armas de un monje es tratado como arma manufacturada y como arma natural a los propositos de conjuros y efectos que mejoren o aumenten armas manufacturadas o naturales.

Un monje tambin inflige ms dao con su ataque sin armas que una persona normal, como se muestra ms abajo. Los valores del dao sin armas listado en la tabla son para monjes medianos. Un monje pequeo inflige menos dao que la cantidad dada all con sus ataques sin armas, mientras que un monje grande inflige ms dao; ver Dao sin armas de monjes pequeos o grandes en la tabla a continuacin.

DAO SIN ARMAS DE MONJES PEQUEOS O GRANDES		
Nivel	Dao (monje pequeo)	Dao (monje grande)
1 – 3	1d4	1d8
4 – 7	1d6	2d6
8 – 11	1d8	2d8
12 – 15	1d10	3d6
16 – 19	2d6	3d8
20	2d8	4d8

Dote adicional: a nivel 1, nivel 2, y cada 4 niveles a partir de entonces, un monje puede seleccionar una dote adicional. Esa dote debe ser escogida de la siguiente lista: Pillar desprevenido, Reflejos de combate, Desviar flechas, Esquiva, Presa mejorada, Estilo del escorpin y Lanzar cualquier cosa. A nivel 6, las siguientes dotes se aaden a la lista: Puo de gorgn, Embestida mejorada, Desarme mejorado, Finta mejorada, Derribo mejorado y Movilidad. A nivel 10, las siguientes dotes son aadidas a la lista: Crtico mejorado, Ira de medusa, Atrapar flechas y Ataque elstico. Un monje no necesita tener

ninguna de las condiciones previas requeridas normalmente para esas dotes para poder seleccionarlas.

Puetazo aturridor (Ex): a nivel 1, el monje gana Puetazo aturridor como dote adicional, incluso si no reune los requisitos. A nivel 4, y cada 4 niveles a partir de entonces, el monje gana la capacidad de aplicar un nuevo estado al objetivo con su Puetazo aturridor. Este estado reemplaza el aturdimiento del objetivo durante 1 asalto, y una tirada de salvacin exitosa aun niega el efecto. A nivel 4, puede escoger que el objetivo quede fatigado. A nivel 8, puede hacer que el objetivo quede afectado durante 1 minuto. A nivel 12, puede hacer que el objetivo quede grogui durante 1d6 + 1 asalto. A nivel 16, puede dejar ciego o sordo permanentemente al objetivo. A nivel 20, puede paralizar al objetivo durante 1d6 + 1 asaltos. Los monjes deben escoger qu estado aplicar antes de hacer la tirada de ataque. Estos efectos no se apilan consigo mismos (una criatura afectada por Puetazo aturridor no queda nauseado si es impactada por un Puetazo aturridor otra vez) pero impactos adicionales aumentan la duracin.

Evasin (Ex): a nivel 2 o mayor, un monje puede evitar dao de mucho ataques con rea de efecto. Si un monje hace una TS exitosa de Reflejos contra un ataque que normalmente infligira medio dao con una salvacin exitosa, en su lugar no recibe dao. Evasin puede ser usada nicamente si un monje viste armadura ligera o va sin armadura. Un monje indefenso no gana los beneficios de evasin.

Movimiento rpido (Ex): a nivel 3, un monje gana un bonificador de mejora a su movimiento terrestre, como muestra la Tabla 3-10. Un monje con armadura o que porta una carga mediana o pesada pierde esta velocidad adicional.

Entrenamiento en Maniobras (Ex): a nivel 3, un monje usa su nivel de monje en lugar de su bonificador de ataque base cuando calcula su bonificador de Maniobras de Combate. Bonificadores al ataque base dados por otras clases no se ven afectados y son aadidos con normalidad.

Mente en calma (Ex): un monje de nivel 3 o superior gana un bonificador +2 a las TS contra conjuros y efectos de encantamiento.

Reserva de Ki (Sb): a nivel 4, un monje gana una reserva de puntos de ki, energa sobrenatural que puede usar para llevar a cabo hazaas asombrosas. El nmero de puntos en la reserva de ki de un monje es igual a 1/2 de su nivel de monje + su modificador de Sabidura. Mientras tenga al menos 1 punto en su reserva de ki, puede hacer un ataque ki. A nivel 4, el

ataque ki permite que sus ataques sin armas sean tratados como armas mágicas a los efectos de superar la reducción de daño. El ataque ki mejora con el nivel de monje del personaje. A nivel 10, sus ataques sin armas también son tratados como armas legales a los efectos de superar la reducción de daño. A nivel 16, sus ataques sin armas son tratados como armas adamantinas a los efectos de superar la reducción de daño y traspasar la dureza.

Gastando 1 punto de su reserva de ki, un monje puede hacer un ataque adicional con su mayor bonificador de ataque cuando hace un ataque de ráfaga de golpes. Además, puede gastar 1 punto para aumentar su velocidad en 20 pies durante 1 asalto. Finalmente, un monje puede gastar 1 punto de su reserva de ki para darse a sí mismo un bonificador de esquiva +4 a la CA durante un asalto. Cada uno de esos poderes es activado como una acción rápida. Un monje gana poderes adicionales que consumen puntos de su reserva de ki a medida que gana niveles.

La reserva de ki se llena cada mañana después de 8 horas de descanso o meditación; esas horas no necesitan ser consecutivas.

Caída ralentizada (Ex): a nivel 4 o superior, un monje cuyos brazos alcancen un muro puede usarlo para frenar su caída. La primera vez que gana esta capacidad, recibe daño como si la caída fuera 20 pies más corta de lo que realmente es. La capacidad del monje para frenar su caída (es decir, reducir la distancia efectiva de la caída cuando está cerca de un muro) mejora con su nivel de monje hasta que a nivel 20 puede usar una pared cercana para frenar su descenso y caer desde cualquier altura sin herirse.

Salto de las nubes (Ex): a nivel 5, un monje añade su nivel a todas las pruebas de Acrobacias hechas para saltar, tanto para saltos verticales como horizontales. Además, se considera que siempre que ha comenzado a correr cuando hace la prueba de salto usando Acrobacias. Gastando 1 punto de su reserva de ki como acción rápida, un monje gana un bonificador +20 a las pruebas de Acrobacias hechas para saltar durante un asalto.

Pureza corporal (Ex): a nivel 5, un monje gana inmunidad a todas las enfermedades, incluyendo enfermedades sobrenaturales y mágicas.

Plenitud corporal (Sb): a nivel 7 o superior, un monje puede sanar sus propias heridas como una acción estándar. Puede sanar un número de puntos de golpe de daño igual a su nivel de monje usando 2 puntos de su reserva de ki.

Evasión mejorada (Ex): a nivel 9, la capacidad de evasión del monje mejora. El sigue sin recibir daño con una TS de Reflejos exitosa contra ataques, pero de ahora en adelante recibe sólo medio daño de las salvaciones fallidas. Un monje indefenso no gana el beneficio de evasión mejorada.

Cuerpo diamantino (Sb): a nivel 11, un monje gana inmunidad a los venenos de todo tipo.

Paso abundante (Sb): a nivel 12 o mayor, un monje puede deslizarse mágicamente entre los espacios, como si usara el conjuro puerta dimensional. Usar esta capacidad es una acción de movimiento que consume 2 puntos de su reserva de ki. Su nivel de lanzador para este efecto es igual a su nivel de monje. No puede llevar otras criaturas con él usando esta capacidad.

Alma diamantina (Ex): a nivel 13, un monje gana resistencia a conjuros igual a su actual nivel de monje + 10. Con el fin de afectar al monje con un conjuro, un lanzador de conjuros debe obtener un resultado en una prueba de nivel de lanzador (1d20 + nivel de lanzador) que iguale o supere la resistencia a conjuros del monje.

Palma temblorosa (Sb): comenzando a nivel 15, un monje puede crear vibraciones en el cuerpo de otra criatura que tras eso pueden ser fatales si el monje así lo desea. Puede usar este ataque de palma temblorosa una vez al día, y debe anunciar su intento antes de hacer su tirada de ataque. Las criaturas inmunes a ataques críticos no se ven afectadas. Así, si el monje impacta exitosamente y el objetivo recibe daño del golpe, el ataque de palma temblorosa tiene éxito. A partir de ese momento, el monje puede intentar matar a la víctima en cualquier momento, siempre y cuando el intento se haga dentro de un número de días igual a su nivel de monje. Para hacer esta tentativa, el monje simplemente desea que el objetivo muera (como acción inmediata), y a no ser que el objetivo supere una TS de Fortaleza (CD 10 + $\frac{1}{2}$ de su nivel de monje + el modificador de Sab del monje), muere. Si la TS tiene éxito, el objetivo ya no corre peligro de ese ataque en concreto de palma temblorosa, pero todavía puede verse afectado por otra en un momento posterior. Un monje no puede tener más de 1 palma temblorosa en vigor al mismo tiempo. Si un monje usa palma temblorosa mientras otra todavía está en vigor, el efecto previo es negado.

Cuerpo eterno (Ex): a nivel 17, un monje no recibe penalizaciones a sus puntuaciones de capacidad por envejecimiento y no puede ser envejecido mágicamente. Cualquier penalización que ya haya recibido, sin embargo, se mantiene. Los

bonificadores por edad todavía se acumulan, y el monje aun muere de vejez cuando su tiempo ha terminado.

Lengua del sol y la luna (Ex): un monje a nivel 17 o mayor puede hablar con cualquier criatura viviente.

Cuerpo vacío (Sb): a nivel 19, un monje gana la capacidad de asumir un estado etéreo durante 1 minuto como si usara el conjuro eternidad. Usar esta capacidad es una acción de movimiento que consume 3 puntos de su reserva de ki. Esta capacidad sólo afecta al monje y no puede ser usada para hacer etéreas a otras criaturas.

Yo perfecto: a nivel 20, un monje se convierte en una criatura mágica. Es tratado para siempre como un ajeno más que como un humanoide (o el tipo de criatura que fuera el monje) a los efectos de conjuros o efectos mágicos. Además, el monje gana reducción de daño 10/caótico, lo que le permite ignorar los primeros 10 puntos de daño de cualquier ataque hecho por un arma no caótica o por cualquier ataque natural hecha por una criatura que no tenga una reducción de daño similar. A diferencia de otros ajenos, el monje todavía puede ser traído de vuelta de la muerte como si fuera un miembro de su tipo de criatura anterior.

EX-MONJES:

Un monje que se convierte en no legal no gana nuevos niveles como monje pero retiene todas sus habilidades de monje.

PALADÍN:

A través de una selección, algunos dignos brillan con el poder de lo divino. Llamados paladines, estas nobles almas dedican sus espadas y vidas a la batalla contra el mal. Caballeros, cruzados y portadores de la ley, los paladines no buscan sólo que se difunda la justicia divina sino incorporar las enseñanzas de las virtuosas deidades a las que sirven. En la persecución de sus nobles objetivos, ellos se adhieren a férreas leyes de moralidad y disciplina. Como recompensa por su rectitud, estos campeones sagrados son bendecidos con dones para ayudarlos en sus misiones: poderes para desterrar el mal, sanar al inocente e inspirar a los fieles. A pesar de que sus convicciones podrían llevarlos a un conflicto con muchas de las almas que pretenden salvar, los paladines soportan interminables desafíos de fe y oscuras tentaciones, arriesgando sus

vidas para hacer lo correcto y luchar por conseguir un brillante futuro.

Papel: los paladines actúan como faros para sus aliados dentro del caos de la batalla. Así como los mortíferos oponentes del mal, ellos también pueden conferir poder a las almas buenas para ayudar en sus cruzadas. Sus capacidades mágicas y marciales también hacen que estén preparados para defender a otros y otorgar a los caídos la fuerza suficiente para que sigan batallando.

Alineamiento: Legal Bueno.

Dado de golpe: d10.

HABILIDADES CLÁSEAS:

Habilidades de clase: Artesanía (Int), Averiguar intenciones (Sab), Conocimiento de conjuros (Int), Diplomacia (Car), Montar (Des), Oficio (Sab), Saber (nobleza) (Int), Saber (religión) (Int), Sanar (Sab) y Trato con animales (Car).

Puntos de habilidad por nivel: 2 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE:

Lo que sigue son los rasgos de clase del paladín:

Competencia con armas y armaduras: los paladines son competentes con todas las armas simples y marciales, con



todos los tipos de armadura (pesada, intermedia y ligera) y con escudos (excepto escudos paveses).

Aura del bien (Ex): el poder del aura del bien de un paladín (ver el conjuro detectar bien) es igual a su nivel de paladín.

Detectar el mal (St): a voluntad, un paladín puede usar detectar el mal, como el conjuro. Un paladín puede, como acción de movimiento, concentrarse en un objeto individual o individuo dentro de 60 pies y determinar si es malvado, leyendo la fuerza de su aura como si lo hubiera estudiado durante 3 asaltos. Mientras se centre en un individuo u objeto, el paladín no detecta el mal en ningún otro objeto o individuo dentro del alcance.

Castigar el mal (Sb): una vez al día, un paladín puede llamar a las fuerzas del bien para que le ayuden en su lucha contra el mal. Como acción rápida, el paladín escoge un objetivo en su línea de visión al que castigar. Si el objetivo es malvado, el paladín añade su bonificador de Carisma (de tenerlo) a sus tiradas de ataque y añade su nivel de paladín a todas las tiradas de daño contra el objetivo que está castigando. Si el objetivo de castigar el mal es un ajeno con el subtipo

maligno, un dragón de alineamiento malvado, o una criatura muerta viviente, el bonificador al daño en el primer ataque con éxito se incrementa a 2 puntos de daño por cada nivel de paladín que tenga. Independientemente del objetivo, castigar el mal sobrepasa automáticamente cualquier RD que posea la criatura.

Además, mientras castigar el mal esté en funcionamiento, el paladín gana un bonificador de desvío igual a su modificador de Carisma (de tenerlo) a su CA contra ataques hechos por el objetivo del castigo. Si el paladín escoge como objetivo una criatura que no es malvada, el castigo se pierde sin causar efectos.

Los efectos del castigar el mal permanecen hasta que el objetivo del castigar está muerto o la próxima vez que el paladín descanse y vuelva a ganar sus usos de esta capacidad. A nivel 4, y cada tres niveles a partir de entonces, el paladín puede castigar el mal una vez adicional al día, como indica la tabla, hasta un máximo de siete veces al día a nivel 19.

Gracia divina (Sb): a nivel 2, un paladín gana un bonificador igual a su bonificador de Carisma (de tenerlo) en todas sus TS.

TABLA 3-11: PALADÍN.

Nivel	Ataque Base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial	Conjuros diarios			
						1°	2°	3°	4°
1°	+1	+2	+0	+2	Aura de bien, detectar el mal, castigar el mal 1/día	--	--	--	--
2°	+2	+3	+0	+3	Gracia divina, imposición de manos	--	--	--	--
3°	+3	+3	+1	+3	Aura de valor, Salud divina, Piedad	--	--	--	--
4°	+4	+4	+1	+4	Canalizar energía positiva, castigar el mal 2/día	0	--	--	--
5°	+5	+4	+1	+4	Vínculo divino	1	--	--	--
6°	+6/+1	+5	+2	+5	Piedad	1	--	--	--
7°	+7/+2	+5	+2	+5	Castigar el mal 3/día	1	0	--	--
8°	+8/+3	+6	+2	+6	Aura de resolución	1	1	--	--
9°	+9/+4	+6	+3	+6	Piedad	2	1	--	--
10°	+10/+5	+7	+3	+7	Castigar el mal 4/día	2	1	0	--
11°	+11/+6/+1	+7	+3	+7	Aura de justicia	2	1	1	--
12°	+12/+7/+2	+8	+4	+8	Piedad	2	2	1	--
13°	+13/+8/+3	+8	+4	+8	Castigar el mal 5/día	3	2	1	0
14°	+14/+9/+4	+9	+4	+9	Aura de fe	3	2	1	1
15°	+15/+10/+5	+9	+5	+9	Piedad	3	2	2	1
16°	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+10	Castigar el mal 6/día	3	3	2	1
17°	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+10	Aura de rectitud	4	3	2	1
18°	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+11	Piedad	4	3	2	2
19°	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+11	Castigar el mal 7/día	4	3	3	2
20°	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+12	Campeón sagrado	4	4	3	3

Imposición de manos (Sb): empezando a nivel 2, un paladín puede sanar heridas (las propias o las de otros) al toque. Cada día puede usar esta capacidad un número de veces igual a ½ de su nivel de paladín más su modificador de Carisma. Con cada uso de esta capacidad, un paladín puede sanar 1d6 puntos de golpe de daño por cada dos niveles de paladín que tenga. Usar esta capacidad es una acción estándar, a no ser que el paladín se cure a si mismo, en cuyo caso es una acción rápida. A pesar del nombre de esta capacidad, un paladín sólo necesita una mano libre para usar esta capacidad.

Alternativamente, un paladín puede usar este poder curativo para infligir daño a criaturas muertas vivientes, infligiendo 1d6 puntos de daño por cada dos niveles que posea de paladín. Usar la imposición de manos de esta manera requiere un ataque de toque cuerpo a cuerpo exitoso y no provoca un ataque de oportunidad. Los muertos vivientes no reciben una TS contra este daño.

Aura de valor (Sb): A nivel 3, un paladín es inmune al miedo (mágico o de otro tipo). Cada aliado a 10 pies o menos de él gana un bonificador de moral +4 a las TS contra los efectos del miedo. Esta capacidad funciona solo mientras el paladín está consciente, no si está inconsciente o muerto.

Salud divina (Ex): A nivel 3, un paladín es inmune a todas las enfermedades, incluyendo las enfermedades sobrenaturales y las mágicas.

Piedad (Sb): a nivel 3, y cada tres niveles a partir de entonces, un paladín puede seleccionar una piedad. Cada piedad añade un efecto a la capacidad de imposición de manos del paladín. Cada vez que el paladín use imposición de manos para sanar daño a un objetivo, el objetivo también recibe los efectos adicionales de todas las piedades poseídas por el paladín. Una piedad puede eliminar un estado causado por una maldición, enfermedad o veneno sin curar el mal en si mismo. Tales estados vuelven después de 1 hora a no ser que la piedad elimine realmente la aflicción que origina el estado. A nivel 3, el paladín puede seleccionar una de las piedades iniciales siguientes.

- *Fatigado:* El objetivo ya no está fatigado.
- *Estremecido:* El objetivo ya no está estremecido.
- *Afectado:* El objetivo ya no está afectado.

A nivel 6, un paladín añade las siguientes piedades a la lista de las que puede seleccionar.

- *Atontado:* El objetivo ya no está atontado.

- *Enfermo:* La capacidad de imposición de manos del paladín también actúa como quitar enfermedad, usando el nivel del paladín como nivel de lanzador.

- *Grogui:* El objetivo ya no está grogui, a no ser que el objetivo esté exactamente en 0 puntos de golpe.

A nivel 9, un paladín añade las siguientes piedades a la lista de las que puede seleccionar.

- *Maldito:* La capacidad de imposición de manos del paladín también actúa como quitar maldición, usando el nivel del paladín como nivel de lanzador.

- *Exhausto:* El objetivo ya no está exhausto. El paladín debe tener la piedad de fatigado antes de seleccionar esta piedad.

- *Asustado:* El objetivo ya no está asustado. El paladín debe tener la piedad de estremecido antes de seleccionar esta piedad.

- *Nauseado:* El objetivo ya no está nauseado. El paladín debe tener la piedad de enfermo antes de seleccionar esta piedad.

- *Envenenado:* La capacidad de imposición de manos del paladín también actúa como neutralizar veneno, usando el nivel del paladín como nivel de lanzador.

A nivel 12, un paladín añade las siguientes piedades a la lista de las que puede seleccionar.

- *Cegado:* El objetivo ya no está cegado.
- *Ensordecido:* El objetivo ya no está ensordecido.
- *Paralizado:* El objetivo ya no está paralizado.
- *Aturdido:* El objetivo ya no está aturdido.

Estas capacidades son acumulativas. Por ejemplo, a nivel 12 la capacidad de imposición de manos del paladín sana 6d6 puntos de daño y puede también curar los estados de fatigado y exhausto así como quitar enfermedades y neutralizar venenos. Una vez elegido un estado o efecto de conjuro, no puede ser cambiado.

Canalizar energía positiva (Sb): cuando un paladín alcanza el nivel 4, gana la capacidad sobrenatural de canalizar energía positiva como un clérigo. Usar esta capacidad consume dos usos de su capacidad de imposición de manos. Un paladín usa su nivel como nivel efectivo de clérigo cuando canaliza energía positiva. Esta es una capacidad basada en el Carisma.

Conjuros: comenzando a nivel 4, un paladín gana la capacidad de lanzar un pequeño número de conjuros divinos que son extraídos de la lista de conjuros de paladín. Un paladín debe escoger y preparar sus conjuros con antelación.

Para preparar o lanzar un conjuro, un paladín debe tener una puntuación de Carisma como mínimo igual a 10 + el nivel de conjuro. La CD para una TS contra el conjuro de un paladín es igual a 10 + el nivel del conjuro + el modificador de Carisma del paladín.

Al igual que otros lanzadores de conjuros, un paladín sólo puede lanzar un cierto número de conjuros de cada nivel al día. Su base diaria de conjuros asignados se indica en la tabla a continuación. Además, recibe conjuros adicionales al día si tiene una alta puntuación de Carisma. Cuando la tabla indica que el paladín obtiene 0 conjuros al día de un determinado nivel de conjuro, sólo gana los conjuros adicionales a los que tendría derecho en base a su puntuación de Carisma para ese nivel de conjuro.

Un paladín debe invertir 1 hora cada día en la oración y la meditación silenciosa para recuperar su asignación diaria de hechizos. Un paladín puede preparar y lanzar cualquier conjuro de la lista de conjuros del paladín, a condición de que pueda lanzar conjuros de ese nivel, pero debe escoger que conjuros prepara durante su meditación diaria.

Hasta el nivel 3, un paladín no tiene nivel de lanzador. A nivel 4 y superior, su nivel de lanzador es igual a su nivel de paladín - 3.

Vínculo divino (St): al llegar a nivel 5, un paladín forma un vínculo divino con su dios. Este vínculo puede adoptar una de dos formas. Una vez la forma es elegida, no puede ser cambiada.

El primer tipo de vínculo permite al paladín mejorar su arma como acción estándar haciendo un llamamiento a la ayuda de un espíritu celestial durante un minuto por nivel de paladín. Cuando es llamado, el espíritu causa que el arma emane luz como una antorcha.

A nivel 5, este espíritu garantiza al arma un bonificador +1 de mejora. Cada tres niveles más allá del 5, el arma gana otro modificador +1 de mejora, hasta un máximo de +6 a nivel 20. Estos bonificadores pueden ser añadidos al arma, apilándose con los bonificadores existentes en el arma hasta un máximo de +5, o pueden ser usados para añadir alguna de las siguientes propiedades al arma: axiomática, radiante, defensora, disruptora, flamígera, flamígera explosiva, sagrada, afilada, compasiva

y veloz. Añadir estas propiedades consume una cantidad de bonificación igual al coste de la propiedad. Estos bonificadores se añaden a cualquier propiedad que el arma ya tenga, pero no se apilan habilidades duplicadas.

Si el arma no es mágica, al menos hay que añadir un bonificador de mejora +1 antes de poder añadir cualquier otra propiedad. El bonificador y propiedades garantizados por el espíritu son determinadas cuando el espíritu es llamado y no puede ser cambiado hasta que el espíritu es llamado de nuevo. El espíritu celestial no concede bonificadores si el arma está en poder de cualquier otro que no sea el paladín pero vuelve a concederlas si retorna al paladín. Estos bonificadores se aplican sólo a un extremo de un arma doble. Un paladín puede usar esta capacidad una vez al día a nivel 5, y una vez adicional al día por cada cuatro niveles más allá del 5, hasta un total de cuatro veces al día a nivel 17.

Si un arma vinculada con un espíritu celestial es destruida, el paladín pierde el uso de esta capacidad durante 30 días, o hasta que gane un nivel, lo que ocurra antes. Durante este periodo de 30 días, el paladín recibe un penalizador -1 a las tiradas de ataque y daño con arma.

El segundo tipo de vínculo permite a un paladín ganar el servicio de un extraordinariamente inteligente, fuerte y leal corcel para servirle en su cruzada contra el mal. Esta montura es normalmente un caballo pesado (para un paladín de tamaño mediano) o un pony (para un paladín de tamaño pequeño), aunque también monturas más exóticas, como puede ser un jabalí, camello o perro, son adecuadas. Esta montura funciona como un compañero animal de druida, usando el nivel de paladín como su nivel de druida efectivo. Las monturas vinculadas tienen una Inteligencia de al menos 6.

Una vez al día, como acción de asalto completo, un paladín puede llamar mágicamente a su montura a su lado. Esta capacidad es el equivalente a un conjuro de un nivel igual a un tercio del nivel del paladín. La montura aparece adyacente al paladín inmediatamente. Un paladín puede usar esta capacidad una vez al día a nivel 5, y una vez al día adicional cada cuatro niveles a partir de entonces, para un total de cuatro veces al día a nivel 17.

A nivel 11, la montura gana la plantilla celestial (ver Pathfinder RPG Bestiary), y se convierte en una bestia mágica a los propósitos de determinar qué conjuros le afectan. A nivel 15, la montura del paladín gana resistencia mágica igual al nivel del paladín +11.

Si la montura del paladín muere, el paladín no puede convocar otra montura durante 30 días o hasta que gana un nivel de paladín, lo que ocurra antes. Durante este periodo de 30 días, el paladín recibe un penalizador -1 a las tiradas de ataque y daño con arma.

Aura de resolución (Sb): a nivel 8, un paladín es inmune a conjuros y habilidades sortílegas de encantamiento. Cada aliado a 10 pies del paladín gana un bonificador de moral +4 a las TS contra efectos de encantamiento.

Esta capacidad funciona sólo mientras el paladín está consciente, no si está inconsciente o muerto.

Aura de justicia (Sb): a nivel 11, un paladín puede gastar dos usos de su capacidad de castigar el mal para otorgar la capacidad de castigar el mal a todos los aliados a 10 pies de él, usando los bonificadores del paladín. Los aliados pueden usar esta capacidad de castigar el mal desde el comienzo del siguiente turno del paladín y los bonificadores duran 1 minuto. Usar esta capacidad es una acción gratuita. Las criaturas malignas no reciben beneficios de esta capacidad.

Aura de fe (Sb): a nivel 14, las armas de un paladín son tratadas como si tuvieran alineamiento bueno a efecto de superar la reducción de daño. Cualquier ataque hecho contra un enemigo a 10 pies del paladín es tratado como si tuviera alineamiento bueno a efectos de superar la reducción de daño.

Esta capacidad funciona sólo cuando el paladín está consciente, no si está inconsciente o muerto.

Aura de rectitud (Sb): a nivel 17, un paladín gana RD 5/mal e inmunidad a los conjuros y habilidades sortílegas de compulsión. Cada aliado dentro de 10 pies de él gana un bonificador de moral +4 a las TS contra efectos de compulsión.

Esta capacidad funciona sólo cuando el paladín está consciente, no si está inconsciente o muerto.

Campeón sagrado (Sb): a nivel 20, un paladín se convierte en un conducto para el poder de su dios. Su RD se incrementa a 10/mal. Cada vez que use castigar el mal e impacta con éxito a un ajeno maligno, el ajeno también queda afectado por un destierro, usando su nivel de paladín como el nivel de lanzador (su arma y símbolo sagrado cuentan automáticamente como objeto que el sujeto odia). Después de que el efecto del destierro y el daño del ataque se hayan resuelto, el castigo finaliza inmediatamente. Además, cada vez que canalice energía positiva o use imposición de manos para sanar una criatura, sana la cantidad máxima posible.

Código de conducta: un paladín debe tener alineamiento legal bueno y pierde todos los rasgos de clase excepto las competencias si comete un acto maligno de manera voluntaria.

Adicionalmente, el código del paladín requiere que respete la autoridad legítima, actúe con honor (sin mentir, engañar, usar veneno, etc) ayudar a quien lo necesite (siempre que ellos no usen la ayuda para fines malignos o caóticos) y castigar a aquellos que dañan o amenazan inocentes.

Asociados: mientras pueda ir de aventuras con aliados buenos o neutrales, un paladín evita trabajar con personajes malignos o con cualquier persona que ofenda constantemente su código moral. Bajo circunstancias excepcionales, un paladín puede aliarse con asociados malignos, pero sólo para destruir lo que crea ser un mal mayor. Un paladín debe buscar un conjuro de expiación periódicamente durante esa alianza poco común, y debe finalizar la alianza inmediatamente cuando sienta que la alianza está haciendo más daño que bien. Un paladín puede aceptar sólo secuaces, seguidores y allegados que sean legales buenos.

EX-PALADINES:

Un paladín que deje de ser legal bueno, que intencionadamente cometa un acto malvado, o que viole el código de conducta pierde todos los conjuros de paladín y los rasgos de clase (incluido el servicio de la montura del paladín, pero no las competencias en armas, armadura y escudo). No puede ganar más niveles de paladín. Recupera sus capacidades y avance potencial si expía sus violaciones (ver la descripción del conjuro expiación), de la manera apropiada.

PÍCARO:

La vida es una aventura sin fin para los que viven de su ingenio. Siempre un paso por delante del peligro, los pícaros cuentan con su astucia, habilidades y carisma para forzar la suerte a su favor. Sin saber nunca lo que les espera, están preparados para todo, siendo maestros de una gran variedad de habilidades, entrenándose ellos mismos como expertos manipuladores, ágiles acróbatas, acosadores sombríos o maestro de cualquiera de las otras docenas de profesiones o talentos. Ladrones y jugadores, liantes y diplomáticos, bandidos y cazarrecompensas, exploradores e investigadores, todos pueden ser considerados pícaros, así como un sinnúmero de otras profesiones que dependen del ingenio, la habilidad o la suerte.

Aunque los la mayoría de los pícaros prefieren las ciudades y las innumerables oportunidades de la civilización, algunos abrazan la vida en los caminos, viajando lejos, encontrando gente exótica y encontrando peligros fantásticos en busca de riquezas igualmente fantásticas. Al final, todo el que desee dar forma a su destino y vivir la vida en sus propios términos podría ser llamado pícaro.

Papel: los pícaros destacan en el movimiento oculto y a la hora de pasar desapercibido ante los enemigos. Su variedad de habilidades y capacidades les permiten ser altamente versátiles, dándose una gran variedad de pericia y versatilidad entre diferentes pícaros. La mayoría de ellos, sin embargo, destacan en superar obstáculos de todos los tipos, desde abrir puertas y desactivar trampas hasta burlar peligros mágicos y engañar a sus oponentes.

Alineamiento: cualquiera.

Dado de golpe: d8.

HABILIDADES CLÁSEAS:

Habilidades de clase: Acrobacias (Des), Artesanía (Int), Averiguar Intenciones (Sab), Diplomacia (Car), Disfrazarse (Car), Engañar (Car), Escapismo (Des), Interpretar (Car), Intimidar (Car), Inutilizar mecanismo (Des), Juego de manos

(Des), Lingüística (Int), Nadar (Fue), Oficio (Sab), Percepción (Sab), Saber (dungeons) (Int), Saber (local), Sigilo (Des), Tasación (Int), Tregar/Escalar (Fue) y Usar objeto mágico (Car).

Puntos de habilidad por nivel: 8 + modificador de Int.



TABLA 3-13: PÍCARO.					
Nivel	Ataque Base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial
1°	+0	+0	+2	+0	Ataque furtivo +1d6, encontrar trampas
2°	+1	+0	+3	+0	Evasión, talento de pícaro
3°	+2	+1	+3	+1	Ataque furtivo +2d6, sentido de las trampas
4°	+3	+1	+4	+1	Talento de pícaro, esquiva asombrosa
5°	+3	+1	+4	+1	Ataque furtivo + 3d6
6°	+4	+2	+5	+2	Talento de pícaro, sentido de las trampas +2
7°	+5	+2	+5	+2	Ataque furtivo +4d6
8°	+6/+1	+2	+6	+2	Esquiva asombrosa mejorada, talento de pícaro
9°	+6/+1	+3	+6	+3	Ataque furtivo +5d6, sentido de las trampas +3
10°	+7/+2	+3	+7	+3	Talentos avanzados, talento de pícaro
11°	+8/+3	+3	+7	+3	Ataque furtivo +6d6
12°	+9/+4	+4	+8	+4	Talento de pícaro, sentido de las trampas +4
13°	+9/+4	+4	+8	+4	Ataque furtivo +7d6
14°	+10/+5	+4	+9	+4	Talento de pícaro
15°	+11/+6/+1	+5	+9	+5	Ataque furtivo +8d6, sentido de las trampas +5
16°	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Talento de pícaro
17°	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Ataque furtivo +9d6
18°	+13/+8/+3	+6	+11	+6	Talento de pícaro, sentido de las trampas +6.
19°	+14/+9/+4	+6	+11	+6	Ataque furtivo +10d6
20°	+15/+10/+5	+6	+12	+6	Golpe maestro, talento de pícaro

RASGOS DE CLASE:

Lo que sigue son los rasgos de clase del pícaro:

Competencia con armas y armaduras: Los pícaros son competentes con todas las armas sencillas, además de la ballesta de mano, estoque, cachiporra, arco corto y espada corta. Los pícaros son competentes con armaduras ligeras, pero no con escudos.

Ataque Furtivo: Si un pícaro sorprende a un oponente cuando es incapaz de defenderse efectivamente de su ataque, puede asestarle un golpe en una zona vital para infligir daño extra.

El ataque del pícaro causa daño extra en cualquier momento en que el bonificador de Destreza a la CA del objetivo sea negado (tanto si el objetivo tiene bonificador de Destreza como si no), o cuando el pícaro flanquea a su objetivo. Este daño extra es de 1d6 a primer nivel, y se incrementa 1d6 cada dos niveles de pícaro desde entonces. Si el pícaro consigue asestar un golpe crítico con un ataque furtivo, este daño extra no es multiplicado. Los ataques a distancia se pueden considerar como ataques furtivos sólo si el objetivo está dentro de un radio de 30 pies.

Con un arma que inflija daño atenuado (como una cachiporra, látigo o un ataque sin armas), un pícaro puede dar un golpe furtivo que haga daño atenuado en lugar de daño letal. No puede usar un arma que inflige daño letal para hacer daño atenuado en un ataque furtivo, ni siquiera con la típica penalización de -4.

El pícaro debe ser capaz de ver el objetivo lo suficientemente bien como para alcanzar un punto vital y debe ser capaz de alcanzar dicho punto. Un pícaro no puede hacer un ataque furtivo contra una criatura que tenga ocultación.

Encontrar trampas: Un pícaro añade ½ de su nivel a las pruebas de Percepción hechas para detectar trampas y a las pruebas de habilidad de Inutilizar mecanismo (mínimo +1). Un pícaro puede usar Inutilizar mecanismo para desactivar trampas mágicas.

Evasión (Ex): A nivel 2 y superior, un pícaro puede evitar incluso ataques mágicos e inusuales con gran agilidad. Si supera una TS de Reflejos contra un ataque que normalmente haría la mitad del daño con una TS exitosa, en lugar de eso no recibe daño. Evasión puede ser usada sólo si el pícaro viste armadura ligera o va sin armadura. Un pícaro indefenso no gana el beneficio de evasión.

Talentos de pícaro: Cuando un pícaro gana experiencia, aprende un número de talentos que le ayudan y confunden a sus enemigos. Empezando a nivel 2, un pícaro gana un talento de pícaro. Gana un talento de pícaro adicional por cada 2 niveles de pícaro alcanzados después del segundo. Un pícaro no puede seleccionar un talento individual más de una vez.

Los talentos marcados con un asterisco añaden efectos al ataque furtivo del pícaro. Sólo uno de esos talentos puede ser aplicado a un ataque individual y la decisión debe ser hecha antes de que la tirada de ataque sea hecha.

Ataque sangriento (Ex):* Un pícaro con esta capacidad puede hacer que los oponentes vivos sangren tras ser golpeados con un ataque furtivo. Este ataque hace que el objetivo reciba 1 punto de daño adicional cada asalto por cada dado usado en el ataque furtivo del pícaro (ejemplo: 4d6 es igual a 4 puntos de sangrado). Las criaturas sangrantes reciben esta cantidad de daño cada asalto al comienzo de cada uno de sus respectivos turnos. El sangrado puede ser detenido por una prueba de Sanar CD 15 o la aplicación de cualquier efecto que cure daño de puntos de golpe. El daño de sangrado de esta capacidad no se apila consigo mismo. El daño de sangrado supera cualquier reducción de daño que la criatura pueda poseer.

Truco de combate: Un pícaro que seleccione este talento recibe una dote de combate adicional.

Sigilo veloz (Ex): Esta capacidad permite a un pícaro moverse a velocidad máxima usando la habilidad de Sigilo sin penalización.

Sutileza de pícaro: Un pícaro que seleccione este talento gana Sutileza con las armas como dote adicional.

Equilibrista (Ex): Esta capacidad permite a un pícaro moverse a lo largo de estrechas superficies a velocidad máxima usando la habilidad de Acrobacias sin penalización. Además, un pícaro con este talento no queda desprevenido cuando use Acrobacias para moverse a lo largo de estrechas superficies.

Magia menor (St): Un pícaro con este talento gana la capacidad de lanzar un conjuro de nivel 0 de la lista de hechicero/mago. Este conjuro puede ser lanzado 3 veces al día como una capacidad sortílega. El nivel de lanzador para esta capacidad es igual al nivel de pícaro. La CD de la salvación para este conjuro es 10 + el modificador de Inteligencia del pícaro. El pícaro debe tener una Inteligencia de al menos 10 para seleccionar este talento.

Magia mayor (St): Un pícaro con este talento gana la capacidad de lanzar un conjuro de nivel 1 de la lista de hechicero/mago 2 veces al día como una capacidad sortílega. El nivel de lanzador para esta capacidad es igual al nivel de pícaro. La CD de la salvación para este conjuro es 11 + el modificador de Inteligencia del pícaro. El pícaro debe tener una Inteligencia de al menos 11 para seleccionar este talento. Un pícaro debe tener el talento de pícaro de magia menor antes de escoger este talento.

Inutilizar rápido (Ex): Un pícaro con esta capacidad tarda la mitad del tiempo normal en inutilizar una trampa usando la habilidad de Inutilizar mecanismo (mínimo 1 asalto).

Poder de recuperación (Ex): Una vez al día, un pícaro con esta capacidad puede ganar un número de puntos de golpe temporales igual al nivel de pícaro. Activar esta capacidad es una acción inmediata que sólo puede ser realizada cuando esté por debajo de 0 puntos de golpe. Esta capacidad puede ser usada para prevenir su muerte. Estos puntos de golpe temporales duran 1 minuto. Si los puntos de golpe del pícaro quedan por debajo de 0 como consecuencia de perder estos puntos de golpe temporales, cae inconsciente y está moribundo de la manera habitual.

Gateo de pícaro (Ex): Mientras esté tumbado, un pícaro con esta capacidad puede mover a la mitad de su velocidad. Este movimiento provoca ataques de oportunidad de la manera habitual. Un pícaro con este talento puede dar pasos de 5 pies mientras gatea.

Reacciones lentas* (Ex): Oponentes dañados por el ataque furtivo del pícaro no pueden hacer ataques de oportunidad durante 1 asalto.

Levantarse (Ex): Un pícaro con esta capacidad puede levantarse de una posición tumbada como acción gratuita. Esto todavía provoca ataques de oportunidad por levantarse mientras se está amenazado por un enemigo.

Ataque sorpresa (Ex): Durante el asalto sorpresa, los oponentes siempre son considerados desprevenidos ante un pícaro con esta capacidad, incluso si ellos ya han actuado.

Avistador de trampas (Ex): Cada vez que un pícaro con este talento esté a 10 pies de una trampa, recibe una prueba de habilidad de Percepción para percatarse de la trampa. Esta prueba debe ser hecha en secreto por DM.

Entrenamiento en armas: Un pícaro que seleccione este talento gana Soltura con arma como dote adicional.

Sentido de las trampas (Ex) : A nivel 3, un pícaro gana un sentido intuitivo que le alerta del peligro de las trampas, dándole un bonificador +1 a las salvaciones de Reflejos hechos para evitar trampas y un bonificador +1 de esquiva a la CA contra ataques hechos por trampas. Estos bonificadores aumentan a +2 cuando el pícaro alcanza nivel 6, a +3 cuando alcanza nivel 9, a +4 cuando alcanza nivel 12, a +5 al 15 y a +6 a nivel 18.

Los bonificadores de sentido de las trampas ganados por múltiples clases se apilan.

Esquiva asombrosa (Ex): Empezando a nivel 4, un pícaro puede reaccionar al peligro antes de lo que sus sentidos se lo permitirían normalmente. No puede ser cogido desprevenido, incluso si el atacante es invisible. Todavía pierde su bonificador de Destreza a la CA si está inmovilizado. Un pícaro con esta capacidad todavía puede perder su bonificador de Destreza a la CA si un oponente usa una acción de fintar de manera exitosa contra él.

Si un pícaro ya tiene esquiva asombrosa de una clase diferente, automáticamente gana esquiva asombrosa mejorada (ver abajo) en su lugar.

Esquiva asombrosa mejorada (Ex): Un pícaro de nivel 8 o mayor ya no puede ser flanqueado. Esta defensa niega a otro pícaro la capacidad de hacer un ataque furtivo al personaje al flanquearlo, a no ser que el atacante tenga al menos cuatro niveles de pícaro más que el objetivo.

Si el personaje ya tiene esquiva asombrosa (ver arriba) de otra clase, los niveles de las clases que garantizan esquiva asombrosa se apilan para determinar el nivel de pícaro mínimo requerido para flanquear al personaje.

Talentos avanzados: A nivel 10, y cada dos niveles a partir de entonces, un pícaro puede escoger uno de los siguientes talentos avanzados en lugar de un talento de pícaro.

Golpe paralizante* (Ex): Un pícaro con esta capacidad puede atacar furtivamente a oponentes con tal precisión que sus golpes los debilitan y obstaculizan. Un oponente dañado por uno de tus ataques de oportunidad también recibe 2 puntos de daño a la Fuerza.

Rodar a la defensiva (Ex): Con este talento avanzado, el pícaro puede rodar con un golpe potencialmente letal para recibir menos daño de él de lo que recibiría de otra manera. Una vez al día, cuando sus puntos de golpe podrían reducirse a 0 o menos por daño en combate (de un arma u otro golpe, no un conjuro o capacidad especial) el pícaro puede intentar rodar

con el daño. Para usar esta capacidad, el pícaro debe intentar una TS de Reflejos (CD = daño infligido). Si la salvación es exitosa, sólo recibe la mitad del daño del golpe; si falla, recibe el daño completo. Debe ser consciente del ataque y poder reaccionar a él con el fin de poder ejecutar su rodar a la defensiva (si se le niega su bonificador de Destreza a la CA, no puede usar esta capacidad). Dado que este efecto normalmente no permite que un personaje haga una salvación de Reflejos para la mitad del daño, la capacidad de evasión del pícaro no puede aplicarse a rodar a la defensiva.

*Disipar ataque** (Sb): Los oponentes que reciben daño por un ataque furtivo de un pícaro con esta capacidad son afectados por un *disipar magia* dirigido, centrándose en el efecto de conjuro activo en el objetivo de más bajo nivel. El nivel de lanzador de esta capacidad es igual al nivel de pícaro. Un pícaro debe tener el talento de pícaro magia mayor antes de escoger disipar ataque.

Evasión mejorada (Ex): Funciona como evasión, excepto que mientras que el pícaro sigue sin recibir daño de una TS de Reflejos exitosa contra ataques, de ahora en adelante recibe sólo la mitad del daño de las salvaciones falladas. Un pícaro indefenso no gana los beneficios de evasión mejorada.

Oportunista (Ex): Una vez por asalto, el pícaro puede hacer un ataque de oportunidad contra un oponente que acaba de recibir daño en cuerpo a cuerpo por otro personaje. Este ataque cuenta como un ataque de oportunidad para ese asalto. Incluso un pícaro con la dote de Reflejos de combate no puede usar la capacidad de oportunismo más de una vez por asalto.

Maestría en habilidad: El pícaro se vuelve tan seguro en el uso de ciertas habilidades que puede usarlas de forma fiable incluso bajo condiciones adversas. Al obtener esta capacidad, selecciona un número de habilidades igual a 3 + su modificador de Inteligencia. Cuando haga una prueba de habilidad con una de esas habilidades, puede escoger 10 incluso si el estrés y las distracciones no le permitirían hacerlo normalmente. Un pícaro puede ganar esta capacidad especial múltiples veces, seleccionando habilidades adicionales que aplicar a maestría en habilidad de cada vez.

Mente escurridiza (Ex): Esta capacidad representa la capacidad del pícaro para zafarse de los efectos mágicos que de otra forma podría controlarlo u obligarlo. Si un pícaro con mente escurridiza es afectado por un conjuro o efecto de encantamiento y falla su TS, puede intentarlo de nuevo 1 asalto

más tarde con la misma CD. Sólo tiene esta oportunidad extra para superar su TS.

Dote: Un pícaro puede obtener cualquier dote para la que esté cualificado en lugar de un talento de pícaro.

Golpe maestro (Ex): Alcanzado el nivel 20, un pícaro se vuelve increíblemente mortal cuando inflige daño con ataque furtivo. Cada vez que el pícaro inflige daño con ataque furtivo, puede escoger uno de los siguientes tres efectos: el objetivo puede caer dormido durante 1d4 horas, paralizado durante 2d6 asaltos o asesinado. Independientemente del efecto escogido, el objetivo recibe una salvación de Fortaleza para negar el efecto adicional. La CD de esta salvación es igual a 10 + ½ del nivel de pícaro + el modificador de Inteligencia. Una vez que una criatura ha sido el objetivo de un golpe maestro, independientemente de si ha tenido éxito en la salvación o no, la criatura es inmune al golpe maestro del pícaro durante 24 horas. Las criaturas que son inmunes al ataque furtivo del pícaro también son inmunes a esta capacidad.

CAP. 4 – HABILIDADES (*SKILLS*):

Las habilidades representan algunas de las capacidades más básicas y, por el contrario, más fundamentales que tu personaje posee. A medida que el personaje avanza de nivel, puede adquirir nuevas habilidades y mejorar sus habilidades ya existentes de forma espectacular.

ADQUIRIR HABILIDADES:

A primer nivel, tu personaje obtiene un número de puntos de habilidad que dependen de la clase de personaje y del modificador de Inteligencia. Invertir un rango en una habilidad representa una medida del entrenamiento que posees en esa habilidad. Los rangos en una habilidad nunca pueden superar los dados de golpe de tu personaje. Además, cada clase posee un número de habilidades favorables denominadas "habilidades de clase". Es más fácil para tu personaje llegar a ser más competente en estas habilidades, ya que éstas representan parte de su formación profesional y su práctica permanente. Obtienes un modificador de +3 en todas las habilidades de clase en las que pongas rangos. Si posees más de una clase y todas te proporcionan dicho bonificador en una misma habilidad de clase, éstos no se apilan.

El número de rangos de clase que obtienes cuando subes un nivel en una de las clases básicas de personaje vienen representados en la tabla 4-1. Los humanos ganan 1 punto de habilidad extra por cada nivel de clase. Además, los personajes que obtengan un nivel en su clase predilecta pueden elegir entre un punto de habilidad extra o un punto de golpe adicional. Si seleccionas un nivel en una nueva clase, todas sus habilidades de clase son automáticamente añadidas a tu lista de habilidades de clase, y obtienes un bonificador de +3 en todas aquellas en las que ya tuvieras rangos.

Clase	Rangos de habilidad por nivel
Bárbaro	4 + Modificador de Int.
Bardo	6 + Modificador de Int.
Clérigo	2 + Modificador de Int.
Druida	4 + Modificador de Int.
Explorador	6 + Modificador de Int.
Guerrero	2 + Modificador de Int.

Hechicero	2 + Modificador de Int.
Mago	2 + Modificador de Int.
Monje	4 + Modificador de Int.
Paladín	2 + Modificador de Int.
Pícaro	8 + Modificador de Int.

PRUEBAS DE HABILIDAD:

Cuando tu personaje use una habilidad, no está garantizado el éxito. Para determinar dicho éxito, es necesario realizar una prueba de habilidad.

Cada rango otorga un bonificador de +1 en las pruebas de esa habilidad. Cuando haces una prueba de habilidad, tira 1d20 y añade tus rangos y los modificadores oportunos de cada característica al resultado. Si la habilidad que estás usando es una habilidad de clase (y has invertido rangos en esa habilidad), obtienes un +3 en sus pruebas. Si no posees ningún rango en una habilidad (y si la habilidad puede ser usada sin entrenamiento), puedes de igual forma usar la habilidad, pero sumas solamente el bonificador (o penalizador) correspondiente a la característica que se haga referencia. Las habilidades pueden, en cualquier caso, ser modificadas por una gran variedad de formas - por tu raza, por una característica de clase, por el equipo, por los efectos de un conjuro u objetos mágicos, etc. La tabla a continuación (4-2) muestra un sumario de los bonificadores de las pruebas de habilidad.

Habilidad	La prueba de habilidad es igual a: *
Sin entrenar	1d20 + Mod. Característica + Mod. Racial
Entrenada	1d20 + Rangos de habilidad + Mod. Característica + Mod. Racial
Habilidad de clase entrenada	1d20 + Rangos de habilidad + Mod. Característica + Mod. Racial + 3

* El penalizador a la armadura se aplica a todas las pruebas de habilidad basadas en Fuerza o Destreza.

Si el resultado de tu prueba de habilidad es igual o superior a la clase de dificultad (CD) de la tarea que estás intentando llevar a cabo, tendrás éxito en la prueba. Si el resultado es inferior a la CD, fallas la prueba. Algunas tareas tienen varios

niveles de éxito o de fracaso dependiendo de cuánto tu prueba está por encima o por debajo de la CD requerida. Algunas pruebas de habilidad se enfrentan a las pruebas de habilidad de un objetivo. Cuando se realiza una prueba enfrentada de habilidad, el intento tiene éxito si el resultado de tu prueba supera el resultado de tu objetivo.

ESCOGER 10 Ó ESCOGER 20:

Una prueba de habilidad representa un intento de lograr una finalidad, normalmente mientras estás bajo alguna limitación de tiempo o distracción. En algunas ocasiones, un personaje puede usar una habilidad bajo unas condiciones favorables, incrementando las probabilidades de éxito.

- **Escoger 10:** Cuando tu personaje no esté bajo un peligro inmediato o distraído, puedes escoger 10. En lugar de tirar 1d20 para la prueba de habilidad, calcula el resultado como si hubieras obtenido un 10. Para la gran mayoría de tareas rutinarias, escoger 10 significa un éxito automático. Las distracciones o las amenazas (por ejemplo el combate) hacen imposible escoger 10. En la mayoría de las ocasiones, escoger 10 es simplemente una medida de seguridad - cuando sabes (o esperas) que una tirada promedio puede ser suficiente pero temes que una tirada baja puede hacer que falles, así que optas por quedarte con una tirada promedio (un 10). Escoger 10 es especialmente útil en situaciones donde una tirada particularmente alta no ayudaría demasiado.

- **Escoger 20:** Cuando tienes tiempo de sobra, y no estás bajo amenazas o distracciones, y la habilidad que quieres usar no conlleva penalizaciones por fracaso, puedes escoger 20. En otras palabras, si tiras 1d20 las veces suficientes, en alguna ocasión obtendrás un 20. En lugar de tirar 1d20 para la prueba de habilidad, calcula tu resultado como si hubieras sacado un 20 en el dado.

Escoger 20 significa que lo intentarías hasta conseguir tener éxito, y se asume que fallas varias veces antes de tener éxito. Escoger 20 cuenta tanto como hacer 20 veces una simple prueba (normalmente 2 minutos para una habilidad que dura un asalto en realizarse).

Al escoger 20 se asume que tu personaje falla muchas veces antes de obtener éxito, por tanto tu personaje automáticamente obtendrá las penalizaciones en las que incurriría por fallar antes de completar la tarea. Las habilidades en las que comúnmente se escoge 20 suelen ser *Inutilizar Mecanismo*,

Escapismo, y *Percepción* (cuando estás intentando encontrar trampas).

- **Pruebas de Característica y pruebas de nivel de lanzador:** Las reglas de Escoger 10 o Escoger 20 se aplican de igual manera en la pruebas de característica. Ninguna de estas reglas se aplica a las pruebas de concentración o a las pruebas de nivel de lanzador.

AYUDAR A OTRO:

Puedes ayudar a alguien a obtener éxito en una prueba de habilidad haciendo la misma prueba de habilidad cooperando de manera conjunta. Si sacas un 10 o más en tu prueba, el personaje al que tratas de ayudar obtiene un +2 en su prueba. (No puedes Escoger 10 en una prueba de habilidad de ayudar a otro). En muchos casos, la ayuda a un personaje no será beneficiosa, o tal vez sólo un limitado número de personajes puedan ayudar al mismo tiempo.

En casos donde las habilidades posean restricciones sobre quién puede usarlas, como intentar abrir una cerradura usando *Inutilizar Mecanismo*, no puedes ayudar a otro para proporcionar un bonificador en una tarea que tu personaje no podría realizar por sí solo. El DM también puede imponer restricciones a la hora de ayudar a otro estudiando cada caso en concreto.

LISTA DE LAS HABILIDADES:

Acrobacias [*Acrobatics*]: puedes conservar el equilibrio mientras atraviesas superficies estrechas y traicioneras.

Artesanía [*Craft*]: eres habilidoso en la creación de un grupo específico de objetos, tales como armaduras o armas.

Averiguar intenciones [*Sense motive*]: Usa esta habilidad para detectar mentiras o verdaderas intenciones.

Conocimiento de conjuros [*Spellcraft*]: estás entrenado en el arte del lanzamiento de conjuros, en identificar objetos mágicos y en la artesanía de objetos mágicos.

Diplomacia [*Diplomacy*]: Puedes usar esta habilidad para persuadir a otros para que acepten tus argumentos y para obtener información valiosa o rumores de la gente.

Disfrazarse [*Disguise*]: Eres habilidoso cambiando tu apariencia.

Engañar [*Bluff*]: Sabes cómo contar mentiras.

Trepar/Escalar [*Climb*]: Eres diestro escalando superficies verticales, desde las paredes lisas de los muros de una ciudad a unos acantilados rocosos.

Escapismo [*Escape Artist*]: Tu entrenamiento te permite deshacerte de ligaduras y grilletes o escaparte de una presa.

Interpretar [*Perform*]: Eres habilidoso en alguna forma de entretenimiento, desde cantar y actuar a tocar un instrumento.

Intimidar [*Intimidate*]: Puedes usar esta habilidad para asustar a tus oponentes o para hacerles actuar de modo que resulte en tu beneficio.

Inutilizar mecanismo [*Disable Device*]: Eres habilidoso desarmando trampas y abriendo cerraduras.

Juego de manos [*Sleight of hand*]: Puedes vaciar bolsillos y carteras, esconder armas, y realizar una gran variedad de acciones sin ser detectado.

Lingüística [*Linguistics*]: Eres habilidoso con los idiomas, tanto hablados como escritos.

Montar [*Ride*]: Eres diestro cabalgando, normalmente con caballos, pero también podrían ser animales más exóticos.

Nadar [*Swim*]: Sabes nadar e incluso puedes hacerlo en aguas tormentosas.

Oficio [*Profession*]: Dominas un oficio específico.

Percepción [*Perception*]: Tus sentidos te permiten darte cuenta de pequeños detalles y te alertan del peligro.

Saber (arcano) [*Knowledge (arcana)*]: Estás cultivado en el campo del estudio y puedes responder tanto cuestiones sencillas como complejas.

Saber (dungeons) [*Knowledge (dungeoneering)*]: Estás cultivado en el campo del estudio y puedes responder tanto cuestiones sencillas como complejas.

Saber (ingeniería) [*Knowledge (engineering)*]: Estás cultivado en el campo del estudio y puedes responder tanto cuestiones sencillas como complejas.

Saber (geografía) [*Knowledge (geography)*]: Estás cultivado en el campo del estudio y puedes responder tanto cuestiones sencillas como complejas.

Saber (historia) [*Knowledge (history)*]: Estás cultivado en el campo del estudio y puedes responder tanto cuestiones sencillas como complejas.

Saber (local) [*Knowledge (local)*]: Estás cultivado en el campo del estudio y puedes responder tanto cuestiones sencillas como complejas.

Saber (naturaleza) [*Knowledge (nature)*]: Estás cultivado en el campo del estudio y puedes responder tanto cuestiones sencillas como complejas.

Saber (nobleza) [*Knowledge (nobility)*]: Estás cultivado en el campo del estudio y puedes responder tanto cuestiones sencillas como complejas.

Saber (los planos) [*Knowledge (planes)*]: Estás cultivado en el campo del estudio y puedes responder tanto cuestiones sencillas como complejas.

Saber (religión) [*Knowledge (religion)*]: Estás cultivado en el campo del estudio y puedes responder tanto cuestiones sencillas como complejas.

Sanar [*Heal*]: Eres experto en atender heridas y dolencias.

Sigilo [*Stealth*]: Puedes evitar ser detectado, lo que te permite pasar cerca de enemigos o golpear desde una posición oculta.

Supervivencia [*Survival*]: Con esta habilidad podrás sobrevivir en la naturaleza y orientarte en pleno desierto.

Tasación [*Appraise*]: Con esta habilidad eres capaz de evaluar el valor monetario de cualquier objeto.

Trato con animales [*Handle Animal*]: Eres habilidoso trabajando con animales, y puedes enseñarles trucos, conseguir que sigan órdenes sencillas, e incluso domesticarlos.

Usar objeto mágico [*Use magic device*]: Eres capaz de activar objetos mágicos, incluso si no estás entrenado en su uso.

Volar [*Fly*]: Eres habilidoso volando, bien sea con alas o con magia, y puedes realizar maniobras complicadas y atrevidas en vuelo.

DESCRIPCIÓN DE LAS HABILIDADES:

Esta sección describe cada habilidad, incluyendo usos comunes y los típicos modificadores. Los jugadores pueden usar ciertas habilidades para propósitos diferentes de los que aquí se muestran, a discreción del DM. En la tabla 4-3 de la página siguiente se muestra un completo sumario de todas las habilidades.

TABLA 4-3: SUMARIO DE HABILIDADES.													
Habilidades	Bbr	Brd	Clr	Drd	Exp	Gue	Hcr	Mag	Mnj	Pld	Pic	No entrenada	Caract. Clave
Acrobacias*	C	C	-	-	-	-	-	-	C	-	C	Si	Des*
Artesanía	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	Si	Int
Averiguar intenciones	-	C	C	-	-	-	-	-	C	C	C	Si	Sab
Conocimiento de conjuros	-	C	C	C	C	-	C	C	-	C	-	No	Int
Diplomacia	-	C	C	-	-	-	-	-	-	C	C	Si	Car
Disfrazarse	-	C	-	-	-	-	-	-	-	-	C	Si	Car
Engañar	-	C	-	-	-	-	C	-	-	-	C	Si	Car
Escapismo*	-	C	-	-	-	-	-	-	C	-	C	Si	Des*
Interpretar	-	C	-	-	-	-	-	-	C	-	C	Si	Car
Intimidar	C	C	-	-	C	C	C	-	C	-	C	Si	Car
Inutilizar mecanismo*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	C	No	Des*
Juego de manos*	-	C	-	-	-	-	-	-	-	-	C	No	Des*
Lingüística	-	C	C	-	-	-	-	C	-	-	C	No	Int
Montar*	C	-	-	C	C	C	-	-	C	C	-	Si	Des*
Nadar*	C	-	-	C	C	C	-	-	C	-	C	Si	Fue*
Oficio	-	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	No	Sab
Percepción	C	C	-	C	C	-	-	-	C	-	C	No	Int
Saber (arcano)	-	C	C	-	-	-	C	C	-	-	-	No	Int
Saber (dungeons)	-	C	-	-	C	C	-	C	-	-	C	No	Int
Saber (ingeniería)	-	C	-	-	-	C	-	C	-	-	-	No	Int
Saber (geografía)	-	C	-	C	C	-	-	C	-	-	-	No	Int
Saber (historia)	-	C	C	-	-	-	-	C	C	-	-	No	Int
Saber (local)	-	C	-	-	-	-	-	C	-	-	C	No	Int
Saber (naturaleza)	C	C	-	C	C	-	-	C	-	-	-	No	Int
Saber (nobleza)	-	C	C	-	-	-	-	C	-	C	-	No	Int
Saber (los planos)	-	C	C	-	-	-	-	C	-	-	-	No	Int
Saber (religión)	-	C	C	-	-	-	-	C	C	C	-	No	Int
Sanar	-	-	C	C	C	-	-	-	-	C	-	Si	Sab
Sigilo*	-	C	-	-	C	-	-	-	C	-	C	Si	Des*
Supervivencia	C	-	-	C	C	C	-	-	-	-	-	Si	Sab
Tasación	-	C	C	-	-	-	C	C	-	-	C	Si	Int
Trato con animales	C	-	-	C	C	C	-	-	-	C	-	No	Car
Trepar/ Escalar*	C	C	-	C	C	C	-	-	C	-	C	Si	Fue*
Usar objeto mágico	-	C	-	-	-	-	C	-	-	-	C	No	Car
Volar*	-	-	-	C	-	-	C	C	-	-	-	Si	Des*

C = Habilidad Clásea; * Se aplica el penalizador de armadura.

La descripción de las habilidades se adhiere a las siguientes directrices.

Nombre de la habilidad: El nombre de las habilidades incluye (además del nombre de la habilidad) la siguiente información.

- **Clave de la habilidad:** La abreviación de la característica cuyos modificadores se aplican a dicha prueba de habilidad.

- **Solo Entrenada:** Si esta notificación está incluida en el nombre de la habilidad, debes tener al menos un rango en esta habilidad para poder usarla. Si esta información está omitida, la habilidad puede ser usada sin estar entrenada (rangos = 0). Si hay alguna indicación especial que se pueda aplicar al uso entrenado o sin entrenar, vendrá reflejada en la sección de Sin Entrenar.

- **Penalizador de armadura:** Si esta información viene en la línea del nombre de habilidad, el penalizador de armadura

debe aplicarse (cuando sea necesario) a pruebas que dependan de esta habilidad. Si esta entrada no aparece, la penalización no se aplicará.

Descripción: El nombre de la habilidad va seguido de una descripción general de lo que el uso de esta habilidad representa.

Prueba: Refleja lo que un jugador con una prueba exitosa puede conseguir y las CD de las pruebas.

Acción: El tipo de acción que la habilidad requiere, o la cantidad de tiempo requerida para la prueba.

Nuevo Intento: Las condiciones que se aplican a los sucesivos intentos de usar una habilidad exitosamente. Si la habilidad no te permite intentar la misma tarea más de una vez, o si el fallo conlleva alguna penalización (como con la habilidad de trepar), no puedes coger 20. Si este párrafo está omitido, la habilidad puede ser intentada sin otro penalizador que no sea el tiempo requerido.

Especial: Cualquier asunto adicional que deba aplicarse a la habilidad, tales como los efectos especiales derivados de su uso o los bonificadores que ciertos personajes reciben gracias a su clase, dotes elegidas, o raza.

Restricciones: El empleo de ciertas habilidades puede estar restringido a personajes de ciertas clases. Esta entrada indica si existe alguna restricción para la habilidad.

Sin Entrenar: Esta entrada indica lo que un personaje sin ningún rango en la habilidad puede hacer con ella. Si esta entrada no aparece, significa que las características de la habilidad funcionan de manera normal para personajes sin entrenamiento (si puede ser usada sin estar entrenado) o que un personaje no entrenado no puede intentar pruebas con esta habilidad (para habilidades que están designadas como "Sólo Entrenado").

ACROBACIAS:

(Des; Penalizador por armadura)

Puedes conservar el equilibrio mientras atraviesas superficies estrechas y traicioneras. También puedes Saltar en picado, hacer volteretas, saltar y rodar para evitar ataques y superar obstáculos.

Prueba: Puedes usar Acrobacias para moverte en superficies estrechas y terrenos desiguales sin caer. Una prueba exitosa te permite moverte a la mitad de velocidad en dichas

superficies - se requiere solamente una prueba por asalto. Usa la siguiente tabla para determinar la CD base, la cual es entonces modificada por los modificadores de la habilidad de acrobacias. Cuando emplees Acrobacias de esta manera, se considera que estás desprevenido y pierdes tu bonificador de Destreza a la CA (si la hay). Si recibes daño usando Acrobacias, debes inmediatamente hacer otra prueba de Acrobacias a la misma CD para evitar caer o ser derribado.

Ancho de la Superficie	CD Base
Mayor de 3 pies de ancho (0,9m)	0*
De 1 a 3 pies de ancho (0,3-0,9m)	5*
De 7 a 11 pulgadas (0,17-0,3m)	10
De 2 a 6 pulgadas (0,05-0,17m)	15
Menos de 2 pulgadas (<0,05m)	20

* La prueba para moverte por estas superficies no será necesaria a menos que los modificadores al tipo de superficie incrementen la CD a 10 ó más.

Además, esta habilidad también puede utilizarse para moverte por casillas amenazadas sin provocar ataques de oportunidad por parte de un enemigo. Cuando te muevas de este modo, te moverás a mitad de velocidad. Te puedes mover a velocidad completa incrementando la CD de la prueba en 10 puntos. No puedes usar Acrobacias para pasar a través del espacio de un oponente si tu velocidad se ve reducida porque estás llevando una carga intermedia o pesada o bien una armadura intermedia o pesada. Si una capacidad te permite moverte a velocidad completa bajo tales condiciones, puedes usar Acrobacias para pasar a través del espacio de un oponente.

Situación	CD Base de Acrobacia *
Movimiento a través de un área amenazada	Maniobra de Defensa en Combate del oponente
Movimiento a través del espacio de un enemigo	5+ Maniobra de Defensa en Combate del oponente

* La CD es usada para evitar un ataque de oportunidad debido al movimiento. Esta CD se incrementa en 2 por cada oponente adicional evitado en un asalto.

Finalmente, puedes usar la habilidad de Acrobacias para hacer saltos así como para suavizar caídas. La CD base para hacer un salto es igual a la distancia a ser atravesada (si es horizontal) o 4 veces la altura a ser alcanzada (si es vertical).

Estas CDs se duplican si no tienes al menos 10 pies (3m) de espacio para coger carrerilla. Los únicos modificadores que se aplican son aquellos que dependan de la superficie desde la que estás saltando. Si fallas esta prueba por 4 o menos, puedes intentar una TS Reflejos de CD 20 para quedar colgado del otro lado después de haber fallado el salto. Si fallas por 5 o más, no saltas lo suficiente y caes (o caes al suelo en caso de intentar un salto vertical). Las criaturas con una velocidad base en tierra superior a 30 pies (9m) reciben un bonificador racial de +4 en pruebas de Acrobacias hechas para saltar por cada 10 pies por encima de los 30 habituales. Las criaturas con una velocidad base en tierra inferior a 30 pies (9m) reciben un bonificador racial de -4 en pruebas de Acrobacias hechas para saltar por cada 10 pies por debajo de los 30 habituales. Ningún salto te puede permitir exceder tu máximo movimiento en un asalto. Para un salto corriendo, el resultado de tu prueba de Acrobacias indica la distancia conseguida en el salto (y si la prueba falla, será la distancia a la que aterrizas en el suelo y caes boca abajo). Reduce a la mitad este resultado para determinar la distancia de un salto estático (sin correr).

Al caer deliberadamente desde cualquier distancia, incluso como consecuencia de un salto fallido, una prueba de CD 15 en Acrobacias te permite pasar por alto los primeros 10 metros de caída, aunque igualmente terminas tumbado boca abajo si recibes algún daño en la caída. Ver las normas de caída para más detalles.

Distancia de Salto	CD de Acrobacias
5 pies (1,5m)	5
10 pies (3m)	10
15 pies (4,5m)	15
20 pies (6m)	20
Más de 20 pies (>6m)	+5 cada 5 pies

Salto Altura	CD de Acrobacias
1 pie (0,3m)	4
2 pies (0,6m)	8
3 pies (0,9m)	12
4 pies (1,2m)	16
Más de 4 pies (>1,2m)	+4 por cada pie

Muchas condiciones pueden afectar tus oportunidades de éxito en las pruebas de Acrobacias. Los siguientes modificadores se aplican a todas las pruebas de Acrobacias. Los modi-

ficadores se apilan unos con otros, pero sólo se aplica el más severo para una misma condición determinada.

Modificadores de Acrobacia	Modificador a la CD
Ligeramente obstruido (gravilla, arena)	+2
Severamente obstruido (cueva, escombros)	+5
Ligeramente resbaladiza (húmedo)	+2
Severamente resbaladiza (Helado)	+5
Ligeramente inclinado (<45°)	+2
Severamente inclinado (>45°)	+5
Ligeramente inestable (bote en aguas revueltas)	+2
Medianamente inestable (bote en una tormenta)	+5
Severamente inestable (Se abre la tierra)	+10
Mover a velocidad completa en superficies estrechas o terrenos desiguales	+5*

*Esto no se aplica a pruebas de salto.

Acción: ninguna. Una prueba de Acrobacia es hecha como parte de otra acción o como reacción a una situación.

Especial: Si tienes 3 o más rangos en Acrobacias, ganas un bonificador de esquivas de +3 a la CA cuando luchas a la defensiva en lugar del habitual +2, y un +6 a la CA de esquivas (en lugar de +4) cuando realizas una acción de defensa completa.

ARTESANÍA:

(Int)

Eres habilidoso en la creación de un grupo específico de objetos, tales como armaduras o armas. Al igual que *Saber*, *Interpretar* y *Oficio*, *Arte* es en realidad un número de habilidades diferentes. Puedes tener varias habilidades de Arte, cada una con sus propios rangos. Las habilidades de Arte más comunes son alfarería, alquimia, armería, caligrafía, carpintería, cerrajería, cestería, construcción naval, costura, curtido, encuadernación, escultura, fabricación de trampas, herrería, mampostería, pintura, talla de gemas o zapatería.

Una habilidad de *Arte* está específicamente centrada en crear algo. Si algo no está creado mediante el esfuerzo, probablemente esté bajo el título de alguna habilidad de *Oficio*.

Prueba: puedes practicar el comercio y ganarte la vida bastante bien, obteniendo la mitad del resultado de tu prueba en piezas de oro por cada semana de trabajo dedicado. Sabes cómo emplear los instrumentos de tu negocio, cómo llevar a

cabo el trabajo diario, cómo supervisar aprendices, y cómo lidiar con la mayoría de los problemas comunes. (Los jornaleros no entrenados y los aprendices ganan una cantidad de 1 moneda de plata al día).

La función básica de la habilidad de *Arte*, en cualquier caso, es permitirte fabricar un objeto de un tipo apropiado. La CD depende de la complejidad del objeto creado. La CD, el resultado de tu prueba, y el precio del objeto determinan cuánto tiempo te llevará fabricar un objeto en particular. El precio final del objeto también determina el coste de los materiales.

En algunos casos, el conjuro de *Elaborar* puede ser usado para lograr los resultados de una prueba de *Arte* sin verse envuelto en dicha prueba. No obstante, debes realizar una prueba de *Arte* cuando uses el conjuro para hacer artículos que requieran un elevado dominio de artesanía.

Una prueba exitosa relativa a la carpintería unida al lanzamiento del conjuro *Madera Férrea* te permite fabricar objetos de madera que tienen la resistencia del acero.

Cuando lances el conjuro de *Creación Menor*, debes tener éxito en la apropiada prueba de *Arte* para fabricar un objeto complejo.

Toda artesanía requiere las herramientas de artesano adecuadas para tener la oportunidad de conseguirlo. Si son empleadas herramientas improvisadas, la prueba se realizará con una penalización de -2. Por otro lado, las herramientas de un maestro artesano otorgan un bonificador circunstancial de +2 a la prueba.

Para determinar cuánto tiempo y dinero lleva el fabricar un objeto, sigue estos pasos:

- Busca el precio del objeto en monedas de plata (1mo = 10mp).
- Busca la CD de la tabla 4-4.
- Paga 1/3 del precio del objeto debido al coste de los materiales.
- Haz una prueba apropiada de *Arte* que represente el valor de una semana de trabajo. Si la prueba resulta exitosa, multiplica su resultado por la CD. Si el resultado multiplicado por la CD iguala el precio del objeto en mp, entonces has completado el objeto. (Si el resultado multiplicado por la CD es igual al doble o al triple del precio del objeto en mp, entonces completas el trabajo en la mitad o en un tercio del tiempo requerido). (Otros múltiplos de la CD reducen el tiempo de la misma manera). Si el resultado multiplicado por la CD no es igual al precio, entonces eso representa el progreso que has hecho esta semana. Anota el resultado y realiza una nueva prueba de *Arte* para la siguiente semana. Cada semana realizarás más progresos hasta que el total alcance el precio del objeto en piezas de plata.

Si fallas la prueba por 4 o menos, no harás progresos esta semana. Si fallas por 5 o más, echar a perder la mitad de los materiales y tienes que pagar la mitad del coste de materiales otra vez.

TABLA 4-4: HABILIDADES DE ARTESANÍA.

Objeto	Habilidad de Arte	CD de Arte
Ácido (frasco)	Alquimia	15
Fuego de alquimista, ahumadera o ramita yesquera	Alquimia	20
Contraveneno, cetro solar, bolsa de maraña, piedra de trueno	Alquimia	25
Armadura o escudo	Armaduras	10 + Bonif CA
Arco largo, arco corto, o flechas	Arcos	12
Arco largo compuesto o arco corto compuesto	Arcos	15
Arco largo compuesto o arco corto compuesto reforzado	Arcos	15 + (2 x refuerzo)
Trampa mecánica	Trampas	Varía *
Ballesta, o virotos	Armas	15
Armas sencillas cuerpo a cuerpo o arrojadizas	Armas	12
Armas marciales cuerpo a cuerpo o arrojadizas	Armas	15
Armas exóticas cuerpo a cuerpo o arrojadizas	Armas	18
Objetos muy sencillos (cuchara de madera)	Varios	5
Objetos corrientes (olla de hierro)	Varios	10
Objetos de buena calidad (campana)	Varios	15

* Las Trampas tienen sus propias reglas de construcción (ver capítulo 13).

Progreso diario: puedes hacer pruebas diarias en lugar de semanales. En este caso tu progreso (resultado de la prueba x CD) debería ser dividido por el número de días de una semana.

Crear objetos de gran calidad: puedes fabricar un objeto de gran calidad: un arma, conjunto de armadura, escudo, o instrumentos que conlleven un bonificador en su uso gracias a su excepcional artesanía. Para crear un objeto de gran calidad, debes crear “el componente de gran calidad” como si fuera un objeto distinto además del objeto normal. El componente de gran calidad tendrá su propio precio (300 mo para un arma o 150 mo para un conjunto de armadura o un escudo) y una CD de *Arte* de 20. Una vez que ambos (el objeto normal y el componente para hacer el objeto de gran calidad) están completos, el objeto de gran calidad estará finalizado. El coste a pagar por el componente de gran calidad es un tercio de la cantidad indicada, justo como si fuera el coste de los materiales de fabricación.

Reparar Objetos: puedes reparar un objeto realizando pruebas contra la misma CD que tendría el fabricar el objeto nuevamente. El coste de la reparación de un objeto será un quinto de su valor.

Acción: no se aplica. Las pruebas de *Arte* son hechas en días o semanas (ver arriba).

Nuevo Intento: si, pero cada vez que falles por 5 o más, echarás a perder la mitad de los materiales de fabricación y tendrás que pagar la mitad de su coste nuevamente.

Especial: puedes, voluntariamente, añadir un +10 a la CD indicada para fabricar un objeto. Esto te permite crear el objeto más rápidamente (aunque estarás multiplicando su elevada CD por el resultado de tu prueba de *Arte* para determinar tu progreso). Debes decidir si incrementar la CD antes de realizar la prueba diaria o semanal del objeto.

Para hacer un objeto usando *Arte* (Alquimia), debes tener el equipo alquímico correspondiente. Si estás trabajando en una ciudad, puedes comprar lo que necesites como parte de los costes de los materiales de fabricación para hacer el objeto, pero el equipo alquímico suele ser difícil de conseguir según la zona. Montar y mantener un laboratorio alquímico confiere un bonificador de +2 en las pruebas de *Arte* (Alquimia) porque posees las herramientas perfectas para realizar el trabajo, pero no afecta al coste de ningún objeto fabricado usando la habilidad.

Un Gnomo recibe un bonificador de +2 en una habilidad de *Arte* u *Oficio* a su elección.

AVERIGUAR INTENCIONES:

(Sab)

Usa esta habilidad para detectar mentiras o verdaderas intenciones.

Prueba: una prueba con éxito evita que te engañen (ver habilidad de *Engañar*). También puedes usar esta habilidad para enterarte de algo que se está tramando (es decir, cuando esté sucediendo algo inusual) o para evaluar si alguien es de tu confianza.

Tarea	CD Averiguar Intenciones
Corazonada	20
Advertir un encantamiento	25 o 15
Descubrir un mensaje secreto	Varía

Corazonada: Este uso de la habilidad sirve para obtener una valoración intuitiva de la situación social. Por el comportamiento de otro, puedes tener la sensación de que algo va mal, como, por ejemplo, al hablar con un impostor. Por otro lado, puedes percibir si alguien es de confianza.

Advertir un encantamiento: puedes notar si una criatura se halla influenciada por un efecto de encantamiento incluso aunque la persona en cuestión no sepa que lo está. La CD normal es 25, pero si el objetivo está dominado (ver *Dominar Persona*), la CD es sólo de 15, debido a las posibilidades de acción limitadas del objetivo.

Descubrir un mensaje secreto: puedes utilizar *Averiguar Intenciones* para detectar un mensaje secreto que está siendo transmitido mediante la habilidad de *Engañar*. En este caso, tu prueba de *Averiguar Intenciones* se enfrenta a la prueba de *Engañar* del personaje que esté transmitiendo el mensaje. Por cada fragmento de información del mensaje que desconozcas, recibes un penalizador de -2 a la prueba de *Averiguar intenciones*. Si tienes éxito por 4 o menos, descubres que es está transmitiendo algo oculto, pero no puedes comprender nada específico de su contenido. Si superas la CD por 5 o más, interceptas y comprendes el mensaje. Si fallas por 4 o menos, no eres capaz de detectar ninguna comunicación secreta, pero si fallas por 5 o más deduces una información errónea.

Acción: intentar obtener información por medio de *Averiguar Intenciones* requiere un minuto como mínimo, aunque bien podrías pasarte una noche entera tratando de hacerte una idea de la gente que hubiera a tu alrededor.

Nuevos Intentos: no, aunque tendrás derecho a realizar una prueba de *Averiguar Intenciones* cada vez que intenten engañarte.

Especial: Un Explorador obtiene un bonificador en las pruebas de *Averiguar intenciones* cuando use esta habilidad contra enemigos predilectos.

Si tienes la dote de *Alerta*, obtienes un bonificador en las pruebas de *Averiguar intenciones*.

CONOCIMIENTO DE CONJUROS:

(Int; sólo entrenada)

Estás entrenado en el arte del lanzamiento de conjuros, en identificar objetos mágicos, en la artesanía de objetos mágicos, y en identificar conjuros según están siendo lanzados.

Prueba: *Conocimiento de conjuros* se emplea cuando quiera que una cuestión requiera tu sabiduría y tu habilidad técnica en el arte del lanzamiento de conjuros o en la fabricación de objetos mágicos. Esta habilidad es usada también para identificar las propiedades mágicas de un objeto mágico que poseas a través del uso de conjuros tales como *Detectar Magia* e *Identificar*. La CD de esta prueba varía en función de la tarea.

Acción: Identificar un conjuro según está siendo lanzado no requiere una acción, pero debes ser capaz de ver claramente el conjuro según está siendo lanzado, y esto incurre en los mismos penalizadores que una prueba de *Percepción* debido a la distancia, condiciones desfavorables, y otros factores. Aprender un conjuro de un libro de conjuros lleva 1 hora por nivel del conjuro (los conjuros de nivel 0 llevan 30 minutos). Preparar un conjuro de un libro de magia prestado no añade tiempo a la preparación del conjuro. Hacer una prueba de *Conocimiento de conjuros* para fabricar un objeto mágico es parte del proceso de creación. Intentar averiguar las propiedades de un objeto mágico lleva 3 asaltos por objeto a ser identificado y debes ser capaz de examinar exhaustivamente el objeto.

Nuevos Intentos: No puedes reintentar pruebas hechas para identificar un conjuro. Si fallas al aprender un conjuro de un libro de conjuros o pergamino, debes esperar al menos una semana antes de volver a intentarlo. Si fallas al preparar un conjuro de un libro de conjuros prestado, no puedes intentarlo

otra vez hasta el día siguiente. Cuando uses *Detectar Magia* o *Identificar* para aprender las propiedades de objetos mágicos, sólo puedes intentar averiguar las propiedades de un objeto en concreto una vez al día. Intentos sucesivos revelan el mismo resultado.

Especial: si eres un mago especialista, obtienes un bonificador de +2 en las pruebas de *Conocimiento de Conjuros* hechas para identificar, aprender, y preparar conjuros de tu escuela elegida. De igual modo, obtienes un penalizador de -5 en pruebas similares relacionadas con los conjuros de las escuelas opuestas.

Un elfo, obtiene un bonificador racial de +2 en las pruebas de *Conocimiento de Conjuros* realizadas para identificar las propiedades de un objeto mágico.

Si tienes la dote de *Facilidad para la magia*, obtienes bonificadores a tus pruebas.

Tarea	CD de Conocimiento de Conjuros
Identificar un conjuro según está siendo lanzado	15 + nivel de lanzador.
Aprender un conjuro de un libro de conjuros o de un pergamino	15 + nivel de lanzador.
Preparar un conjuro desde un libro de conjuros prestado	15 + nivel de lanzador.
Identificar las propiedades de un objeto mágico usando <i>Detectar Magia</i>	15 + nivel de lanzador del objeto
Descifrar un pergamino	20 + nivel de lanzador
Fabricar un objeto mágico	Depende del objeto.

DIPLOMACIA:

(Car)

Puedes usar esta habilidad para persuadir a otros para que acepten tus argumentos, para resolver diferencias, y para obtener información valiosa o rumores de la gente. Esta habilidad también suele emplearse para negociar conflictos haciendo uso de la etiqueta y las maneras adecuadas para dicho problema.

Prueba: puedes cambiar la actitud inicial de un personaje no jugador con una prueba exitosa. La CD de esta prueba depende de la actitud inicial de la criatura hacia ti, ajustada por su modificador de Carisma. Si tienes éxito, la actitud del personaje hacia ti se mejora en un grado. Por cada 5 puntos que obtengas por encima de la CD, la actitud del personaje

hacia ti se incrementará un grado. La actitud de una criatura no puede ser mejorada en más de 2 grados de esta manera, aunque el DM puede obviar esta norma en ciertas ocasiones. Si fallas la prueba en 4 o menos, la actitud del personaje hacia ti no cambia. Si fallas por 5 o más, la actitud del personaje hacia ti se reduce en un grado.

No puedes usar *Diplomacia* contra una criatura que no te entiende o que tiene una inteligencia de 3 o menos. *Diplomacia* es normalmente inefectiva en combate y contra criaturas que intentan hacerte daño a ti o a tus aliados en un futuro inmediato. Cualquier cambio de actitud originado a través de *Diplomacia* generalmente dura 1d4 horas pero puede durar más o menos dependiendo de la situación en concreto (a discreción del DM).

Actitud Inicial	CD de Diplomacia
Hostil	25 + Mod. Carisma de la criatura
Poco amistosa	20 + Mod. Carisma de la criatura
Indiferente	15 + Mod. Carisma de la criatura
Amistosa	10 + Mod. Carisma de la criatura
Amable	0 + Mod. Carisma de la criatura

Si la actitud de una criatura hacia ti es al menos indiferente, puedes intentar solicitar algo a la criatura. Esta es una prueba adicional de *Diplomacia*, usando la actual actitud de la criatura para determinar la CD base, con uno de los siguientes modificadores. Una vez que la actitud de una criatura ha cambiado a amable, la criatura hará la mayor parte de las cosas que le pidas sin una prueba, a menos que lo que requieras vaya en contra de su propia naturaleza o la ponga en serio peligro. Algunas exigencias fallarán automáticamente si van en contra de los valores de la criatura o de su naturaleza (sujetas a la discreción del DM).

Petición	Modificador a la CD de Diplomacia
Dar consejos sencillos o direcciones	-5
Dar consejos detallados	+0
Dar ayuda sencilla	+0
Revelar un secreto sin importancia	+5
Dar ayudas importantes	+5
Dar ayudas muy peligrosas	+10
Revelar un importante secreto	+10 o más
Dar ayudar por la que podría ser castigado	+15 o más
Peticiones adicionales	+5 por petición

Reunir Información: puedes también usar *Diplomacia* para reunir información sobre un tema específico o individual. Para hacer esto, debes gastar 1d4 horas sondeando gente en tabernas locales, mercados y lugares de encuentro. La CD de esta prueba depende de lo siniestra que sea dicha información, pero para la gran mayoría de hechos y rumores comunes la dificultad será de 10. Para conocimientos o secretos oscuros, la CD se puede incrementar a 20 o más. También puede ocurrir que ciertos temas son simplemente desconocidos para la gente común.

Acción: usar *Diplomacia* para influenciar en la actitud de una criatura lleva un minuto de interacción continua. Hacer una petición o pregunta a una criatura lleva uno o más asaltos de interacción, dependiendo siempre de la complejidad de la pregunta. Usar *Diplomacia* para reunir información lleva 1d4 horas de trabajo para buscar información y rumores.

Nuevo Intento: no puedes usar *Diplomacia* para influenciar en la actitud de una criatura en concreto más de una vez en un periodo de 24 horas. Si una petición es rechazada, el resultado no cambiará con pruebas sucesivas, aunque otras peticiones pueden ser atendidas. Puedes intentar volver a usar *Diplomacia* para intentar *reunir información* nuevamente.

Especial: si tienes la dote de *Persuasivo*, obtienes un bonificador en las pruebas de *Diplomacia*.

DISFRAZARSE:

(Car)

Eres habilidoso cambiando tu apariencia.

Prueba: el resultado de la prueba de *Disfrazarse* determina lo bueno que es el disfraz, y se enfrenta a los resultados de las pruebas de *Percepción* de los demás. Si no haces algo que llame la atención a nadie, los demás no harán pruebas de percepción. Si llamas la atención de personas recelosas (como un guardia que vigila a la gente que entra por la puerta de una ciudad) se asume que tales observadores están *escogiendo 10* a sus pruebas *Percepción*.

Tendrás sólo una prueba de *Disfrazarse* por cada uso de la habilidad, incluso si varias personas realizan pruebas de *Percepción* contra ti. La prueba de *Disfrazarse* se realiza de forma secreta, así que no puedes estar seguro de lo bueno que es tu resultado.

La efectividad de tu disfraz depende de cuánto cambies tu apariencia. *Disfrazarse* puede ser empleado para hacerte pare-

cer una criatura que es una categoría por encima o por debajo de tu tamaño. Esto no cambia tu tamaño real o envergadura en caso de que entres en combate llevando tal disfraz.

Disfrazarse	Modificador de la Prueba
Solamente detalles menores	+5
Aparentar diferente sexo*	-2
Aparentar diferente raza*	-2
Aparentar diferente categoría de edad*	-2**
Aparentar distinta categoría de tamaño*	-10

* Estos modificadores son acumulativos; usa todos los que se apliquen.

** Por cada grado de diferencia entre tu categoría de edad real y la que intentas aparentar. Los grados son: joven (más joven que un adulto), adulto, mediana edad, viejo y venerable.

Si te intentas hacer pasar por un individuo en particular, aquellos que conozcan su aspecto obtienen un bonificador a sus pruebas de *Percepción* de acuerdo a la tabla a continuación. Es más, ellos pasan automáticamente a sospechar de ti, de modo que siempre se realizarán pruebas enfrentadas en ese sentido.

Grado de Familiaridad	Bonif. a la Percepción del observador
Conocidos de vista	+4
Amigos o socios	+6
Buenos amigos	+8
Amigos íntimos	+10

Un individuo hace pruebas de *Percepción* para ver a través de tu disfraz de manera inmediata al verte y una vez más cada hora. Si por casualidad te encuentras con un gran número de diferentes criaturas, cada una de ellas durante poco tiempo, haz una prueba por día o por hora, usando un modificador medio en la *Percepción* para el grupo entero.

Acción: crear un disfraz requiere 1d3 x 10 minutos de trabajo. Usar magia (como el conjuro de *Disfraz*) reduce esta acción al tiempo requerido para lanzar dicho conjuro o desencadenar el efecto.

Nuevo Intento: sí. Puedes intentar hacer una prueba de disfrazarse fallida, pero una vez que los demás saben que intentaste disfrazarte, estarán mucho más recelosos.

Especial: la magia que afecte a tu forma como *Alterar el propio aspecto*, *Disfrazarse*, *Polimorfarse*, o *Cambiar la forma*, te proporciona un bonificador de +10 a las pruebas de Disfrazarse (ver las descripciones individuales de los conjuros). La magia de adivinación que permita a la gente ver a través de las ilusiones (tales como *Visión verdadera*) no penetrará un disfraz vulgar pero reconocerá los efectos mágicos de un disfraz.

Debes hacer una prueba de *Disfrazarse* cuando lances un conjuro de *Simulacro* para determinar lo buena que es el parecido.

Si tienes la dote de *Engañoso*, obtienes un bonificador a las pruebas de *Disfrazarse*.

ENGAÑAR:

(Car)

Sabes cómo contar mentiras.

Prueba: *Engañar* es una prueba enfrentada contra la habilidad de *Averiguar Intenciones* de tu oponente. Si utilizas *Engañar* para embaucar a alguien, con una prueba exitosa convences a tu oponente de que lo que estás diciendo es verdad. Las pruebas de *Engañar* se modifican dependiendo de la credibilidad de la mentira. Los siguientes modificadores se aplican a la tirada para contar una mentira a una criatura. Observa que algunas mentiras son tan improbables que es imposible convencer a alguien de que son ciertas (sujeto a discreción del DM).

Circunstancias	Modificador de Engañar
El objetivo quiere creerte	+5
La mentira es creíble	+0
La mentira es probable	-5
La mentira es exagerada	-10
La mentira es imposible	-20
El objetivo está borracho o debilitado	+5
Presentas pruebas convincentes	+10 en adelante

Fintar: puedes emplear *Engañar* para fintar en combate, consiguiendo que tu oponente pierda su bonificador de destreza a su CA en tu próximo ataque. La CD de esta prueba es igual a 10 + Bonificador de ataque base de tu oponente + Modificador de Sabiduría de tu oponente. Si tu oponente está

entrenado en *Averiguar Intenciones*, en lugar de esto, la CD es igual a 10 más el bonificador de *Averiguar Intenciones* de tu oponente. Siempre se escogerá la mayor CD en cualquier caso.

Mensajes Secretos: puedes usar *Engañar* para mandar mensajes ocultos a otro jugador, sin que los demás comprendan tu verdadero mensaje, mediante el uso de indirectas para ocultar tu mensaje real. La CD de esta prueba es de 15 para mensajes sencillos y de 20 para mensajes complejos. Si tienes éxito, el objetivo comprende automáticamente tu mensaje, asumiendo que te comuniques en un lenguaje que ambos entendáis. Si tu prueba falla por 5 o más, transmites el mensaje equivocado. Las demás criaturas que capten tu mensaje pueden intentar descifrarlo realizando una prueba enfrentada de su habilidad de *Averiguar Intenciones* contra tu resultado de *Engañar*.

Acción: intentar engañar a alguien lleva al menos un asalto, pero posiblemente pueda llevar más tiempo si la mentira es elaborada (según determine el DM en cada caso).

Fintar en combate es una acción estándar.

Usar *Engañar* para mandar un mensaje oculto lleva el doble de tiempo que tendría comunicar el mensaje real.

Nuevo Intento: si fallas a la hora de *Engañar* a alguien, los siguientes intentos de engañarle conllevan un penalizador de -10 y pueden llegar a ser directamente imposibles (a discreción del DM).

Especial: un lanzador de conjuros que tenga una víbora como familiar obtiene un bonificador de +3 en las pruebas de *Engañar*.

Si posees la dote de *Engañoso*, consigues un bonificador a las pruebas de *Engañar*.

ESCAPISMO:

(Des; Penalizador por armadura)

Tu entrenamiento te permite deshacerte de ligaduras y grilletes o escaparte de una presa.

Prueba: la tabla a continuación indica la CD necesaria para escapar de varias formas de sujeción.

Cuerdas: la CD de Escapismo es igual al Bono de Maniobra de Combate +20 de la atadura.

Grilletes: la CD para los grilletes dependerá de su fabricación (ver tabla a continuación).

Hueco estrecho: la CD señalada es para intentar pasar a través de un espacio en el que entra tu cabeza pero no tus hombros. Si el hueco es largo, puede que necesites realizar varias pruebas. No atravesar un sitio por el que no entre tu cabeza.

Presa: puedes hacer una prueba de *Escapismo* en lugar de una prueba de maniobra de combate para escaparte de una presa o para cambiar un estado de *sujeto* a simplemente *apresado*

Restricción	CD de Escapismo
Cuerdas/ataduras	BMC de la atadura + 20
Red, cuerda animada, comandar plantas, controlar plantas, o enmarañar	20
Conjuro de Lazo	23
Grilletes	30
Huecos estrechos	30
Grilletes de gran calidad	35
Presa	BMC del apresador

Acción: hacer una prueba de Escapismo para evadirse de las ataduras de una cuerda, grilletes u otro tipo de ataduras (excepto la presa) requiere 1 minuto de esfuerzo. Escapar de una red o de un conjuro de *cuerda animada, comandar plantas, controlar plantas, o enmarañar*, es una acción de asalto completo. Escaparse de un estado de *presa* o *sujeto* es una acción estándar. Escurrirse a través de huecos estrechos lleva al menos un minuto, quizá más, dependiendo de lo largo que sea el hueco.

Nuevo Intento: varía. Puedes hacer otra prueba después una fallida si estás intentando deslizarte por un hueco estrecho, realizando múltiples pruebas. Si la situación lo permite, puedes hacer pruebas adicionales, o incluso *escoger 20*, siempre que no tengas oposición directa. Si la CD de escapar de una cuerda o ataduras es superior a 20 + tu Bonificador de la habilidad de *Escapismo*, simplemente no puedes tratar de escapar de dichas ataduras usando esta habilidad.

Especial: si tienes la dote de Sigiloso, obtienes un bonificador a las pruebas de Escapismo.

INTERPRETAR:

(Car)

Eres habilidoso en alguna forma de entretenimiento, desde cantar y actuar a tocar un instrumento. Al igual que *Artesanía*, *Saber y Oficio*, *Interpretar* engloba en realidad un número de habilidades distintas. Podrías tener varias habilidades de interpretación, cada una con sus propios rangos.

Cada una de las nueve categorías de la habilidad de Interpretar incluye una gran variedad de métodos, instrumentos, o técnicas, un pequeño ejemplo de ello podrían los siguientes.

- Actuar (comedia, drama, mimo)
- Canto (balada, salmodia, melodía)
- Comedia (bufonadas, versos jocosos, chistes)
- Danza (ballet, vals, jiga)
- Instrumentos de cuerda (violín, arpa, laúd, mandolina)
- Instrumentos de percusión (campanas, carillones, tambores, gongs)
- Instrumentos de teclado (clavicémbalo, piano, órgano de tubos)
- Instrumentos de viento (flauta dulce o travesera, flauta de pan, chirimía, trompeta)
- Oratoria (épica, odas, narración de historias)

Prueba: puedes impresionar a la gente con tu talento y habilidad en tu tipo de interpretación escogida.

CD	Interpretación
10	Interpretación rutinaria. Ganarse unas monedas tocando en público prácticamente es mendigar. Obtienes 1d10 pc/día.
15	Interpretación agradable. En una ciudad próspera ganarás 1d10 pp/día.
20	Gran Interpretación. En una ciudad próspera ganarás 3d10 pp/día. Con el tiempo, podrían pedirte que te unieras a una compañía profesional y te harías una reputación a nivel regional.
25	Interpretación memorable. En una ciudad próspera podrías ganar 1d6po/día. Con el tiempo, podrían llamar la atención de la clientela noble y hacerte una reputación a nivel nacional.
30	Interpretación extraordinaria. En una ciudad próspera podrías ganar 3d6 po/día. Con el tiempo, podrías llamar la atención de posibles clientes en lugares lejanos o incluso criaturas de otros planos.

Un instrumento musical de gran calidad te confiere un bonificador de +2 circunstancial en todas las pruebas de Interpretar que incluyan su empleo.

Acción: varía. Intentar ganar dinero tocando en público puede necesitar desde una tarde de trabajo hasta todo un día interpretando. Las habilidades especiales de bardo basadas en Interpretar se explican en la descripción de la clase.

Nuevo Intento: sí. Se permiten nuevos intentos, pero estos no eliminarán los fallos previos; por tanto, una audiencia no impresionada en el pasado podría sentir prejuicios ante futuras interpretaciones (la CD aumenta en 2 por cada fallo previo).

Especial: un bardo debe tener rangos en una categoría específica de Interpretar para poder usar alguna de las capacidades especiales de *Interpretación de Bardo*. Consulta la sección de *Interpretación de Bardo* para más detalles.

INTIMIDAR:

(Car)

Puedes usar esta habilidad para asustar a tus oponentes o para hacerles actuar de modo que resulte en tu beneficio. La intimidación incluye tanto las amenazas verbales como el lenguaje corporal.

Prueba: con una prueba con éxito podrás hacer que un oponente actúe de forma amistosa hacia ti durante 1d6x10 minutos. La CD de esta prueba es igual a 10 + Datos de Golpe del objetivo + Modificador de Sabiduría del objetivo. Si tienes éxito, el objetivo te dará la información que desees, realizará acciones que no le pongan en peligro, o quizá te ofrezca una asistencia limitada. Después de este tiempo, la actitud del objetivo hacia ti pasa a ser hostil y puede avisar incluso a las autoridades locales. Si fallas la prueba por 5 o más, el objetivo te proporcionará información incorrecta o inútil, o frustra de algún modo tus esfuerzos.

Desmoralizar: también puedes utilizar Intimidar para hacer que tus oponentes queden *estremecidos* durante un número de asaltos. La CD de esta prueba es igual a 10 + Datos de Golpe del objetivo + Modificador de Sabiduría del objetivo. Si ganas, el objetivo queda *estremecido* durante 1 asalto. Esta duración se verá incrementada en 1 asalto por cada 5 puntos que hayas superado la CD. Un personaje estremecido recibe un penalizador de -2 en las tiradas de ataque, pruebas de habilidad y tiros de salvación. Sólo puedes intimidar a un oponente situado a menos de 30 pies y que puedan verte y escucharte claramente.

Acción: varía. Cambiar el comportamiento de otro requiere 1 minuto de interacción. Intimidar a un oponente en combate es una acción estándar.

Nuevos Intentos: puedes intentar intimidar a un oponente otra vez, pero cada prueba adicional incrementa la CD en +5. Este incremento desaparece cuando haya pasado una hora.

Especial: obtienes un bonificador +4 a tu prueba de *Intimidar* por cada categoría de tamaño en que superes a tu objetivo. Inversamente, sufres un penalizador -4 a tu prueba de *Intimidar* por cada categoría de tamaño que seas menor que tu objetivo.

Si tienes la dote *Persuasivo*, recibes un bonificador a las pruebas de *Intimidar*.

Un semiorco obtiene un bonificador de +2 en sus pruebas de *Intimidar*.

INUTILIZAR MECANISMO:

(Des; penalizador por armadura; sólo entrenada)

Eres habilidoso desarmando trampas y abriendo cerraduras. Además, esta habilidad te permite sabotear mecanismos mecánicos sencillos, tales como catapultas, ruedas de carro y puertas.

Prueba: cuando desarmes una trampa u otro dispositivo, la prueba de *Inutilizar Mecanismo* se realiza de forma secreta, de modo que no sepas necesariamente si has tenido éxito

La CD depende de lo complejo que sea el mecanismo. Si la prueba tiene éxito, inutilizas el mecanismo. Si falla por 4 o menos, fallas pero puedes volver a intentarlo. Si fallas por 5 o más, algo irá mal. Si el mecanismo es una trampa, se activará. Si estás intentando realizar algún tipo de sabotaje, crearás que el mecanismo ha sido inutilizado, pero en realidad seguirá funcionando igualmente.

Puedes también amañar mecanismos sencillos tales como ruedas de carro o sillas de montar para funcionar de un modo normal durante un tiempo para después fallar o desarmarse (normalmente después de 1d4 asaltos o minutos de uso).

Mecanismo	Tiempo	CD de Inutilizar Mecanismo	Ejemplo
Sencillo	1 asalto	10	Atascar una cerradura.
Complicado	1d4 asaltos	15	Sabotear la rueda de un carro.

Difícil	2d4 asaltos	20	Desactivar una trampa, restablecer una trampa.
Muy difícil	2d4 asaltos	25	Desactivar una trampa complicada, sabotear hábilmente el mecanismo de un engranaje.

* Si intentas no dejar rastro de tu intento, añade 5 a la CD.

Abrir Cerraduras: La CD para abrir una cerradura depende de su calidad. Si no posees un juego de ganzúas, estas CDs se incrementan en 10.

Calidad de la Cerradura	CD de Inutilizar Mecanismo
Simple	20
Mediana	25
Buena	30
Excelente	40

Acción: la cantidad de tiempo requerido para hacer una prueba de *Inutilizar Mecanismo* depende de lo complicada que sea la tarea, como se describe más arriba.

Inutilizar un mecanismo sencillo lleva 1 asalto y es una acción de asalto completo. Un mecanismo complicado o difícil requiere 1d4 o 2d4 asaltos. Intentar abrir una cerradura es una acción de asalto completo.

Nuevo Intento: varía. Puedes reintentar pruebas hechas para inutilizar trampas si fallaste la prueba por 4 o menos. Puedes reintentar hacer pruebas hechas para abrir cerraduras.

Especial: si tienes la dote de *Manos Hábiles*, obtienes un bonificador en las pruebas de *Inutilizar Mecanismo*.

Un pícaro que sobrepase la CD de una trampa por 10 o más, puede estudiar la trampa, hacerse una idea de cómo funciona, y evitar que se dispare sin desarmarla. Un pícaro puede amañar una trampa de modo que sus aliados puedan sobrepasarla también.

Restricción: los personajes con la capacidad de encontrar trampas (como el Pícaro) pueden desarmar trampas mágicas. Una trampa mágica generalmente tiene una CD de 25 + nivel del conjuro usarlo para crearla.

Los conjuros de *Trampa de fuego*, *Glifo custodio*, *Símbolo*, y *Círculo de teleportación* también crean trampas que un Pícaro

puede inutilizar con una prueba de Inutilizar Mecanismo exitosa. Los conjuros de *Brotar Espinas* y *Piedras Puntiaguadas*, en cualquier caso, crean un obstáculo mágico contra el cuál *Inutilizar Mecanismo* no puede tener éxito. Ver la descripción individual de los conjuros para más detalles.

JUEGO DE MANOS:

(Des; Penalizador por armadura; sólo entrenada)

Puedes vaciar bolsillos y carteras, esconder armas, y realizar una gran variedad de acciones sin ser detectado.

Prueba: una prueba contra CD 10 te permite echarle el guante a un objeto del tamaño de una moneda al que no se está prestando atención. Los juegos de manos sencillos, como hacer desaparecer una moneda, también tienen una CD de 10 a no ser que el observador esté pendiente de dónde pueda haber ido a parar el objeto.

Cuando uses esta habilidad bajo una observación atenta, debes enfrentar tu prueba a la prueba de *Percepción* del espectador. La prueba del observador no impedirá que lleves a cabo tu acción; sólo evitará que el truco pase desapercibido.

Puedes esconder un objeto pequeño (incluyendo un arma ligera o armas a distancia, como un dardo, una honda o una ballesta de mano) en tu cuerpo. Tu prueba de *Juego de Manos* se enfrenta a la prueba de *Percepción* de cualquiera que te observe o te registre. En este último caso, el que registra obtiene un bonificador de +4 en la prueba de *Percepción*, ya que normalmente es más fácil encontrar un objeto de este tipo que esconderlo. Una daga es más sencilla de esconder que la mayoría de las armas ligeras, y te proporciona un +2 en tus pruebas de *Juegos de Manos* para ocultarla. Un objeto especialmente pequeño, como una moneda, un shuriken o un anillo, te otorgará un +4 a tu prueba de *Juego de Manos* para ocultarlo, y unas ropas gruesas o amplias (como una capa) proporcionan otro +2 a la prueba.

Sacar un arma oculta es una acción estándar que no provoca ataques de oportunidad.

Si intentas arrebatar algo a otra criatura, debes realizar una prueba de *Juego de Manos* de CD 20. El oponente hará una prueba de *Percepción* para darse cuenta del intento, y lo conseguirá si su tirada es mejor que la tuya. Un oponente que tenga éxito en esta prueba se da cuenta de tu intento, sin importar que hayas conseguido o no hacerte con el objeto. No puedes usar esta habilidad para intentar coger un objeto a una

criatura durante un combate si la criatura es consciente de tu presencia.

También puedes utilizar *Juego de Manos* para entretener al público, como si estuvieses utilizando la habilidad de *Interpretar*. En tal caso, tu “actuación” incluye elementos de prestidigitación, juegos malabares, etc.

CD	Tarea
10	Escamotear un objeto del tamaño de una moneda; hacer desaparecer una moneda.
20	Quitar un objeto pequeño a una persona.

Acción: cualquier prueba de *Juego de Manos* es una acción estándar. No obstante, puedes realizar una prueba de *Juego de Manos* como acción gratuita tomando un penalizador de -20 en la prueba.

Nuevos intentos: sí, pero si el primer intento falló, un segundo intento de *Juego de Manos* contra la misma víctima (o ante vigilancia de un mismo observador que se percatase de tu intento anterior) hará que la dificultad de la tarea aumente en +10.

No entrenada: una prueba de *Juego de Manos* no entrenada es simplemente una prueba de Destreza. Sin entrenamiento formal, no puedes tener éxito en una prueba de *Juego de Manos* con CD superior a 10, salvo para ocultar un objeto en tu cuerpo.

Especial: si tienes la dote de *Manos Hábiles*, obtienes un bonificador en tus pruebas de *Juego de Manos*.

LINGÜÍSTICA:

(Int; sólo entrenada)

Eres habilidoso con los idiomas, tanto hablados como escritos. Puedes hablar múltiples lenguas, y puedes descifrar cualquier lengua si dispones del tiempo suficiente. Tu habilidad escribiendo te permite crear y detectar falsificaciones también.

Prueba: puedes descifrar la escritura de un idioma desconocido o de un mensaje escrito de forma incompleta o arcaica. La CD base es 20 para los mensajes más sencillos, 25 para textos normales, y 30 o más para escrituras intrincadas, exóticas o muy antiguas. Si la prueba tiene éxito, entiendes el contenido general de un escrito del tamaño de una hoja (o equivalente). Si la prueba falla, haz una prueba de Sabiduría

de CD 5 para ver si te haces una idea equivocada del texto. (Si tienes éxito no te haces una idea equivocada; fallar significa que sí).

Tanto las pruebas de *Lingüística* como de Sabiduría (si es necesaria) se realizan en secreto por el DM, de modo que no te puedes hacer una idea de si tu conclusión es correcta o no.

Condición	Mod. Prueba de Lingüística
Tipo de documento desconocido por el lector	-2
Tipo de documento poco conocido por el lector	+0
Tipo de documento bien conocido por el lector	+2
Letra desconocida por el lector	-2
Letra poco conocida por el lector	+0
Letra perfectamente conocida por el lector	+2
El lector sólo comprueba el documento superficialmente	-2
El documento contradice órdenes o conocimientos	+2

Crear o Detectar Falsificaciones: falsificar requiere materiales de escritura apropiados para el documento que se pretende falsificar. Para falsificar un documento en el que la letra no es específica de una persona, sólo necesitas haber visto un documento similar antes, y obtienes un bonificador de +8 en tus pruebas. Para falsificar una firma, necesitas un autógrafo de esa persona para copiarlo, y obtienes un bonificador de +4 en la prueba. Para falsificar un documento extenso escrito a mano por una persona en particular, se necesita un ejemplo amplio con la letra de esa persona

La prueba de *Lingüística* se realiza de forma secreta, de modo que no puedes estar seguro de lo buena que es tu falsificación. Al igual que en *Disfrazarse*, no tienes que realizar una prueba hasta que alguien no examine dicho trabajo. Tu prueba de *Lingüística* se enfrenta a la de la persona que examina el documento para averiguar su autenticidad.

El examinador obtiene modificadores si ocurre alguna de las condiciones descritas en la tabla.

Aprender un Idioma: Cuando quiera que pongas un rango en esta habilidad, aprendes a hablar y escribir un nuevo idioma. Los idiomas comunes (y los que los hablan) incluyen los siguientes.

- Abisal (demonios y otros ajenos caóticos malignos).

- Aklo (derros, monstruos inhumanos o de otro mundo, fadas malignas)
- Acuano (criaturas acuáticas, criaturas basadas en agua)
- Aurano (criaturas voladoras, criaturas basadas en el aire)
- Celestial (ángeles y otros ajenos buenos)
- Común (humanos y razas del capítulo 2)
- Dracónico (dragones, reptiles humanoides)
- Druídico (solo druidas)
- Élfico (elfos y semielfos)
- Enano (enanos)
- Gigante (cíclopes, ettins, gigantes, ogros, trolls)
- Gnoll (gnolls)
- Gnomo (gnomos)
- Ígnaro (criaturas basadas en el fuego)
- Infernal (diablos y otros ajenos legales malignos)
- Infracomún (drow, duergar, morlocks, svirfneblin)
- Mediano (medianos)
- Orco (orcos, semiorcos)
- Silvano (centauros, dríadas, criaturas vegetales, unicornios)
- Térraro (criaturas basadas en la tierra)
- Trasgo (osgos, trasgos, grandes trasgos)

Acción: varía. Descifrar una página de un texto ordinario lleva 1 minuto (10 asaltos consecutivos). Crear una falsificación puede llevar de 1 minuto a 1d4 minutos por página. Detectar falsificaciones usando *Lingüística* lleva 1 asalto por página examinada.

Nuevo intento: sí.

Especial: debes estar entrenado para usar esta habilidad, pero siempre puedes intentar leer formas arcaicas y extrañas de tus idiomas raciales. Además, siempre puedes intentar detectar una falsificación.

MONTAR:

(Des; penalizador por armadura)

Eres diestro cabalgando, normalmente con caballos, pero también podrían ser animales más exóticos, como por ejemplo

un Grifo o un Pegaso. Si intentas montar una criatura no apropiada como montura recibes un penalizador -5 en tus pruebas de *Montar*.

Prueba: Las típicas acciones de montar no requieren tiradas; puedes ensillar, montar, cabalgar y desmontar sin problemas. Las siguientes tareas sí que requieren una prueba:

Tarea	CD de Montar
Guiar con las rodillas	5
Permanecer sobre la silla	5
Combatir sobre una montura de guerra	10
Cubrirse	15
Caída suave	15
Saltar	15
Espolear a una montura	15
Controlar a una montura en la batalla	20
Montar o desmontar rápidamente	20

Guiar con las rodillas: puedes guiar tu montura con tus rodillas de modo que puedas usar ambas manos en combate. Haz tu prueba de montar al principio de tu turno. Si fallas, puedes usar sólo una mano en este turno ya que necesitarás la otra para controlar tu montura. Esto no conlleva realizar una acción.

Permanecer sobre la silla: Puedes reaccionar instantáneamente para evitar caer cuando tu montura se encabrite o huya inesperadamente, o cuando sufras daño. No implica una acción.

Combatir sobre una montura de guerra: si diriges a tu montura entrenada para la guerra para que ataque en una batalla, sigues pudiendo realizar tu ataque de manera normal. Este uso es una acción gratuita.

Cubrirse: puedes reaccionar instantáneamente para descolgarte y colocarte en el costado de tu montura para usarla a modo de cobertura. Mientras lo hagas te resultará imposible atacar o lanzar conjuros. Si fallas tu prueba de montar, no podrás beneficiarte de esta cobertura. Este uso es una acción inmediata, pero recuperarse de esta posición es una acción de movimiento (no se requiere una prueba).

Caída suave: Niegas el daño cuando caes de una montura. Si fallas la prueba de *Montar*, recibes 1d6 puntos de daño y te quedas boca abajo. Este uso no requiere una acción.

Salto: puedes hacer que tu montura salte obstáculos como parte de su movimiento. Usa tu modificador de *Montar* o el

modificador de salto de la montura, el que sea más bajo, para ver qué distancia cubre ésta de un salto. Si fallas tu prueba de *Montar*, te caes de la montura cuando salta, y sufres el daño de caída apropiado (como mínimo 1d6 puntos). Este uso no requiere una acción, sino que es parte del movimiento de la montura.

Espolear a una montura: Puedes espolear a tu montura para aumentar su velocidad como acción de movimiento. Una prueba con éxito incrementa la velocidad de la montura en 10' durante 1 asalto, pero inflige 1d3 de daño a la criatura. Puedes usar esta aptitud cada asalto, pero la montura queda fatigada después de un número de asaltos igual a su puntuación de Constitución. Esta aptitud no puede ser usada en una montura fatigada.

Controlar a una montura en la batalla: Como acción de movimiento, puedes intentar controlar un caballo ligero, un poni, un caballo pesado, o cualquier otra montura no entrenada para la monta en combate. Si fallas tu prueba de *Montar*, no podrás hacer nada más en ese asalto. No necesitas tirar dados para caballos o ponis entrenados para el combate.

Montar o desmontar rápidamente: Puedes intentar montar o desmontar de una montura que no sea más de una categoría de tamaño mayor que la tuya como una acción gratuita, siempre y cuando aún te quede una acción de movimiento para ese asalto. Si fallas la prueba de *Montar*, montar o desmontar se consideraría una acción de movimiento. No puedes usar *Montar* o *desmontar* de una montura rápidamente en una criatura que sea mayor que tú en más de una categoría de tamaño.

Acción: varía. Montar o desmontar normalmente es una acción de movimiento. Otras pruebas son una acción de movimiento, una acción gratuita o ninguna acción, tal y como se ha ido indicando.

Especial: Al cabalgar sin silla de montar, tus pruebas reciben un penalizador de -5.

Si tienes la dote *Afinidad animal*, obtienes un bonificador en tus pruebas de *Montar*.

Si tu montura está provista de una silla de montar militar, obtendrás un bonificador de +2 circunstancial en las pruebas relacionadas con permanecer sobre la silla.

Montar es un prerequisite para *Ataque al galope*, *Carga impetuosa*, *Combatir desde una montura*, *Disparar desde una montura* y *Pisotear*.

NADAR:

(Fue; penalizador por armadura)

Sabes nadar e incluso puedes hacerlo en aguas tormentosas.

Prueba: realiza una prueba de *Nadar* una vez por asalto cuando estés en el agua. Una prueba con éxito te permite desplazarte a la mitad de tu velocidad (como acción de asalto completo) o a ¼ de tu velocidad (como acción de movimiento). Si fallas por 4 o menos, no lograrás avanzar en el agua. Si fallas por 5 o más, te hundirás.

Si estás bajo el agua, sea porque has fallado una prueba de *Nadar* o porque estás buceando intencionadamente, debes contener la respiración. Puedes contener la respiración un número de asaltos igual a tu puntuación de Constitución, pero sólo si no realizas otra cosa que acciones de movimiento o acciones gratuitas. Si realizas una acción estándar o una acción de asalto completo (como un ataque), el resto del tiempo que puedes pasar conteniendo la respiración se reduce en un asalto (es decir, que un personaje en combate puede contener la respiración sólo la mitad del tiempo normal). Después de este periodo de tiempo, debes realizar una prueba de Constitución con CD 10 cada asalto para continuar aguantando la respiración. Cada asalto la CD aumenta en 1. Si fallas, comienzas a ahogarte. La CD para la prueba de *Nadar* depende del estado del agua, como se indica en la tabla.

Agua	CD Nadar
Aguas tranquilas	10
Aguas agitadas	15
Aguas turbulentas	20 *

* No puedes elegir 10 en una prueba de *Nadar* en aguas turbulentas, incluso aunque no tengas ningún otro tipo de amenaza o distracción.

Cada hora que pases nadando deberás realizar una prueba de esta habilidad contra CD 20 o sufrirás 1d6 puntos de daño no letal por la fatiga.

Acción: una prueba de *Nadar* con éxito permite que nades a ¼ de tu velocidad como acción de movimiento o a ½ de tu velocidad como acción de asalto completo.

Especial: Una criatura con una velocidad de nadar puede moverse a través del agua a la velocidad indicada sin realizar ninguna prueba de *Nadar*. Obtiene un bonificador de +8 racial en cualquier prueba de *Nadar* para realizar una acción especial o evitar un peligro. La criatura puede siempre escoger 10 en una prueba de nadar, incluso aunque al nadar esté dis-

traída o en peligro. Una criatura de este tipo puede utilizar la acción de correr mientras nade, suponiendo que pueda nadar en línea recta.

Si tienes la dote de *Atlético*, obtienes un bonificador en las pruebas de *Nadar*.

OFICIO:

(Sab; sólo entrenada)

Dominas un oficio específico. Como *Artesanía*, *Saber* e *Interpretar*, *Oficio* es en realidad un número de habilidades distintas. Puedes tener varias habilidades de *Oficio*, cada una con sus propios rangos. Mientras que una habilidad de *Artesanía* representa la capacidad de crear un objeto, un *Oficio* indica que el personaje posee aptitudes en una profesión que requiere conocimientos más amplios y menos concretos. Las profesiones más comunes son arriero, aserrador, barquero, boticario, cervecero, cocinero, cochero, contable, curtidor, escribiente, ganadero, granjero, guía, herbolario, ingeniero de asedio, leñador, marinero, minero, molinero, mozo de cuadras, pastor, pescador, porteador, posadero, etc.

Prueba: puedes obtener tantas piezas de oro por semana de trabajo como la mitad del resultado que obtengas en tu prueba de *Oficio*. Sabes usar las herramientas de tu profesión, llevar a cabo sus tareas cotidianas, supervisar aprendices y resolver problemas corrientes. Puedes también responder cuestiones sobre tu profesión. Las cuestiones básicas tienen una CD 10, mientras que las más complejas serán de CD 15 o superior.

Acción: no aplicable. Una prueba sencilla generalmente representa una semana de trabajo.

Nuevo Intento: varía. No se pueden repetir los intentos de usar la habilidad *Oficio* para ganarse la vida; tendrás que conformarte con el salario semanal que indique tu tirada. Se puede realizar otra prueba después de una semana para determinar el nuevo salario para el siguiente periodo de tiempo. Un intento de llevar a cabo una tarea específica sí pueden repetirse.

No entrenada: los trabajadores no cualificados y aprendices (esto es, personajes sin ningún rango en *Oficio*) ganan una cantidad de 1 moneda de plata al día.

Especial: un gnomo tiene un bonificador de +2 en una habilidad de *Artesanía* u *Oficio* a su elección.

PERCEPCIÓN:

(Sab)

Tus sentidos te permiten darte cuenta de pequeños detalles y te alertan del peligro. *Percepción* cubre los cinco sentidos, incluyendo la vista, el oído, tacto, gusto y olfato.

Prueba: *Percepción* tiene un número de usos, el más común de todos es una prueba enfrentada contra la prueba de *Sigilo* de un oponente para descubrirle y evitar ser sorprendido. Si tienes éxito, te das cuenta del oponente y puedes reaccionar consecuentemente. Si fallas, tu oponente puede realizar una gran variedad de acciones, incluyendo pasar desapercibido y atacarte.

Percepción también suele ser usada para darse cuenta de pequeños detalles en el entorno. La CD para percibir detalles depende de la distancia, del entorno, y cuán evidente sea el detalle. La siguiente tabla ofrece unas cuantas posibilidades.

Detalle	CD de Percepción
Oír el sonido de un combate	-10
Darse cuenta del hedor de algo podrido	-10
Detectar el olor del humo	0
Oír los detalles de una conversación	0
Darse cuenta de una criatura visible	0
Determinar si una comida está en mal estado	5
Oír el sonido de una criatura al caminar	10
Oír los detalles de una conversación susurrada	15
Encontrar una puerta oculta de manera normal	15
Oír el sonido de una llave abriendo una cerradura	29
Encontrar una puerta secreta normal	29
Oír un arco siendo tensado	25
Sentir una criatura escarbando debajo tuya	25
Percibir a un carterista	Opuesta a Juego de Manos
Percibir una criatura sigilosa	Opuesta a Sigilo
Encontrar trampas escondidas	Depende de la trampa
Identificar los poderes de una poción a través del gusto	15+nivel de lanzador de la poción

Modificadores a Percepción	Modificador a la CD
Distancia a la fuente, objeto o criatura	+1/10 pies

A través de una puerta cerrada	+5
A través de una pared	+10/pie de grosor
Condiciones favorables*	-2
Condiciones desfavorables*	+2
Condiciones terribles**	+5
La criatura que hace la prueba está distraída	+5
La criatura que hace la prueba está dormida	+10
La criatura u objeto es invisible	+20

* Las condiciones favorables o desfavorables dependen del sentido usado para realizar la prueba. Por ejemplo, la luz brillante puede incrementar la CD de una prueba que afecte a la vista, mientras que la luz de una antorcha o la luz de la luna pueden dar un penalizador. Un ruido de fondo puede reducir una CD que afecte al oído, mientras que los olores podrían penalizar cualquier CD que dependa del olor.

** Igual que para las condiciones desfavorables, pero más extremo. Por ejemplo, la luz de una vela para CD que dependan de la vista, un dragón rugiendo para CD que dependan del oído, o bien un olor insoportable que envuelva un área para CD que dependan del olfato.

Acción: la mayor parte de las pruebas de percepción son una reacción, hecha en respuesta a un estímulo observable. Buscar intencionadamente dichos estímulos se considera una acción de movimiento.

Nuevo Intento: sí. Puedes intentar percibir algo que pasaste por alto la primera vez, siempre que el estímulo siga presente.

Especial: elfos, semielfos, gnomos, y medianos reciben un bonificador racial de +2 en las pruebas de percepción. Las criaturas con un olfato prodigioso tienen un bonificador de +8 en pruebas de percepción hechas para percibir olores. Las criaturas con un sentido del temblor especial obtienen un bonificador de +8 en las pruebas de percepción realizadas contra criaturas que toquen el suelo y automáticamente realizan todas las pruebas necesarias cuando estén dentro de su rango.

Un lanzador de conjuros con un halcón o un búho como familiar obtiene un bonificador de +3 en sus pruebas de percepción. Si tienes la dote de *Alerta*, obtienes un bonificador en las pruebas de percepción.

SABER:

(Int; sólo entrenada)

Estás cultivado en el campo del estudio y puedes responder tanto cuestiones sencillas como complejas. Al igual que las habilidades de *Arte*, *Interpretar* y *Oficio*, *Saber* incluye en

realidad una serie de habilidades no relacionadas. A continuación hay una lista con los diferentes campos de estudio.

- Arcano (misterios del pasado, tradiciones mágicas, símbolos arcanos, constructos, dragones, bestias mágicas).
- Arquitectura e Ingeniería (edificios, acueductos, puentes, fortificaciones).
- Dungeons (aberraciones, cavernas, cienos, espeleología).
- Geografía (tierras, terreno, clima, gentes).

- Historia (guerras, colonias, migraciones, fundación de ciudades).
- Local (leyendas, personalidades, habitantes, leyes, costumbres, tradiciones, humanoides).
- Los Planos (los Planos Interiores, los Planos Exteriores, el Plano Astral, el Plano Etéreo, ajenos, magia relacionada con los planos).
- Naturaleza (animales, fatas, humanoides monstruosos, plantas, ciclos y estaciones, meteorología, sabandijas).

TABLA 4-6: CD DE LAS HABILIDADES DE SABER.

Tarea	Habilidad de Saber	CD
Identificar auras mientras usas Detectar magia	Arcano	15+Niv conj
Identificar un efecto de un conjuro que está teniendo lugar	Arcano	20+Niv conj
Identificar materiales fabricados mediante magia	Arcano	20+Niv conj
Identificar un conjuro del que eres objetivo	Arcano	25+Niv conj
Identificar conjuros lanzados con un componente material específico	Arcano	20
Identificar un peligro subterráneo	Dungeon	15+VD peligro
Identificar minerales, piedras o metales	Dungeon	10
Determinar una pendiente	Dungeon	15
Determinar la profundidad bajo tierra	Dungeon	20
Identificar una construcción peligrosa	Ingeniería	10
Determinar el estilo y la antigüedad de una estructura	Ingeniería	15
Determinar el punto débil de una estructura	Ingeniería	20
Identificar el origen étnico o el acento de una criatura	Geografía	10
Reconocer las características de un terreno regional	Geografía	15
Conocer la ubicación de la comunidad más cercana o lugares notables	Geografía	20
Conocer eventos recientes o históricamente significativos	Historia	10
Determinar aproximadamente la fecha de un evento específico	Historia	15
Conocer eventos históricos oscuros o ancestrales	Historia	20
Conocer leyes locales, gobernantes, y lugares populares	Local	10
Conocer un rumor común o una tradición local	Local	15
Conocer organizaciones secretas, gobernantes y lugares	Local	20
Identificar peligros naturales	Naturaleza	15+VD peligro
Identificar plantas o animales comunes	Naturaleza	10
Identificar fenómenos climatológicos antinaturales	Naturaleza	15
Determinar rasgos de naturaleza artificial	Naturaleza	20
Conocer soberanos comunes y sus símbolos	Nobleza	10
Conocer la etiqueta adecuada para una ocasión	Nobleza	15
Conocer la línea de sucesión	Nobleza	20
Conocer los nombres de los planos	Planos	10
Reconocer el plano actual	Planos	15
Identificar el origen de una criatura planar	Planos	20
Reconocer el símbolo común de una deidad o iglesia	Religión	10
Conocer dogmas o mitologías comunes	Religión	15
Reconocer el símbolo de una deidad oscura o iglesia	Religión	20
Identificar las capacidades de un monstruo o sus puntos débiles	Varios	10+VD monstruo

- Nobleza (linajes, heráldica, personalidades, realeza).
- Religión (dioses y diosas, hechos mitológicos, tradición eclesiástica, símbolos sagrados, muertos vivientes).

Prueba: responder a una pregunta de tu campo de estudio tiene una CD 10 si se trata de algo muy fácil, 15 si es algo básico y entre 20 y 30 si es muy difícil.

Puedes usar esta habilidad para identificar monstruos y sus poderes especiales ó vulnerabilidades. En general, La CD para una prueba es igual a 10 + los DG del monstruo. Para monstruos comunes, tales como trasgos, la CD de este prueba es igual a 5 + los DG del monstruo. Para monstruos particularmente raros, la CD de esta prueba será de 15 + los DG del monstruo. Una prueba con éxito te permite recordar un poco de información útil sobre ese monstruo. Por cada 5 puntos por los que el resultado de tu prueba supere la CD, recuerdas otro fragmento de información útil. Muchas de las habilidades de *Saber* tienen usos específicos tal y como se refleja en la Tabla 4-6 (ver página anterior).

Acción: normalmente no. En la mayoría de los casos, una prueba de *Saber* no conlleva una acción (ver "No entrenada").

Nuevo Intento: no. La prueba representa lo que sabes, y pensar sobre un tema una segunda vez no te permitirá saber más de lo que aprendiste la primera vez.

No Entrenada: no puedes hacer una prueba de *Saber* si no estás entrenado cuando la CD sea superior a 10. Si tienes acceso a una biblioteca amplia que cubre una habilidad específica, este límite puede obviarse. El tiempo en realizar pruebas usando una biblioteca, en cualquier caso, se incrementa a 1d4 horas. Ciertas bibliotecas particularmente completas pueden incluso proporcionar un bonificador en las pruebas de *Saber* en aquellos campos que cubra.

SANAR:

(Sab)

Eres experto en atender heridas y dolencias.

Prueba: La CD y el efecto de la prueba de *Sanar* dependen de la tarea que estás intentando llevar a cabo.

Tarea	CD
Primeros Auxilios	15
Cuidados a largo plazo	15
Tratar una herida de abrojo, brotar de	15

espinas o piedras puntiagudas	
Tratar heridas mortales	20
Tratar venenos	CD del veneno
Tratar enfermedad	CD de la enfermedad

Primeros auxilios: Los primeros auxilios suelen servir para salvar a un personaje moribundo. Cuando un personaje tiene puntos de golpe negativos y continúa perdiendo más (al ritmo de 1 por asalto, 1 por hora ó 1 por día), esta habilidad te permite estabilizarle. Un personaje estable no recuperará puntos de golpe, pero si dejará de perderlos. Primeros auxilios también evita que un personaje pierda puntos de golpe debido a los efectos que causa el desangramiento (ver apéndice 2 para reglas de daño por desangrarse).

Cuidados a largo plazo: proporcionar cuidados a largo plazo implica atender a la persona herida durante un día como mínimo. Si tienes éxito en tu prueba de *Sanar*, el paciente recupera puntos de vida o de característica (que se hayan perdido por daño temporal) al doble del ritmo normal: 2 puntos de golpe por nivel por 8 horas de descanso total cada día, ó 4 puntos de golpe por nivel por cada día entero de descanso total.

Puedes atender a un máximo de 6 pacientes a la vez y necesitarás ciertos materiales (vendajes, ungüentos, etc.) que puede obtenerse sin problemas en las tierras habitadas. Proporcionar cuidados a largo plazo contará como actividad relajada para el sanador. No puedes darte cuidados a largo plazo a ti mismo.

Tratar una herida de abrojo, brotar de espinas o piedras puntiagudas: toda criatura que pise un abrojo verá su velocidad reducida a la mitad de la normal. Una prueba con éxito de *Sanar* eliminará esta penalización al movimiento.

Una criatura que haya resultado herida por un conjuro de *Brotar de espinas o piedras puntiagudas* deberá tener éxito en su salvación de *Reflejos* o sufrirá heridas que reducirán su velocidad a 1/3. Otro personaje podrá ayudarlo a eliminar esta penalización dedicando 10 minutos a vendar sus heridas y teniendo éxito en una prueba de *Sanar* con una CD equivalente a la Salvación del conjuro.

Tratar heridas de muerte: Cuando trates heridas mortales, puedes restablecer puntos de golpe a la criatura dañada. Tratar heridas mortales restablece 1 punto de golpe por nivel de la criatura. Si superas la CD por 5 o más, añade tu modificador de *Sabiduría* (si es positivo) a esta cantidad. Una criatura puede sacar provecho de esta habilidad sólo si es tratada antes

de superar 24 horas desde que fue herida y nunca podrá beneficiarse más de una vez por día. Debes gastar 2 usos de material de curandero para realizar esta tarea. Recibes un penalizador de -2 en tu prueba de Sanar por cada uso de material de curandero del que carezcas.

Tratar un veneno: Tratar un veneno significa atender a un personaje que haya sido envenenado y vaya a sufrir más daño (o algún otro efecto) por culpa de éste. Debes realizar una prueba de sanar cada vez que la víctima haga una TS contra veneno. Si tu prueba de Sanar excede la CD del veneno, el personaje recibe un bonificador de +4 de competencia en su TS contra el veneno.

Tratar una enfermedad: tratar una enfermedad significa atender a un personaje enfermo. Debes realizar una prueba de Sanar cada vez que la víctima haga una TS contra los efectos de la enfermedad. Si tu prueba de Sanar excede la CD de la enfermedad, el personaje recibe un bonificador de +4 de competencia en su TS contra la enfermedad.

Acción: proporcionar primeros auxilios, tratar una herida o tratar un veneno es una acción estándar. Tratar una enfermedad o atender a una criatura herida por un conjuro *Brotar espinas o piedras puntiagudas* requiere 10 minutos de trabajo. Tratar heridas mortales lleva 1 hora de trabajo. Proporcionar cuidados a largo plazo requiere 8 horas de actividad ligera.

Nuevos intentos: varía. En general, no puedes intentar de nuevo una prueba de Sanar si tener evidencias de que la prueba anterior falló. Siempre puede repetirse una prueba para proporcionar primeros auxilios, suponiendo que el objetivo del intento previo siga estando vivo.

Especial: un personaje con la dote *Autosuficiente* obtiene un bonificador en las pruebas de *Sanar*.

El material de curandero te proporciona un bonificador +2 de circunstancia en las pruebas de *Sanar*.

SIGILO:

(Des; penalizador por armadura)

Puedes evitar ser detectado, lo que te permite pasar cerca de enemigos o golpear desde una posición oculta. Esta habilidad incluye tanto esconderse como moverse silenciosamente.

Prueba: tu prueba de *Sigilo* se enfrentará a la de *Percepción* de aquellos que puedan detectarte. Puedes desplazarte como máximo a la mitad de tu velocidad y usar *Sigilo* sin penalizador alguno. Si te mueves a una velocidad superior pero menor

que tu velocidad total, tendrás un penalizador de -5. Es imposible usar *Sigilo* mientras atacas, corres o cargas.

Una criatura más grande o más pequeña que el tamaño medio recibe un bonificador o un penalizador en las pruebas de *Sigilo* dependiendo de su categoría de tamaño: Minúsculo +16, Diminuto +12, Menudo +8, Pequeño +4, Grande -4, Enorme -8, Gargantuesco -12, Colosal -16.

Si alguien te está observando usando alguno de sus sentidos (normalmente la vista), no puedes usar *Sigilo*. Contra la mayor parte de las criaturas, encontrar una cobertura o encubrimiento te permite emplear sigilo. Si tus observadores son momentáneamente distraídos (como con una prueba de *Engañar*), puedes intentar usar *Sigilo*. Mientras los demás retiren la atención sobre ti, puedes realizar una prueba de *Sigilo* si puedes llegar a una zona desapercibida de algún tipo. Esta prueba, no obstante, se hace con un penalizador de -10 ya que te tienes que mover rápido.

Atacar desde un escondite: Si ya has realizado con éxito una prueba de *Sigilo* al menos a 10 pies de tu objetivo, puedes realizar un ataque a distancia y usar *Sigilo* a continuación de manera inmediata. Recibes un penalizador de -20 en tu prueba de *Sigilo* para mantener oculta tu posición.

Crear una distracción para esconderte: Puedes usar *Engañar* para permitirte usar *Sigilo*. Una prueba de *Engañar* con éxito puede darte la distracción necesaria para intentar una prueba de *Sigilo* (mientras la gente no te presta atención).

Acción: ninguna. Normalmente, realizas la prueba de *Sigilo* como parte de tu movimiento, por lo que no se considera una acción separada. No obstante, usar *Sigilo* inmediatamente después de un ataque a distancia es una acción de movimiento.

Especial: si eres invisible, obtienes un bonificador de +40 en las pruebas de *Sigilo* si permaneces inmóvil, y un bonificador de +20 si estás en movimiento.

Si tienes la dote de *Sigiloso*, tendrás bonificadores a las pruebas de *Sigilo*.

SUPERVIVENCIA:

(Sab)

Con esta habilidad podrás sobrevivir en la naturaleza y orientarte en pleno desierto. Además, puedes seguir huellas y rastros dejados por otros.

Prueba: puedes mantenerte tanto a ti mismo como a otros sanos y salvos en la naturaleza. La tabla a continuación puntúa las CD para varias tareas que implican una prueba de *Supervivencia*.

CD	Tarea
10	Apañártelas a la intemperie. Desplazarte como máximo a la mitad de tu velocidad terrestre mientras cazas y forrajeas (sin necesidad de acarrear agua ni víveres). Puedes conseguir comida y agua para otra persona por cada 2 puntos que tu prueba supere la CD 10.
15	Obtener un +2 en todos los TS de Fortaleza frente a un clima adverso mientras te mueves como máximo a la mitad de tu velocidad terrestre u obtener un bonificador de +4 quedándote quieto. Puedes conceder esos mismos a otro personaje por cada punto en que tu prueba supere la CD 15.
15	Evitar perderse o ser víctima de peligros naturales, como las arenas movedizas.
15	Predecir el clima con hasta 24 horas de antelación. Por cada 5 puntos por los que tu prueba de Supervivencia supere la CD 15, puedes predecir con antelación el clima de un día adicional.

Seguir huellas: encontrar huellas o seguir las durante una milla requiere una prueba de *Supervivencia*. Debes realizar otra prueba de supervivencia cada vez que los rastros sean difíciles de seguir. Si no estás entrenado en esta habilidad, puedes realizar pruebas para encontrar rastros, pero sólo podrás seguirlos si la CD de la tarea es 10 o menor. De otro modo, puedes usar la habilidad de *Percepción* para encontrar una huella o una señal similar relativa al paso de criatura usando las mismas CDs pero no puedes usar *Percepción* para seguir dichas huellas, incluso si alguien más ya las ha encontrado.

Te mueves a la mitad de tu velocidad normal mientras sigues huellas (o a tu velocidad normal con un penalizador de -5, o a un máximo de 2 veces tu velocidad normal con un penalizador de -20 en la prueba). La CD depende de la superficie y de las condiciones, tal y como se indica en la tabla.

Superficie	CD de Supervivencia
Terreno muy blando	5
Terreno blando	10
Terreno firme	15
Terreno muy firme	20

Terreno muy blando: Cualquier superficie (nieve virgen, polvo espeso, barro húmedo) que mantenga la profundidad y permita una buena impresión de una huella.

Terreno blando: Cualquier terreno lo suficientemente blando para ceder a la presión pero más firme que un barro húmedo o la nieve virgen, en la cual una criatura pueda dejar huellas con cierta frecuencia pero poco profundas.

Terreno firme: La mayor parte de las superficies externas (tales como prados, campos, bosques, etc.) o superficies internas lo suficientemente sucias o blandas (alfombras gruesas y muy sucias o suelos con mucho polvo). La criatura puede dejar algunas huellas (ramas rotas o mechones de pelo), pero éstas son ocasionales o parciales.

Terreno muy firme: Cualquier superficie que no mantenga las huellas a fin de cuentas, tales como una roca desnuda o un suelo de interior. La mayor parte de los lechos de arroyos entran en esta categoría, ya que las huellas que se dejan quedan ocultas o lavadas rápidamente. La criatura deja sólo pequeñas pistas (marcas de desgaste o piedras desplazadas).

Condición	Mod. a CD Supervivencia
Por cada 3 criaturas en el grupo que se persigue	-1
Según el tamaño de la criatura o criaturas perseguidas: *	
Minúsculo	+8
Diminuto	+4
Menudo	+2
Pequeño	+1
Mediano	0
Grande	+1
Enorme	+2
Gargantuesco	+4
Colosal	+8
Por cada 24 horas desde que la huella fuera hecha	+1
Por cada hora de lluvia desde que la huella fuera hecha	+1
Nieve virgen caída desde que la huella se hizo	+10
Visibilidad pobre:**	
Cielo cubierto o noche sin luna	+6
Luz de Luna	+3
Niebla o precipitaciones	+3
Si el individuo oculta sus huellas (y se mueve a mitad de su velocidad)	+5

* Para un grupo de tamaños mezclados, aplica sólo el modificador de la criatura más grande.

** Aplica sólo el modificador más grande de esta categoría.

Son muchos los modificadores que se pueden aplicar a la prueba de *Supervivencia*, como por ejemplo, los que muestra la tabla.

Acción: varía. Una única prueba de *Supervivencia* puede representar las actividades de varias horas o de un día entero. Una prueba de *Supervivencia* realizada para encontrar rastros es, como mínimo, una acción de asalto completo, y puede requerir más tiempo, a discreción del DM.

Nuevos Intentos: varía. Al arreglártelas en la intemperie u obtener bonificadores a los TS de Fortaleza, deberás realizar una prueba cada 24 horas. El resultado de la misma se aplicará hasta que puedas realizar la siguiente prueba. Para evitar perderte o ser víctima de peligros naturales, realizarás una prueba siempre que la situación lo requiera. No se permiten nuevos intentos para evitar perderse en una situación concreta o para librarse de un peligro natural concreto. Para encontrar rastros, puedes repetir una prueba fallada después de una hora (en el exterior) o de 10 minutos (en el interior) de búsqueda.

Especial: Si estás entrenado en *Supervivencia*, puedes determinar automáticamente dónde está el Norte auténtico en relación contigo.

Los Exploradores obtienen un bonificador en las pruebas de *Supervivencia* cuando usen esta habilidad para encontrar o seguir las huellas de un enemigo predilecto.

Si tienes la dote de *Autosuficiente*, obtienes un bonificador en las pruebas de *Supervivencia*.

TASACIÓN:

(Int)

Con esta habilidad eres capaz de evaluar el valor monetario de cualquier objeto.

Prueba: una CD de 20 en una prueba de tasación determina el valor de un objeto común. Si superas en 5 o más la CD, también podrás determinar si el objeto tiene propiedades mágicas, aunque este éxito no te proporciona el conocimiento de las capacidades mágicas del objeto en cuestión. Si fallas la prueba en menos de 5 determinas el valor monetario con un error de un 20% de su valor real. Si fallas la prueba por 5 o más, el precio estimado es sumamente impreciso, a discreción del DM. Los objetos particularmente raros o exóticos pueden incrementar la CD de esta prueba en 5 o más.

Puedes también usar esta habilidad para determinar el objeto más valioso visible en un tesoro. La CD de esta prueba es

generalmente 20 pero se puede incrementar hasta 30 para tesoros extremadamente extensos.

Acción: tasar un objeto dura una acción estándar. Determinar el objeto más valioso en un tesoro lleva una acción de asalto completa.

Nuevo Intento: los intentos adicionales de tasar un objeto revelan la misma información.

Especial: un lanzador de conjuros con un cuervo como familiar obtiene un bonificador de +3 en las pruebas de tasación.

TRATO CON ANIMALES:

(Car; sólo entrenada)

Eres habilidoso trabajando con animales, y puedes enseñarles trucos, conseguir que sigan órdenes sencillas, e incluso domesticarlos.

Prueba: la CD de lo que estés intentando hacer.

Tarea	CD de Trato con Animales
Controlar un animal	10
"Presionar" a un animal	25
Enseñar a un animal	15 ó 20 *
Entrenar a un animal	15 ó 20 *
Criar a un animal salvaje	15 + DG del animal

* Ver el truco o propósito específico más abajo.

Controlar un animal: Esta tarea implica controlar un animal para que realice una tarea o un truco que conozca. Si el animal está herido o ha recibido daño no letal o daño de característica, la CD se incrementa en 2. Si tu prueba tiene éxito, el animal realiza la tarea en su próxima acción.

"Presionar" a un Animal: Presionar a un animal significa intentar conseguir que el animal realice trucos o tareas que desconoce pero que es físicamente capaz de hacer. Esta categoría también cubre el conseguir que un animal incremente la marcha u obligarle a aligerar durante más de 1 hora entre ciclos de sueño. Si el animal está herido o ha recibido daño no letal o de característica, la CD se incrementa en 2. Si tu prueba tiene éxito, el animal realiza la tarea o el truco en su siguiente acción.

Enseñar a un Animal: Puedes enseñar a un animal un truco específico con una semana de trabajo y una prueba de *Trato*

con *Animales* exitosa contra la CD indicada. Un animal con una puntuación de Inteligencia de 1 puede aprender un máximo de 3 trucos, mientras que un animal con 2 puntos de Inteligencia puede aprender un máximo de 6 trucos. Los posibles trucos (y sus correspondientes CD) incluyen los siguientes, aunque no se limitan sólo a éstos.

- Actúa (CD 15): El animal realiza una variedad de trucos sencillos, como sentarse, rodar, gemir o ladrar, etc.
- Ataca (CD 20) : El animal ataca a los enemigos aparentes. Puedes señalar a una criatura concreta a la que desees que ataque el animal, y lo hará si le es posible. Normalmente, un animal atacará sólo a humanoides, humanoides monstruosos, gigantes y otros animales. Enseñar a un animal a atacar a todas las criaturas (incluyendo criaturas no naturales como muertos vivientes y aberraciones) cuenta como dos trucos.
- Atrás (CD 15): El animal se retira del combate o retrocede de cualquier otro modo. Un animal que no conozca este truco continuará luchando hasta que deba huir (debido a heridas, un efecto de miedo, etc.) o su oponente haya sido derrotado.
- Busca (CD 15): El animal se mueve a una zona y busca cualquier cosa que esté viva o animada de manera evidente.
- Defiende (CD 20): El animal te defiende (o se prepara para defenderte, si no hay ninguna amenaza presente), incluso sin que le des ninguna orden. De manera alternativa, puedes ordenarle que defienda a otro personaje específico.
- Junta (CD 15): El animal te sigue de cerca, incluso a los lugares que normalmente no iría.
- Quieto (CD 15): El animal se queda quieto en un sitio, esperando a que vuelvas. No se enfrenta a otras criaturas que se le aproximen, aunque se defenderá si es necesario.
- Rastrea (CD 20): El animal rastrea los olores que encuentre (esto requiere que el animal tenga la aptitud de olfato).
- Trae (CD 15): El animal irá y te traerá algo. Si no señalas un objeto específico, el animal te traerá un objeto al azar.
- Trabaja (CD 15): El animal empuja o tira de una carga mediana o pesada.
- Ven (CD 15): El animal irá hacia ti, incluso si normalmente no lo habría hecho (siguiéndote al interior de un bote, por ejemplo).
- Vigila (CD 20): El animal permanece en un lugar y evita que otros se acerquen.

Entrenar a un animal para un fin genérico: más que enseñar a un animal trucos individuales, puedes entrenarlo para un propósito general. Esencialmente, el fin de un animal representa una serie predeterminada de trucos conocidos que se encaminan a un propósito común, como la vigilancia o el trabajo pesado. El animal debe reunir todos los prerrequisitos normales para todos los trucos incluidos en el conjunto de entrenamiento. Si el conjunto incluye más de tres trucos, el animal debe tener al menos una puntuación de Inteligencia de 2.

Un animal sólo puede ser entrenado para un fin general, aunque si la criatura es capaz de aprender trucos adicionales (además de los incluidos en su fin general), puede hacerlo también. Entrenar a un animal para un fin requiere menos pruebas que enseñarle trucos individuales, pero no menos tiempo.

- Actuación (CD 15): un animal entrenado para la actuación conoce los trucos "Actúa, Quieto, Junta, Trae y Ven". Entrenar a un animal para la actuación requiere 5 semanas.
- Caza (CD 20): Un animal entrenado para cazar conoce los trucos "Ataca, Atrás, Busca, Junta, Rastrea y Trae". Entrenar a un animal para la caza requiere 6 semanas.
- Combate Montado (CD 20): Un animal entrenado para llevar a un jinete a la batalla conoce los trucos "Ataca, Atrás, Defiende, Junta, Ven y Vigila". Entrenar a un animal para el combate montado requiere 6 semanas. También puedes "mejorar" a un animal entrenado para la monta, convirtiéndolo en uno entrenado para el combate montado dedicando 3 semanas y realizando una prueba exitosa de Trato con los Animales (CD 20). Los nuevos fines generales y trucos reemplazan completamente a los anteriores. Los caballos de guerra y los perros de monta (ver manual de monstruos) ya están entrenados para llevar jinetes en combate, y no necesitan ningún entrenamiento adicional para este fin.
- Lucha (CD 20): un animal entrenado para enzarzarse en combate conoce los trucos Ataca, Atrás y Quieto. Entrenar a un animal para la lucha requiere 3 semanas.
- Monta (CD 15): un animal entrenado para llevar a un jinete conoce los trucos Junta, Quieto y Ven. Entrenar a un animal para la monta requiere 3 semanas.
- Tareas pesadas (CD 15): un animal entrenado para tareas pesadas sabe los trucos Ven y Trabaja. Entrenar a un animal para tareas pesadas lleva 2 semanas.

- **Vigilancia (CD 20):** un animal entrenado para la vigilancia conoce los trucos Ataca, Atrás, Defiende y Vigila. Entrenar a un animal para la Vigilancia requiere 4 semanas.

Criar animal salvaje: criar a un animal salvaje implica criarlo desde la infancia para que se vuelva doméstico. Un criador puede criar hasta 3 criaturas del mismo tipo a la vez.

Un animal domesticado con éxito puede aprender trucos al mismo tiempo que está siendo criado, o se le puede enseñar más adelante como a un animal doméstico.

Acción: varía. "Controlar" a un animal es una acción de movimiento, mientras que "Presionar" a un animal es una acción de asalto completo (un druida o un explorador pueden controlar a su compañero animal como acción gratuita o presionarlo como acción de movimiento). Para las tareas en las que se indica un periodo de tiempo específico, debes pasar la mitad de este tiempo (a 3 horas por día por animal que esté siendo controlado) trabajando en la tarea antes de intentar una prueba de *Trato con animales*. Si la prueba falla, tu intento de enseñar, entrenar o domar al animal falla, y no necesitas completar el tiempo de enseñanza, de doma o de entrenamiento. Si la prueba tiene éxito, debes invertir el resto del tiempo en completar la tarea de enseñar, entrenar o domar. Si el tiempo se ve interrumpido o la tarea no se continúa hasta ser completada, el intento falla automáticamente.

Nuevos Intentos: sí, salvo para criar un animal.

Especial: puedes utilizar esta habilidad en una criatura con una puntuación de Inteligencia de 1 ó 2 que no sea un animal, pero la CD de cualquier prueba de este tipo aumenta en 5. Estas criaturas tienen el mismo límite de trucos que pueden conocer los animales.

Un Druida o un Explorador obtienen un bonificador de +4 de circunstancia en las pruebas de *Trato con animales* relacionadas con su compañero animal.

Además, el compañero animal de un druida o explorador conoce uno o más trucos adicionales, que no cuentan contra el límite normal de trucos conocidos y que no necesitan ningún tiempo de entrenamiento ni prueba de *Trato con animales* para su aprendizaje.

Si tienes la dote de *Afinidad animal*, obtienes un bonificador de +2 en las pruebas de *Trato con animales*

Sinergia: si tienes 5 o más rangos en *Trato con animales* recibes un bonificador de +2 en tus pruebas de Montar y empatía salvaje.

No Entrenada: si no tienes ningún rango en *Trato con animales*, puedes utilizar una prueba de Carisma para controlar o presionar a animales domésticos, pero no puedes enseñar, criar ni entrenar animales. Un druida o explorador sin rangos en *Trato con animales* puede utilizar una prueba de Carisma para controlar o presionar a su compañero animal, pero no puede enseñar, criar ni entrenar a otros animales no domésticos.

TREPAR:

(Fue; penalizador por armadura)

Eres diestro escalando superficies verticales, desde las paredes lisas de los muros de una ciudad a unos acantilados rocosos.

Prueba: con una prueba exitosa en *Trepar*, puedes avanzar hacia arriba, abajo, o superar una pendiente, pared, o una cuesta muy inclinada (o incluso techos, siempre que haya asideros) a un cuarto de tu velocidad normal. Se considera un terreno con pendiente cuando tiene una inclinación menor de 60°; una pared se considera que tiene una inclinación de 60° o más.

Una prueba de *Trepar* que falle por 4 o menos significa que no consigues avanzar, y una prueba que falle por 5 o más significa que caes desde cualquier altura que hayas alcanzado.

La CD de la prueba depende de las condiciones de la escalada. Compara la tarea con las que vienen descritas en la siguiente tabla para determinar una CD apropiada.

CD	Tipo de superficie o actividad
0	Una cuesta demasiado empinada para subir andando, o una cuerda anudada con una pared sobre la que apoyarse.
5	Una cuerda con una pared sobre la que apoyarse, o una cuerda anudada, o una cuerda bajo los efectos de un conjuro de Truco de la cuerda.
10	Una superficie con salientes en los que sujetarse y subirse a ellos, tales como paredes muy irregulares o el aparejo de un barco.
15	Una superficie con los adecuados asideros y puntos de apoyo (naturales o artificiales), tales como una pared rocosa muy irregular o un árbol, o una cuerda sin anudar, o alzarle a pulso colgando de tus manos.
20	Una superficie irregular con pequeños asideros y puntos de apoyo muy estrechos para manos y pies, como las típicas paredes de un subterráneo o unas ruinas.

Modificador a la CD de Tregar*	Tipo de superficie o actividad
-10	Escalar una chimenea (artificial o natural) u otra localización que tenga dos paredes opuestas en las que te puedas sujetar.
-5	Escalar por una esquina con paredes perpendiculares en la que te puedas sujetar.
+5	La superficie es resbaladiza.

* Estos modificadores son acumulativos; usa todos los que puedan aplicarse.

Necesitas tener ambas manos libres para trepar, pero te puedes aferrar a una pared con una mano mientras lanzas un conjuro o realizas alguna otra acción que requiera solamente una mano. Mientras estás trepando, no te puedes mover para evitar un golpe, así que pierdes tu bonificador de destreza a la CA (si lo hay). Tampoco puedes usar un escudo mientras estás trepando. En el momento en que recibas daño mientras estás trepando haz una prueba de trepar contra la CD de la pendiente o la pared. Fallar significa que caes desde tu altura actual y recibes el daño correspondiente.

Escalar aceleradamente: intentar trepar de forma más rápida de lo normal. Incurriendo en un penalizador de -5, te puedes mover la mitad de tu movimiento (en lugar de un cuarto).

Hacer tus propios asideros y puntos de apoyo: puedes hacer tus propias asideras y puntos de apoyo (pies y manos) poniendo pitones en la pared. Esto conlleva 1 minuto por pitón, y cada una de ellas debe estar separada como mucho a 5 pies de distancia (1,5m). Como con cualquier superficie que ofrezca asideras y puntos de apoyo, una pared con pitones tiene una CD de 15. Del mismo modo, un escalador con un hacha de mano, una piqueta o cualquier equipo similar puede realizar asideros en una pared de hielo.

Agarrarte al caer: es prácticamente imposible agarrarte a una pared cuando estás cayendo, pero si aún quieres intentar realizar esta difícil tarea, puedes hacer una prueba de *Tregar* (CD = CD de la pared + 20) para conseguirlo. Es muchísimo más fácil agarrarte si caes por una pendiente (CD = CD de la pendiente + 10).

Agarrar a un personaje que cae mientras trepa: si alguien trepando por encima tuya (o a tu lado) cae, puedes intentar agarrarle si está a tu alcance. Hacer esto requiere una ataque de toque cuerpo a cuerpo contra el personaje que cae (aunque el o ella puede decidir renunciar voluntariamente a cualquier bonificador de Destreza a la CA si lo desea). Si aciertas, debes

inmediatamente intentar una prueba de trepar (CD = CD de la pared + 10). El éxito significa que coges al personaje que cae, pero su peso total, incluyendo el equipo, no pueden exceder tu límite de carga pesada o caerás automáticamente. Si fallas la prueba de *Tregar* por 4 o menos, fallas a la hora de parar al personaje pero no pierdes tu equilibrio en la pared. Si fallas por 5 o más, no podrás atrapar al personaje y comenzarás a caer igualmente.

Acción: *Tregar* es parte del movimiento, es decir, generalmente se trata de una acción de movimiento (y puede ser combinada con otros tipos de movimiento en una acción de movimiento). Cada acción de movimiento que incluya cualquier tipo de escalada requiere una prueba de Tregar independiente. Intentar agarrarte tú mismo o a otro no conlleva acción alguna.

Especial: puedes usar una cuerda para tirar de un personaje hacia arriba (o para bajarle) a pulso. Puedes ascender el doble de tu carga máxima de este modo.

Una criatura con velocidad de trepar tiene un bonificador de +8 en todas las pruebas de *Tregar*. La criatura debe hacer una prueba de *Tregar* para escalar una pared o una pendiente con una CD superior a 0, pero siempre puede decidir escoger 10, incluso si se ve amenazado mientras está trepando. Si una criatura con velocidad de trepar escoge realizar una escalada acelerada (ver arriba), se moverá al doble de su velocidad de trepar (o a su velocidad de suelo, el que sea más lento) y realiza una única prueba de Tregar con un penalizador de -5. Tal criatura retiene su bonificador de Destreza a la CA (si la hay) cuando esté trepando, y los oponentes no obtienen bonificadores especiales a sus ataques contra ella. No puede, en cualquier caso, usar una acción de correr cuando está trepando.

Si tienes la dote *Atlético*, obtienes un bonificador en las pruebas de *Tregar*.

USAR OBJETO MÁGICO:

(Car; sólo entrenada)

Eres capaz de activar objetos mágicos, incluso si no estás entrenado en su uso.

Prueba: puedes usar esta habilidad para leer un conjuro o para activar un objeto mágico. *Usar Objeto Mágico* te permite usar un objeto mágico como si tuvieras la aptitud para los conjuros o los rasgos de otra clase, como si fueras de una raza diferente, o como si poseyeras un alineamiento distinto.

Debes realizar una prueba de *Usar Objeto Mágico* cada vez que actives un objeto, como por ejemplo una varita. Si utilizas la prueba para emular un alineamiento o alguna otra cualidad de forma continuada (como hacerse pasar por neutral maligno para evitar que un *libro de oscuridad vil* te haga daño por no ser maligno, por ejemplo), tendrás que realizar la prueba de *Usar Objeto Mágico* una vez cada hora.

Debes elegir conscientemente qué requisito quieres emular; es decir, debes saber lo que estás intentando emular para poder realizar la prueba. Las CD de las diferentes tareas que implican pruebas de *Usar Objeto Mágico* se resumen en la tabla adjunta.

Tarea	CD de Usar Objeto Mágico
Activar a ciegas	25
Descifrar un conjuro escrito	25 + nivel conjuro
Usar un pergamino	20 + nivel lanzador
Usar varita	20
Emular un rasgo de clase	20
Emular una puntuación de característica	Ver texto
Emular una raza	25
Emular un alineamiento	30

Activar a ciegas: algunos objetos mágicos se activan con palabras, pensamientos, o acciones especiales. Puedes usar tales objetos como si emplearas la palabra de activación, el pensamiento, o la acción, aunque en realidad no lo estés haciendo o ni siquiera lo conozcas. Debes usar algo equivalente con la finalidad de hacer la prueba. Esto es, pronunciar unas palabras, mover el objeto o intentar otra cosa que pueda activarlo. Obtendrás un bonificador +2 especial en tu prueba de *Usar Objeto Mágico* en caso de haber activado el objeto al menos una vez en el pasado. Si fallas por 9 o menos, no puedes activarlo. Si fallas por 10 o más, sufrirás un percance. Esto significa que la energía mágica se libera pero ésta no hará lo que tenías pensado. El percance habitual es que el objeto afectará al objetivo equivocado o se liberará una energía mágica descontrolada, que infligirá 2d6 de daño al portador del objeto. Este contratiempo se añade a la posibilidad de percance que se tiene normalmente cuando lanzas a partir de un rollo de pergamino un conjuro que no podrías lanzar por ti mismo.

Descifrar un conjuro escrito: esto funciona igual que descifrar un conjuro escrito con la habilidad *Conocimiento de*

Conjuros, excepto en que la CD es 5 puntos superior. Descifrar un conjuro escrito requiere un minuto de concentración.

Emular una puntuación de característica: para poder ejecutar un conjuro a partir de un rollo de pergamino, necesitas tener una puntuación elevada en la característica apropiada (Inteligencia para los conjuros de mago, Sabiduría para los divinos y Carisma para los de Hechicero o Bardo). Tu puntuación de característica efectiva (la correspondiente a la clase emulada al intentar ejecutar un conjuro a partir de un rollo de pergamino) será el resultado de tu prueba de *Usar Objeto Mágico* menos 15. Si ya posees una puntuación alta en la característica adecuada, no necesitas realizar esta prueba.

Emular un alineamiento: algunos objetos mágicos tendrán efectos positivos o negativos dependiendo de tu alineamiento. Usar objeto mágico te permite usarlos como si tuvieras el alineamiento que elijas. Puedes emular un solo alineamiento a la vez.

Emular un rasgo de clase: algunas veces, necesitarás usar un rasgo de clase para activar un objeto. En estos casos, tu nivel efectivo en la clase emulada equivaldrá al resultado de la prueba menos 20. Esta habilidad no te permite realmente usar un rasgo de otra clase. Sólo permite activar un objeto como si lo poseyeras. Si la clase del rasgo que intentas emular posee un requisito de alineamiento, deberás ceñirte a él, ya sea honestamente o emulándolo por medio de otra prueba de *Usar Objeto Mágico*.

Emular una raza: algunos objetos sólo funcionan con miembros de ciertas razas o, por lo menos, lo hacen mejor cuando los empuñan miembros de dichas razas. Puedes usar objetos de este tipo como si fueras de la raza que elijas. Sólo puedes emular una raza al mismo tiempo.

Usar un Pergamino: normalmente, para lanzar un conjuro desde un rollo de pergamino, debes tener el conjuro del pergamino en tu lista de conjuros. *Usar Objeto Mágico* te permite usar un pergamino como si tuvieras un conjuro en concreto en tu lista de conjuros de clase. La CD es igual a 20 + el nivel del lanzador del conjuro que estés intentando emular. Además, lanzar un conjuro desde un rollo de pergamino requiere una puntuación mínima (10 + nivel conjuro) en la característica apropiada. Si no tienes una puntuación de característica suficiente, debes emular la puntuación con otra prueba de *Usar Objeto Mágico*.

El uso de esta habilidad también se aplica a otros objetos mágicos de finalización de conjuro.

Usar una varita, bastón u otro objeto lanzador: normalmente, usar una varita implica tener el conjuro que se lance en tu lista de conjuros de clase. Este uso de la habilidad te permite utilizar una varita como si tuvieses un conjuro determinado en tu lista de conjuros de clase.

Acción: ninguna. La prueba de *Usar Objeto Mágico* es realizada como parte de la acción (si es necesaria) requerida para activar un objeto mágico.

Nuevos Intentos: sí, pero si obtienes un 1 natural al activar un objeto y fallas, no podrás intentarlo de nuevo en 24 horas.

Especial: no puedes elegir 10 con esta habilidad. No puedes ayudar a otro en las pruebas de *Usar Objeto Mágico*. Sólo el usuario del objeto puede intentar una prueba.

Si tienes la dote *Facilidad para la Magia*, obtienes bonificadores en las pruebas de *Usar Objeto Mágico*.

VOLAR:

(Des; penalizador por armadura)

Eres habilidoso volando, bien sea con alas o con magia, y puedes realizar maniobras complicadas y atrevidas en vuelo. Ten en cuenta que esta habilidad no te da la capacidad de volar.

Prueba: generalmente sólo necesitas realizar una prueba de volar cuando intentes realizar una maniobra complicada. Sin hacer una prueba, una criatura que vuele puede permanecer volando al final de su turno siempre que se mueva una distancia superior a la mitad de su velocidad. Incluso puede subir 45 grados sacrificando 5 pies de movimiento, puede subir la mitad de su velocidad en un ángulo de 45 grados, y puede descender cualquier ángulo a su velocidad normal. Ten en cuenta que estas restricciones sólo se aplican al movimiento de

tu turno actual. Al principio de tu siguiente turno, puedes moverte en una dirección distinta a la que llevaste durante tu anterior turno sin tener que realizar una prueba. Realizar cualquier otra acción que viole estas normas requiere una prueba de Volar. La CD de estas maniobras dependerá de la maniobra que intentes realizar, tal y como se muestra en el siguiente cuadro.

Tipos de maniobra	CD Volar
Moverse menos de la mitad de tu movimiento y permanecer volando	10
Flotar	15
Girar más de 45° gastando 5 pies de tu movimiento	15
Girar 180° gastando 10 pies de tu movimiento	20
Subir ángulos superiores a 45°	20

Atacar mientras vuelas: no se considera que estés desprevenido mientras vuelas. Si vuelas usando alas y recibes daño mientras vuelas, debes realizar una prueba de Volar con una CD de 10 para evitar perder 10 pies de altitud. Este descenso no provoca ataque de oportunidad y no cuenta como movimiento de la criatura.

Colisión mientras vuelas: Si estás usando alas para volar y colisionas con un objeto igual a tu tamaño o superior, debes inmediatamente realizar una prueba de volar de CD 25 para evitar una caída contra el suelo, recibiendo el daño correspondiente.

Evitar daño al caer: si estás cayendo y tienes la habilidad de volar, puedes realizar una prueba de *Volar* con CD 10 para negar el daño. Obviamente, no puedes realizar dicha prueba si estás cayendo a consecuencia de una prueba de *Volar* fallida o debido a una colisión.

TABLA 4-5: EFECTOS DEL VIENTO AL VOLAR.

Fuerza del Viento	Velocidad del Viento	Control de tamaño	Azotado por el Viento	Penalizador al vuelo
Ligero	0-10 mph	-	-	-
Moderado	11-20 mph	-	-	-
Fuerte	21-30 mph	Menudo	-	-2
Severo	31-50 mph	Pequeño	Menudo	-4
Tormentoso	51-74 mph	Mediano	Pequeño	-8
Huracanado	75-174 mph	Grande	Mediano	-12
Tornado	175 + mph	Enorme	Grande	-16

Velocidades de viento elevadas: volar con vientos elevados añade penalizadores a tus pruebas de *Volar* tal y como se muestra en la tabla a continuación. "Control de tamaño" significa que las criaturas de ese tamaño o menor deben tener éxito en una prueba de Volar de CD 20 para mover todo su movimiento mientras el viento persista. "Azotado por el viento" significa que las criaturas de ese tamaño o menor deben realizar una prueba de Volar con CD 25 o serán despedidas por el viento hacia atrás 2d6 x 10 pies y recibirán 2d6 puntos de daño no letal. Esta prueba debe realizarse cada asalto que la criatura permanezca en vuelo. Una criatura que sea "Azotada por viento" debe también realizar una prueba de Volar con CD 20 para poder moverse debido al "Control de Tamaño".

Acción: ninguna. Una prueba de *Volar* no requiere una acción; se realiza como parte de otra acción o como reacción a una situación determinada.

Nuevo Intento: varía. Puedes intentar una prueba de *Volar* para volver a realizar la misma maniobra en los siguientes asaltos. Si estas usando alas y fallas la prueba de Volar por 5 o más, te caes al suelo, recibiendo el daño pertinente.

Especial: un lanzador de conjuros con un murciélago como familiar obtiene un +3 a las pruebas de volar.

Las criaturas con velocidad de volar tratan la habilidad de volar como una habilidad de clase. Una criatura con velocidad de vuelo de forma natural recibe un bonificador (o penalizador) en las pruebas de Volar dependiendo de su maniobrabilidad: Torpe -8, Mediocre -4, Normal +0, Bueno +4, Perfecto +8. Las criaturas sin este tipo de descriptores se consideran que vuelan con maniobrabilidad Normal.

Una criatura más grande o pequeño que la categoría de mediano, recibe un bonificador (o penalizador) en las pruebas de *Volar* dependiendo de su tamaño de categoría: Minúsculo +8, Diminuto +6, Menudo +4, Pequeño +2, Grande -2, Enorme -4, Gargantuesco -6, Colosal -8.

No puedes coger rangos en esta habilidad si no puedes volar de manera natural o planear. Las criaturas que puedan volar de manera normal a diario (incluso debido a un conjuro o una capacidad especial) también pueden coger rangos en *Volar*.

Si tienes la dote de *Acrobático*, obtienes un bonificador en las pruebas de Volar.

CAP. 5 – DOTES:

DESCRIPCIÓN DE LAS DOTES:

A CUBIERTO [EQUIPO] (APG)

Duck and Cover

Tus aliados te ayudan a evitar ciertos ataques.

Beneficio: cuando estés adyacente a un aliado que también posea esta dote y ambos debais realizar una salvación de Reflejos contra un conjuro o efecto, puedes elegir tanto el resultado de tu tirada como el de la tirada de tu aliado (tus modificadores siguen aplicándose a la tirada, independientemente del resultado que utilices).

Si usas el resultado de tu aliado, quedas tumbado (o grogui en tu siguiente turno, si ya estás tumado o no puedes ser derribado). Además, recibes un bonificador +2 de cobertura a tu CA contra ataques a distancia mientras tanto tú como tu aliado lleveis un escudo.

ABSTENCIÓN DE MATERIALES

Eschew Materials

Puedes lanzar muchos conjuros sin necesitar de usar componentes materiales poco importantes.

Beneficios: puedes lanzar cualquier conjuro con un costo en componentes materiales de una moneda de oro o menos sin necesidad de dicho componente. Lanzar el conjuro sigue provocando ataques de oportunidad de manera habitual. Si el conjuro requiere un componente material cuyo costo sea mayor de 1 mo, debes poseer el componente material a mano para lanzarlo, de la manera normal.

ACERCARSE [COMBATE]

Step Up

Puedes reducir la distancia cuando un enemigo trata de alejarse.

Requisito: Ataque base +1

Beneficio: cuando un enemigo adyacente trata de dar un paso de 5 pies para alejarse de ti, puedes dar un paso de 5 pies como acción inmediata para terminar adyacente que activó esta dote. Si das este paso no puedes dar un paso de 5 pies durante tu próximo turno. Si haces una acción de movimiento durante tu próximo turno, resta 5 pies de tu movimiento total.

ACOMETIDA [COMBATE]

Lunge

Puedes atacar enemigos que normalmente estarían fuera de tu alcance.

Requisitos: Ataque base +6.

Beneficios: puedes aumentar el alcance de tu ataque cuerpo a cuerpo en 5 pies hasta el final de tu turno, a cambio de recibir un penalizador -2 a tu CA hasta tu próximo turno. Debes decidir usar esta aptitud antes de hacer ningún ataque.

ACROBÁTICO

Acrobatic

Eres un experto en saltar, brincar y volar.

Beneficios: obtienes un bonificador de +2 en todas las pruebas de Acrobacias y Volar. Si tienes 10 o más rangos en una de estas habilidades, el bonificador se incrementa a +4 en esa habilidad.

ADIVINACIÓN PROFUNDA (APG)

Diviner's Delving

Tu aguda intuición mágica hace que leer signos, portentos y pistas mágicas sea algo rápido y sencillo.

Prerrequisito: Soltura con una escuela de magia (adivinación).

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a las pruebas de nivel de lanzador con las adicinaciones para superar la resistencia a conjuros o efectos que impidan la adivinación (por ejemplo *no detección*). Cuando usas un conjuro de adivinación que requiera concentración, obtienes información del conjuro 1 asalto

antes de lo normal (de modo que obtienes información los primeros 2 asaltos con 1 asalto de concentración e información del tercer asalto durante el segundo asalto de concentración).

AFINIDAD ANIMAL

Animal Affinity

Eres hábil trabajando con animales y monturas.

Beneficios: obtienes un bonificador +2 a todas las pruebas de Trato con Animales y Montar. Si tienes 10 o más rangos en una de esas habilidades, el bonificador se incrementa a +4 en esa habilidad.

AGUANTE

Endurance

Las condiciones duras o ejercicios prolongados no te cansan fácilmente.

Beneficios: ganas un bonificador +4 en las siguientes pruebas y salvaciones: pruebas de Nadar para resistir el daño no letal de la extenuación; pruebas de Constitución para continuar corriendo; pruebas de Constitución para evitar el daño no letal de una marcha forzada; pruebas de Constitución para aguantar la respiración; pruebas de Constitución para evitar el daño no letal del hambre o la sed; TS de Fortaleza para evitar el daño no letal de ambientes calientes o fríos; y TS de Fortaleza para resistir el daño de la asfixia.

Puedes dormir con armadura ligera o intermedia sin quedar fatigado.

Normal: un personaje sin esta dote que duerma con armadura intermedia o más pesada estará fatigado al día siguiente

ALERTA

Alertness

A menudo te das cuenta de cosas que los demás pasan por alto.

Beneficios: obtienes un bonificador de +2 a la Percepción y Averiguar Intenciones. Si tienes 10 o más rangos en una de esas habilidades, el bonificador se incrementa a +4 en esa habilidad.

AMPLIA EXPERIENCIA (APG)

Breadth of Experience

Aunque eres joven para tu raza, tienes toda una vida de conocimientos y entrenamiento.

Prerrequisitos: Enano, elfo o gnomo; 100 años de edad o más.

Beneficio: recibes un bonificador +2 a las pruebas de habilidad de Saber y Oficio y puedes hacer pruebas con estas habilidades sin necesidad de entrenarlas.

AMPLIAR CONJURO [METAMÁGICA]

Enlarge Spell

Puedes aumentar el alcance de tus conjuros.

Beneficios: puedes alterar un conjuro con alcance corto, intermedio o largo incrementando su alcance un 100%. Un conjuro ampliado con un alcance corto ahora tiene un alcance de 50 pies + 5pies/nivel; mientras que los conjuros de alcance intermedio tienen un alcance de 200 pies + 20 pies/nivel y los conjuros de largo alcance tienen un alcance de 800 pies + 80 pies/nivel. Un conjuro ampliado usa un espacio de conjuro un nivel mayor que el nivel real del conjuro.

ANIÑADO [COMBATE] (APG)

Childlike

Tu apariencia de niño humano hace que otros confíen en ti, quizás más de lo que deberían.

Prerrequisitos: Car 13, mediano.

Beneficio: puedes elegir 10 en las pruebas de Engañar para convencer a otros de que estás diciendo la verdad, mientras tu historia te haga parecer inocente. Obtienes un bonificador +2 a las pruebas de habilidad de Disfrazarse para fingir que eres un niño humano e ignoras los penalizadores a la prueba para disfrazarte como alguien de una raza y categoría de edad distintas mientras lo haces.

APRESURAR CONJURO [METAMÁGICA]

Quicken Spell

Puedes lanzar conjuros en una fracción del tiempo habitual.

Beneficios: lanzar un conjuro apresurado es una acción rápida. Puedes hacer otras acciones, incluso lanzar otros conjuros, en el mismo asalto en el que lanzas un conjuro apresurado. Un conjuro cuyo tiempo de lanzamiento sea mayor que una acción de asalto completo no puede ser apresurado.

Un conjuro apresurado usa un espacio de conjuro cuatro niveles mayor al nivel real del conjuro. Lanzar un conjuro apresurado no provoca un ataque de oportunidad.

Especial: puedes aplicar los efectos de esta dote a un conjuro lanzado espontáneamente, siempre y cuando su tiempo de lanzamiento no sea mayor que una acción de asalto completo, sin aumentar el tiempo de lanzamiento del conjuro.

ARROLLAR MAYOR [COMBATE]

Greater Overrun

Los enemigos deben tirarse al suelo para evitar tus peligrosos movimientos.

Requisitos: Embestida mejorada, Ataque poderoso, ataque base +6, Fuerza 13.

Beneficios: recibes un bonificador +2 a las pruebas para embestir a un enemigo. Este bonificador se apila con los otorgados por Embestida mejorada. Cada vez que embistas a tus oponentes, provocan ataques de oportunidad si son derribados por tu embestida.

Normal: las criaturas derribadas por tu embestida no provocan ataques de oportunidad.

ARROLLAR MEJORADO [COMBATE]

Improved Overrun

Eres experto en pasar por encima a tus enemigos.

Requisitos: Fuerza 13, Ataque poderoso, ataque base +1.

Beneficios: no provocas un ataque de oportunidad cuando realizas una maniobra de combate de arrollar. Además, recibes un bonificador +2 a las pruebas para arrollar a un enemigo. También recibes un bonificador +2 a tu Defensa contra Maniobras de Combate cada vez que un oponente intente arrollarte. Los objetivos de tu intento de arrollar no pueden elegir evitarte.

Normal: provocas un ataque de oportunidad cuando realizas una maniobra de combate de arrollar.

ARTESANÍA COOPERATIVA (APG)

Cooperative Crafting

Tu ayuda hace que la fabricación de objetos sea mucho más eficiente.

Prerrequisitos: 1 rango en cualquier habilidad de artesanía, cualquier dote de creación de objetos.

Beneficio: puedes ayudar a otro personaje a crear objetos mágicos y mundanos. Ambos debéis poseer la habilidad de Artesanía o la dote de creación de objetos relevante, pero cualquiera de los dos puede cumplir cualquiera de los otros prerrequisitos para crear el objeto. Le proporcionas un bonificador +2 de circunstancia a cualquier prueba de Artesanía o Conocimiento de conjuros relacionada con la creación de un objeto y tu ayuda duplica el número de monedas de oro de objetos que pueden crearse cada día.

ASALTO ATONTADOR [COMBATE] (APG)

Dazing Assault

Puedes atontar a tus enemigos con ataques salvajes.

Prerrequisitos: Fue 13, Ataque poderoso, ataque base +11.

Beneficio: puedes recibir un penalizador -5 a todos los ataques cuerpo a cuerpo y pruebas de maniobras de combate para atontar a los oponentes que golpees con tus ataques cuerpo a cuerpo durante 1 asalto, además del daño normal causado por el ataque. Una salvación de Fortaleza con éxito niega el efecto. La CD de esta salvación es 10 + tu bonificador de ataque base.

Debes elegir si usas esta dote antes de hacer la tirada de ataque y sus efectos permanecen hasta tu siguiente turno.

ASALTO SANGRIENTO [COMBATE] (APG)

Bloody Assault

Sacrificando precisión, puedes infligir heridas sangrantes que son lentas de curar.

Prerrequisitos: Fue 13, Ataque poderoso, ataque base +6.

Beneficio: puedes recibir un penalizador -5 a todas las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo y maniobras de combate para infligir 1d4 puntos de daño de hemorragia con tus ataques cuerpo a cuerpo con armas, además del daño normal causado por el arma.

Una criatura continúa recibiendo el daño de hemorragia cada asalto al comienzo de su turno. El daño de hemorragia puede detenerse con una prueba de Sanar (CD 15) o mediante cualquier curación mágica. El daño de hemorragia de esta dote no se apila consigo mismo. Debes elegir si vas a utilizar esta dote antes de hacer la tirada de ataque y sus efectos duran hasta tu próximo turno (aunque la hemorragia continúa hasta que se cura, como es habitual).

ASPECTO DE LA BESTIA (APG)

Aspect of the Beast

Debido a la magia o a una maldición de tu sangre, alguna parte de ti es más bestia que hombre.

Prerrequisito: rasgo de clase de forma salvaje, ver Especial.

Beneficio: tu naturaleza bestial se manifiesta en una de las siguientes formas. Tú eliges la manifestación cuando seleccionas esta dote y una vez elegida, no puedes cambiarla.

Sentidos nocturnos (Ex): si tu raza base tiene visión normal, obtienes visión en la penumbra. Si tu raza base tiene visión en la penumbra, obtienes visión en la oscuridad con un alcance de 30 pies. Si tu raza base tiene visión en la oscuridad, su alcance aumenta en 30 pies.

Garras de la bestia (Ex): te crecen un par de garras. Estas garras son ataques primarios que causan 1d4 puntos de daño (1d3 si eres Pequeño).

Salto del depredador (Ex): puedes hacer un salto a la carrera sin necesidad de correr durante 10 pies antes de saltar.

Instinto salvaje (Ex): obtienes un bonificador +2 a tus pruebas de Iniciativa y un bonificador +2 a tus pruebas de habilidad de Supervivencia.

Especial: un personaje que haya contraído licantropía puede elegir esta dote sin cumplir los prerrequisitos. Un explorador que seleccione el estilo de combate de armas naturales puede elegir esta dote sin cumplir los requisitos (incluso si no selecciona Aspecto de la bestia como dote adicional).

ATAQUE AL GALOPE [COMBATE]

Ride-By Attack

Mientras montas y cargas, puedes mover, atacar un enemigo, y después continuar moviéndote.

Requisitos: Montar 1 rango, Combatir desde una montura.

Beneficios: cuando estás montado y realizas una acción de carga, puedes moverte y atacar como si fuera una carga estándar y tras ello volver a moverte (continuando la línea recta de la carga). Tu movimiento total en el asalto no puede ser mayor que el doble de la velocidad de tu montura. Ni tú ni tu montura no provocais un ataque de oportunidad del oponente al que atacas.

ATAQUE DE TORBELLINO [COMBATE]

Whirlwind Attack

Puedes golpear a todos los oponentes a tu alcance.

Requisitos: Des 13, Int 13, Pericia en combate, Esquiva, Movilidad, Ataque elástico, Ataque base +4.

Beneficio: cuando usas una acción de ataque completo, puedes renunciar a tus ataques normales y, en su lugar, hacer un ataque cuerpo a cuerpo con tu ataque base más alto contra todos los oponentes dentro de tu alcance. Debes hacer una tirada de ataque separada contra cada oponente. Cuando usas la dote Ataque de torbellino también pierdes cualquier ataque adicional proporcionado por otras dotes, conjuros o aptitudes.

ATAQUE ELÁSTICO [COMBATE]

Spring Attack

Sabes moverte hábilmente hasta un enemigo, golpear y retirarte antes de que pueda reaccionar.

Requisitos: Des 13, Esquiva, Movilidad, ataque base +4.

Beneficio: puedes moverte hasta el máximo de tu velocidad y hacer un único ataque cuerpo a cuerpo sin provocar ataques de oportunidad del objetivo al que estás atacando. Puedes moverte tanto antes como después del ataque, pero debes moverte al menos 10 pies antes del ataque y la distancia total no puede superar tu velocidad. No puedes usar esta aptitud para atacar a un enemigo que esté adyacente a ti al comienzo de tu turno.

Normal: no puedes moverte antes y después de un ataque.

ATAQUE PODEROSO [COMBATE]

Power Attack

Puedes hacer ataques cuerpo a cuerpo excepcionalmente mortíferos sacrificando precisión por fuerza.

Requisitos: Fuerza 13, ataque base +1.

Beneficios: puedes escoger recibir un penalizador -1 a todas las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo y maniobras de combate para ganar un bonificador +2 a todas las tiradas de daño cuerpo a cuerpo. Este bonificador al daño se incrementa la mitad (+ 50%) si estás atacando con un arma a dos manos, un arma a una mano usando las dos manos, o un arma natural primaria que añade una vez y media tu modificador de Fuerza a las tiradas de daño. Este bonificador al daño se reduce a la mitad (-50%) si estás atacando con la mano torpe o un arma natural secundaria. Cuando tu ataque base llegue a +4, y cada 4 puntos a partir de entonces, el penalizador aumenta en -1 y el bonificador aumenta en +2. Debes elegir si usas esta dote antes de hacer una tirada de ataque, y sus efectos duran hasta tu próximo turno. Este bonificador al daño no se aplica a ataques de toque o efectos no relacionados con daño a los puntos de vida.

ATLÉTICO

Athletic

Posees una destreza física inherente.

Beneficios: consigues un bonificador +2 a las pruebas de habilidad de Trepar y Nadar. Si tienes 10 o más rangos en una de esas habilidades, el bonificador se incrementa a +4 en esa habilidad.

ATRAPAR FLECHAS [COMBATE]

Snatch Arrows

En lugar de golpear una flecha o ataque a distancia, puedes atraparlo en mitad del vuelo.

Requisitos: Des 15, Desviar flechas, Impacto sin armas mejorado.

Beneficio: cuando usas la dote de Desviar flechas, puedes elegir atrapar el arma en lugar de simplemente desviarla. Las armas arrojadas pueden devolverse inmediatamente contra el lanzador original (aunque no sea tu turno) o retenerlas para un

uso posterior. Debes tener al menos una mano libre (sin sujetar nada) para usar esta dote.

AUMENTAR CONVOCACIÓN

Augment Summoning

Tus criaturas convocadas son más poderosas y robustas.

Requisitos: Soltura con escuela de magia (conjuración).

Beneficios: cada criatura que conjures con un conjuro de convocar gana un bonificador de mejora de +4 a la Fuerza y Constitución durante la duración del conjuro por el que lo has convocado.

AUTOSUFICIENTE

Self-Sufficient

Sabes cómo salir adelante en la naturaleza y cómo tratar adecuadamente las heridas.

Beneficios: obtienes un bonificador +2 a todas las pruebas de Sanar y Supervivencia. Si tienes 10 o más rangos en una de esas habilidades, el bonificador se incrementa a +4 para esa habilidad.

CANALIZACIÓN ADICIONAL

Extra Channel

Puedes canalizar energía divina más a menudo.

Requisitos: clase de personaje con aptitud de Canalizar energía.

Beneficios: puedes canalizar energía dos veces más al día.

Especial: si un paladín con la capacidad de canalizar energía positiva escoge esta dote, puede usar la imposición de manos cuatro veces más al día, pero sólo para canalizar energía positiva.

CANALIZACIÓN MEJORADA

Improved Channel

Tu canalización de energía es más difícil de resistir.

Requisito: rasgo de clase de Canalizar energía.

Beneficios: suma +2 a la CD de las Tiradas de Salvación para resistir los efectos de tu capacidad de canalizar energía.

CANALIZACIÓN SELECTIVA

Selective Channeling

Puedes escoger a quién afecta tu canalización de energía.

Requisitos: Carisma 13, rasgo de clase de Canalización de energía.

Beneficios: cuando canalices energía, puedes escoger un número de objetivos en el área de hasta tu modificador de Carisma. Estos objetivos no se ven afectados por tu energía canalizada.

Normal: todos los objetivos en una explosión de 30 pies son afectados cuando canalices energía. Sólo puedes escoger si tú eres afectado o no.

CANALIZAR ALINEAMIENTO

Alignment Channel

Escoje caos, mal, bien o ley. Puedes canalizar energía divina para afectar a ajenos que tengan ese subtipo.

Requisitos: aptitud para canalizar energía.

Beneficios: en vez de su efecto normal, puedes elegir que tu aptitud para canalizar energía cure o dañe ajenos del subtipo de alineamiento escogido. Debes hacer esta elección cada vez que canalices energía. Si escojes curar o dañar criaturas del subtipo de alineamiento elegido, tu canalizar energía no afectará a otras criaturas. La cantidad de daño curado o infligido y la TS para reducir a medio daño no tiene cambios.

Especial: Puedes elegir esta dote varias veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que escojas esta dote, se aplica a un nuevo subtipo de alineamiento. Cada vez que canalices energía, debes elegir a qué tipo afecta.

CANALIZAR CASTIGO [COMBATE]

Channel Smite

Puedes canalizar tu energía divina a través del arma cuerpo a cuerpo que empuñes.

Requisitos: clase de personaje con aptitud de Canalizar energía.

Beneficios: antes de hacer la tirada de un ataque cuerpo a cuerpo, puedes escoger gastar uno de los usos de tu aptitud de canalizar energía como acción rápida. Si canalizas energía positiva y golpeas una criatura muerta viviente, esa criatura recibe un daño adicional igual al daño infligido por tu capacidad de canalizar energía positiva. Si canalizas energía negativa y golpeas una criatura viva, esa criatura recibe un daño adicional igual al daño infligido por tu capacidad de canalizar energía negativa. El objetivo puede realizar una TS de Voluntad, de la manera habitual para recibir sólo la mitad del daño adicional.

Si tu ataque falla, el uso de canalizar energía se gasta sin producir efectos.

CANALIZAR ELEMENTO

Elemental Channel

Elige un subtipo elemental, como aire, tierra, fuego o agua. Puedes canalizar tu energía divina para herir o curar a ajenos que tenga el subtipo elemental que has elegido.

Requisitos: clase de personaje con aptitud de Canalizar energía.

Beneficios: en lugar de su efecto normal, puedes hacer que tu capacidad de canalizar energía cure o hiera a ajenos del subtipo elemental que has elegido. Debes hacer esta elección cada vez que canalices energía. Si eliges curar o herir criaturas de tu subtipo elemental, tu canalización de energía no afecta a otras criaturas. La cantidad de daño curado o infligido y la categoría de dificultad para reducir el daño a la mitad se mantienen sin cambios.

Especial: puedes obtener esta dote varias veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que tomes esta dote, se aplica a un nuevo subtipo elemental.

CARGA IMPETUOSA [COMBATE]

Spirited Charge

Tus ataques de carga montado causan una tremenda cantidad de daño.

Requisitos: Montar 1 rango, Combatir desde una montura, ataque al galope

Beneficio : cuando estás montado y usas una acción de carga, causas doble daño con un arma cuerpo a cuerpo (o el triple con una lanza de caballería).

CARGAR A TRAVÉS [COMBATE] (APG)

Charge Through

Puedes arrollar a tus enemigos cuando cargas.

Prerrequisitos: Fue 13, Arrollar mejorado, Ataque poderoso, ataque base +1.

Beneficio: cuando haces una carga, puedes intentar arrollar a una criatura que esté en el camino de tu carga como acción gratuita. Si tienes éxito en arrollar a la criatura, puedes completar la carga. Si la maniobra de arrollar no tiene éxito, la carga termina en el espacio frente a esa criatura.

Normal: debes disponer de un camino despejado hasta el objetivo contra el que cargas.

COBERTURA DEFENSIVA [COMBATE] (APG)

Covering Defense

Estás entrenado en protegerte a ti y a tus aliados con tu escudo.

Prerrequisitos: Soltura con escudo, ataque base +6.

Beneficio: cuando usas la acción de defensa total mientras uses un escudo ligero, pesado o pavés, puedes proporcionar un bonificador de cobertura a la CA contra todos los ataques a un aliado adyacente de tu tamaño o inferior.. Este bonificador de cobertura es igual al bonificador de escudo de tu escudo y se mantiene hasta el comienzo de tu siguiente turno. Tu escudo no proporciona un bonificador de cobertura a los tiros de salvación de Reflejos.

COMANDAR MUERTOS VIVIENTES

Command Undead

Usando los viles poderes de la necromancia, puedes comandar criaturas muertas vivientes, convirtiéndolos en tus servidores.

Requisitos: clase de personaje con aptitud de canalizar energía negativa.

Beneficios: como acción estándar, puedes gastar uno de tus usos de canalizar energía negativa para esclavizar muertos vivientes dentro de 30 pies. Los muertos vivientes reciben una TS de Voluntad para negar el efecto. La dificultad para esta TS de Voluntad es igual a 10 + 1/2 nivel de lanzador + tu modificador de Carisma. Los muertos vivientes que fallen su TS caen bajo tu control, obedeciendo tus órdenes lo mejor que le permitan sus habilidades, como si estuvieran bajo los efectos de *controlar muertos vivientes*. Los muertos vivientes inteligentes reciben una nueva TS cada día para resistirse a tus órdenes. Puedes controlar cualquier número de muertos vivientes mientras su total de Dados de Golpe no supere tu nivel de clérigo. Si usas el canalizar energía de esta forma, no tiene otros efectos (no se cura o daña a las criaturas cercanas). Si una criatura muerta viviente está bajo el control de otra criatura, debes hacer una tirada enfrentada de Carisma cada vez que tus órdenes entren en conflicto.

COMBATE CON DOS ARMAS [COMBATE]

Two-Weapon Fighting

Puedes luchar con un arma en cada mano. Puedes hacer un ataque adicional cada asalto con el arma secundaria.

Prerrequisito: Des 15.

Beneficio: tus penalizadores a las tiradas de ataque por luchar con dos armas se reducen. El penalizador para tu arma principal se reduce en 2 y el de tu mano torpe se reduce en 6.

Normal: si utilizas un arma secundaria en tu mano torpe, puedes obtener un ataque adicional por asalto con esa arma. Al luchar de esta forma, sufres un penalizador -6 a tu ataque o ataques normales con tu arma principal y un penalizador -10 al ataque con tu mano torpe. Si el arma de tu mano torpe es ligera, los penalizadores se reducen en 2 cada uno. Un impacto sin armas siempre se considera ligero.

COMBATE CON DOS ARMAS MAYOR [COMBATE]

Greater Two-Weapon Fighting

Eres increíblemente hábil luchando con dos armas al mismo tiempo.

Requisitos: Destreza 19, Combate con dos armas mejorado, Combate con dos armas, ataque base +11.

Beneficios: consigues un tercer ataque con tu mano torpe, aunque con un penalizador -10.

COMBATE CON DOS ARMAS MEJORADO [COMBATE]

Improved Two-Weapon Fighting

Eres experto en luchar con dos armas.

Requisitos: Destreza 17, Combate con dos armas, ataque base +6.

Beneficios: además del ataque adicional que tienes con la mano torpe, consigues un segundo ataque, aunque con un penalizador de -5.

Normal: sin esta dote, sólo puedes hacer un ataque adicional con la mano torpe.

COMBATIR DESDE UNA MONTURA [COMBATE]

Mounted Combat

Eres experto en guiar a tu montura a través del combate.

Requisitos: Montar 1 rango.

Beneficios: una vez por asalto cuando tu montura es golpeada en combate, puedes hacer una prueba de Montar (como una acción instantánea) para anular el golpe. El golpe es anulado si tu prueba de Montar resulta mayor que la tirada de ataque del oponente.

COMPETENCIA CON ARMA EXÓTICA [COMBATE]

Exotic Weapon Proficiency

Escoge un tipo de arma exótica, como la cadena armada o el látigo. Comprendes cómo usar ese tipo de arma exótica en combate y puedes usar cualquier truco o cualidades especiales que permita el arma exótica.

Requisitos: Ataque base +1.

Beneficios: puedes hacer tiradas de ataque con el arma normalmente.

Normal: un personaje que use un arma con la que no tenga competencia recibe un penalizador -4 a las tiradas de ataque.

Especial: puedes seleccionar Competencia con arma exótica varias veces. Cada vez que escojas esta dote se aplica a un nuevo tipo de arma exótica.

COMPETENCIA CON ARMA MARCIAL [COMBATE]

Martial Weapon Proficiency

Escoge un tipo de arma marcial. Sabes cómo usar este tipo de arma marcial en combate.

Beneficios: puedes atacar con el arma seleccionada normalmente (sin el penalizador por carecer de competencia).

Normal: cuando usas un arma con la que no tienes competencia, tienes un penalizador -4 a las tiradas de ataque.

Especial: Bárbaros, exploradores, guerreros, paladines tienen competencia con todas las armas marciales. No necesitan seleccionar esta dote.

Puedes seleccionar Competencia con arma marcial varias veces. Cada vez que seleccionas la dote, se aplica a un nuevo tipo de arma.

COMPETENCIA CON ARMADURA INTERMEDIA [COMBATE]

Armor Proficiency, Medium

Eres hábil llevando armadura intermedia.

Requisitos: competencia con Armadura, Ligera.

Beneficios: ver Competencia con Armadura, Ligera.

Normal: ver Competencia con Armadura, Ligera.

Especial: bárbaros, clérigos, drúidas, guerreros, exploradores y paladines tienen automáticamente la competencia con armadura intermedia como dote de inicio. No necesitan seleccionarla.

COMPETENCIA CON ARMADURA LIGERA [COMBATE]

Armor Proficiency, Light

Eres hábil llevando armadura ligera.

Beneficios: Cuando llevas un tipo de armadura en el que eres competente, el penalizador aplicable a las armaduras se aplica sólo a las pruebas de habilidad basadas en Destreza y Fuerza.

Normal: Un personaje que porta armadura con la que no tiene competencia aplica un penalizador a las tiradas de ataque y a todas las pruebas de habilidad que impliquen movimiento.

Especial: Todos los personajes salvo los monjes, hechiceros y magos tienen automáticamente la Competencia con armadura ligera como dote de inicio. No necesitan seleccionarla.

COMPETENCIA CON ARMADURA PESADA [COMBATE]

Armor Proficiency, Heavy

Requisitos: Competencia con Armadura Ligera, Competencia con Armadura Intermedia.

Beneficios: ver Competencia con armadura, ligera.

Normal: ver Competencia con armadura ligera.

Especial: guerreros y paladines tienen automáticamente la Competencia con armadura pesada como dote al inicio. No necesitan seleccionarla.

COMPETENCIA CON ARMAS SENCILLAS

Simple Weapon Proficiency

Estás entrenado en el uso de armas básicas.

Beneficio: haces las tiradas de ataque con armas sencillas sin penalizador.

Normal: cuando usas un arma con la que no tienes competencia, recibes un penalizador -4 a las tiradas de ataque.

Especial: todos los personajes excepto los druidas, monjes y magos son automáticamente competentes con todas las armas sencillas. No necesitan seleccionar esta dote.

COMPETENCIA CON ESCUDO [COMBATE]

Shield Proficiency

Estás entrenado en la forma de usar correctamente un escudo.

Beneficio: cuando usas un escudo (excepto un escudo pavés), el penalizador de armadura del escudo sólo se aplica a las habilidades basadas en Fuerza o Destreza.

Normal: cuando utilizas un escudo con el que no eres competente, recibes el penalizador de armadura del escudo a las tiradas de ataque y a las pruebas de habilidad que impliquen movimiento.

Especial: bárbaros, bardos, clérigos, druidas, exploradores, guerreros y paladines y reciben automáticamente Competencia con escudo como dote adicional. No necesitan seleccionarla.

COMPETENCIA CON ESCUDO PAVÉS [COMBATE]

Tower Shield Proficiency

Estás entrenado para el uso correcto del escudo pavés.

Requisito: competencia con escudo.

Beneficio: cuando utilizas un escudo pavés, el penalizador de armadura del escudo sólo se aplica a las pruebas de habilidad basadas en Fuerza o Destreza.

Normal: un personaje utilizando un escudo con el que no es competente aplica el penalizador por armadura del escudo a las tiradas de ataque y a todas las pruebas de habilidad que impliquen movimiento, incluyendo Montar.

Especial: los guerreros obtienen automáticamente la Competencia con escudo pavés como dote adicional. No necesitan seleccionarla.

CONCLUSIÓN RUÍN [COMBATE] (APG)

Dastardly Finish

Puedes conseguir ventaja del estado debilitado de un enemigo para asestarle un golpe de gracia.

Prerrequisito: Ataque furtivo +5d6.

Beneficio: puedes asestar un golpe de gracia a objetivos aturridos o aturdidos.

Normal: sólo puedes asestar un golpe de gracia a objetivos indefensos.

CONJURAR EN COMBATE

Combat Casting

Eres experto en el lanzamiento de conjuros cuando estás amenazado o distraído.

Beneficio: obtienes un bonificador de +4 a las pruebas de concentración al lanzar conjuros o usar aptitudes sortílegas cuando conjures a la defensiva o mientras esté apresado.

CONJURAR EN SILENCIO [METAMÁGICA]

Silent Spell

Puedes lanzar tus conjuros sin emitir ningún sonido.

Beneficio: un conjuro silencioso puede lanzarse sin componentes verbales. Los conjuros sin componentes verbales no se ven afectados. Un conjuro silencioso usa un espacio de conjuro de un nivel mayor que el nivel real del conjuro.

Especial: los conjuros de bardo no pueden mejorarse con esta dote.

CONJURAR SIN MOVERSE [METAMÁGICA]

Still Spell

Puede lanzar conjuros sin moverte.

Beneficio: un conjuro sin moverse puede lanzarse sin componentes somáticos. Los conjuros sin componentes somáticos no se ven afectados. Un conjuro sin moverse utiliza un espacio de conjuro mayor que el nivel real del conjuro.

CONJURO ATONTADOR [METAMÁGICA] (APG)

Dazing Spell

Puedes atontar a las criaturas con el poder de tus conjuros.

Beneficio: puedes modificar un conjuro para atontar a las criaturas dañadas por él. Cuando una criatura recibe daño de ese conjuro, queda atontada un número de asaltos igual al nivel original del conjuro. Si el conjuro permite un tiro de salvación, una salvación con éxito niega el efecto atontador. Si el conjuro no permite una salvación, el objetivo puede realizar un tiro de salvación de Voluntad para negar el efecto atontador. Si el efecto del conjuro también hace que la criatura quede atontada, la duración de este efecto metamágico se añade a la duración del conjuro.

Un conjuro atontador utiliza un espacio de conjuro tres niveles superior al nivel real del conjuro.

Los conjuros que no infligen daño no pueden beneficiarse de esta dote.

CONJURO CON REBOTE [METAMÁGICA] (APG)

Bouncing Spell

Puedes dirigir un conjuro fallido contra un blanco distinto.

Beneficio: cuando un conjuro con rebote que afecte a una única criatura no tenga efecto sobre su blanco inicial (ya sea por la resistencia mágica o con una tirada de salvación con éxito) puedes, como acción rápida, redirigirlo hacia otra criatura adecuada dentro del alcance. El conjuro redirigido se comporta en todos los aspectos como si el nuevo objetivo fuera el objetivo inicial del conjuro. Los conjuros que afectan a un objetivo de cualquier forma (incluyendo un efecto menor debido a una salvación con éxito) no pueden redirigirse de esta forma.

Un conjuro con rebote ocupa un espacio de conjuro de un nivel superior que su nivel real.

CONJURO DISRUPTIVO [METAMÁGICA] (APG)

Disruptive Spell

Tus energías mágicas se adhieren a tus enemigos, interfiriendo con su lanzamiento de conjuros.

Beneficio: los objetivos afectados por un conjuro disruptivo deben hacer pruebas de concentración al usar sus conjuros o aptitudes sortílegas (CD igual a la CD del conjuro disruptivo más el nivel del conjuro a lanzar) durante 1 asalto. Los objetivos que eviten los efectos del conjuro también evitan los efectos de esta dote.

Un conjuro disruptivo utiliza un espacio de conjuro de un nivel superior al nivel real del conjuro.

CONJURO ECTOPLÁSMICO [METAMÁGICA] (APG)

Ectoplasmic Spell

Tus conjuros traspasan el abismo entre dimensiones, enviando emanaciones fantasmales hacia el éter.

Beneficio: un conjuro ectoplásmico tiene efectos completos sobre criaturas incorpóreas o etéreas.

Un conjuro ectoplásmico utiliza un espacio de conjuro de un nivel superior al nivel real del conjuro.

CONJUROS NATURALES

Natural Spell

Puedes lanzar conjuros incluso en una forma que normalmente no puede lanzar conjuros.

Requisitos: Sabiduría 13, Forma salvaje como rasgo de clase.

Beneficios: puedes completar los componentes verbales y somáticos de conjuros mientras uses Forma salvaje. Sustituyes con varios ruidos y gestos los habituales componentes verbales y somáticos de un conjuro.

También puedes usar cualquier componente material o foco que poseas, incluso si estos artículos se encuentran fusionados en tu forma actual. Esta dote no te permite usar objetos mágicos mientras estés en una forma que normalmente no podría usarlos, y tampoco ganas la capacidad de hablar mientras uses la forma salvaje.

CONJUROS PENETRANTES

Spell Penetration

Tus conjuros traspasan la resistencia a conjuros con más facilidad que la mayoría.

Beneficio : recibes un bonificador +2 en las pruebas de nivel de lanzador (1d20 + nivel de lanzador) para superar la Resistencia a Conjuros de una criatura.

CONJUROS PENETRANTES MAYORES

Greater Spell Penetration

Tus conjuros se abren paso a través de la Resistencia a Conjuros mucho más fácilmente que la mayoría.

Requisitos: Conjuros penetrantes.

Requisitos: ganas un bonificador +2 a las pruebas de nivel de lanzador (1d20 + nivel de lanzador) para superar la Resistencia a Conjuros de una criatura. Este bonificador se apila con el dado por Conjuros Penetrantes.

CONTRACONJURO MEJORADO

Improved Counterspell

Eres experto en contrarrestar los conjuros de los demás usando conjuros similares.

Beneficios: cuando contraconjures, puedes usar un conjuro de la misma escuela que sea uno o más niveles superior que el conjuro objetivo.

Normal: sin esta dote, sólo puedes contraconjurar con el mismo conjuro o con uno específicamente diseñado para contrarrestar al conjuro objetivo.

CONTRAGOLPE [COMBATE]

Strike Back

Puedes golpear a los enemigos que te ataquen aprovechando su alcance superior, apuntando a sus miembros o armas justo cuando llegan hasta ti.

Requisitos: ataque base +11.

Beneficio: puedes preparar una acción para hacer un ataque cuerpo a cuerpo contra cualquier enemigo que te ataque cuerpo a cuerpo, incluso si el enemigo está fuera de tu alcance.

CORPULENCIA INTIMIDANTE [COMBATE]

Intimidating Prowess

Tu poderío físico resulta intimidante para otros.

Beneficios: suma tu modificador de Fuerza a las pruebas de Intimidar además de tu modificador de Carisma.

CORRER

Run

Eres rápido de pies.

Beneficios: cuando corres, te mueves cinco veces tu velocidad normal (si llevas armadura intermedia, ligera o sin armadura y no transportas más que una carga media) o cuatro veces tu velocidad (si llevas una armadura pesada o una carga pesada). Si haces un salto tras comenzar a correr (ver la descripción de la habilidad de Acrobacias) ganas un bonificador +4 a tus pruebas de Acrobacias. Mientras corres, puedes mantener tu bonificador de Destreza a tu Clase de Armadura.

Normal: te mueves cuatro veces tu velocidad mientras corres (si llevas armadura intermedia, ligera o sin armadura y no transportas más que una carga intermedia) o tres veces tu velocidad (si llevas armadura pesada o una carga pesada) y pierdes tu bonificador de Destreza a la CA.

COSMOPOLITA (APG)

Cosmopolitan

Vivir en ciudades grandes y exóticas te ha puesto en contacto con muy variadas civilizaciones, culturas y razas.

Beneficio: puedes hablar y leer dos idiomas adicionales a tu elección. Además, elige dos habilidades basadas en Carisma, Inteligencia o Sabiduría. Esas habilidades cuentan como habilidades de clase para ti.

CRÍTICO AGOTADOR [COMBATE, CRÍTICO]

Tiring Critical

Tus ataques críticos hacen que tus enemigos queden agotados.

Requisitos: Soltura con críticos, ataque base +13.

Beneficio: cuando consigas un impacto crítico, tu oponente queda agotado. Esta dote no tiene efectos adicionales en una criatura que ya esté agotada o extenuada.

Especial: sólo puedes aplicar los efectos de una dote de tipo crítico a un ataque a menos que tengas Maestría en críticos.

CRÍTICO ATONTADOR [COMBATE, CRÍTICO]

Sickening Critical

Tus golpes críticos hacen que tus oponentes queden afectados.

Requisitos: Soltura con críticos, ataque base +11.

Beneficio: cuando consigas un ataque crítico, tu oponente queda afectado durante 1 minuto. Los efectos de esta dote no se apilan. Golpes adicionales añaden duración al efecto.

Especial: sólo puedes aplicar los efectos de una dote de tipo crítico a un golpe determinado a no ser que poseas la dote Maestría con críticos.

CRÍTICO ATURDIDOR [COMBATE, CRÍTICO]

Stunning Critical

Tus ataques críticos hacen que tus enemigos queden aturridos.

Requisitos: Soltura con críticos, Crítico conmocionador, ataque base +17.

Beneficio: cada vez que logres un golpe crítico, tu oponente queda aturrido durante 1d4 asaltos. Una Tirada de Salvación de Fortaleza reduce su estado a grogui durante 1d4 asaltos. La CD para esta Tirada de Salvación es 10 + tu ataque base. Los efectos de esta dote no se apilan. Los impactos adicionales se añaden a la duración.

Especial: sólo puedes aplicar los efectos de una dote de tipo crítico a un ataque crítico determinado, a no ser que poseas la dote Maestría en críticos.

CRÍTICO CEGADOR [COMBATE, CRÍTICO]

Blinding Critical

Tus golpes críticos ciegan a tus oponentes.

Requisitos: Soltura con Crítico, ataque base +15.

Beneficios: cada vez que logres un golpe crítico, tu oponente queda permanentemente ciego. Una tirada exitosa de Fortaleza reduce esto a quedar deslumbrado durante 1d4 asaltos. La dificultad de esta TS de Fortaleza es igual a 10 más tu ataque base.

Esta dote no tiene efecto en criaturas que no necesitan ojos para ver o criaturas con más de dos ojos (a pesar de que múltiples golpes críticos puedan causar ceguera, a discreción del DM). La ceguera puede ser curada por *curar*, *regeneración*, *eliminar ceguera* o habilidades semejantes.

Especial: sólo puedes aplicar los efectos de una dote de tipo crítico a un ataque crítico determinado, a no ser que poseas la dote Maestría en críticos.

CRÍTICO CONMOCIONADOR [COMBATE, CRÍTICO]

Staggering Critical

Tus ataques críticos hacen que tus oponentes queden ralentizados.

Requisitos: Soltura con críticos, ataque base +13.

Beneficio: cuando consigas un impacto crítico, tu oponente queda grogui durante 1d4+1 asaltos. Una tirada de salvación de Fortaleza con éxito reduce la duración a 1 asalto. La CD para esta salvación de Fortaleza es igual a 10 + tu ataque base. El efecto de esta dote no se apila. En su lugar, impactos adicionales se añaden a la duración.

Especial: sólo puedes aplicar los efectos de una dote de tipo crítico a un impacto crítico concreto a menos que tenga la dote de Maestría con críticos.

CRÍTICO SANGRANTE [COMBATE, CRÍTICO]

Bleeding Critical

Tus golpes críticos causan que tu oponente sangre profusamente.

Requisitos: Soltura con críticos, ataque base +11.

Beneficios: cada vez que logres un golpe crítico con un arma cortante o penetrante, tus oponentes sufren 2d6 puntos de daño por desangramiento cada asalto en su turno, además del daño causado por el golpe crítico. El daño de desangramiento puede ser detenido por una prueba de Sanar con dificultad 15 o a través de cualquier curación mágica. Los efectos de esta dote se apilan.

Especial: sólo puedes aplicar los efectos de una dote de tipo crítico a un ataque crítico determinado, a no ser que poseas la dote Maestría en críticos.

CRÍTICO ENSORDECEDOR [COMBATE, CRÍTICO]

Deafening Critical

Tus golpes críticos provocan que el enemigo pierda su capacidad de oír.

Requisitos: Soltura con Crítico, ataque base +13.

Beneficios: cada vez que logres un golpe crítico contra un oponente, la víctima queda ensordecida permanentemente. Una TS exitosa de Fortaleza reduce la sordera a un asalto. La dificultad de esta TS de Fortaleza es igual a 10 + tu ataque base. Esta dote no tiene efecto en criaturas sordas.

Esta sordera puede ser curada por *sanar*, *regeneración*, *quitar sordera* o alguna aptitud similar.

Especial: sólo puedes aplicar los efectos de una dote de tipo crítico a un ataque crítico determinado, a no ser que poseas la dote Maestría en críticos.

CRÍTICO EXTENUANTE [COMBATE, CRÍTICO]

Exhausting Critical

Tus golpes críticos causan que los enemigos queden exhaustos.

Requisitos: Soltura con crítico, Crítico agotador, ataque base +15.

Beneficios: cuando logras un golpe crítico contra un enemigo, tu objetivo queda inmediatamente exhausto. Esta dote no tiene efecto en criaturas exhaustas.

Especial: sólo puedes aplicar los efectos de una dote de tipo crítico a un ataque crítico determinado, a no ser que poseas la dote Maestría en críticos.

CRÍTICO MEJORADO [COMBATE]

Improved Critical

Los ataques realizados con tu arma elegida son mortales.

Requisitos: Competencia con un arma, ataque base +8.

Beneficios: cuando usas el arma seleccionada, tu rango de amenaza de crítico se dobla.

Especial: puedes seleccionar Crítico mejorado varias veces. Los efectos no se apilan. Cada vez que escojas la dote, se aplica a un nuevo tipo de arma.

Este efecto no se apila con ningún otro efecto que amplíe el rango de amenaza del arma.

CRÍTICO PARALIZANTE [COMBATE, CRÍTICO] (APG)

Crippling Critical

Eres capaz de lisiar a un objetivo y dificultar su movimiento.

Prerrequisitos: Soltura con críticos, ataque base +13.

Beneficio: cuando consigas un impacto crítico contra un enemigo, su velocidad queda reducida a la mitad durante 1 minuto. Una salvación de Fortaleza con éxito reduce esta duración a 1d4 asaltos. La CD de esta salvación es igual a 10 + tu bonificador de ataque base. Contra criaturas con varios tipos de movimiento, debes elegir qué tipo de movimiento quieres afectar. Una criatura voladora golpeada por este ataque debe hacer una prueba de Volar (CD 10) para permanecer en el aire y su maniobrabilidad se reduce en un paso.

Especial: sólo puedes aplicar los efectos de una dote de tipo crítico a un golpe determinado a menos que poseas la dote de Maestría con críticos.

DEFENSA CON DOS ARMAS [COMBATE]

Two-Weapon Defense

Estás entrenado para defenderte cuando combates con dos armas.

Requisitos: Des 15, Combate con dos armas.

Beneficio: cuando blandes un arma doble o dos armas (sin incluir armas naturales o impacto sin arma), recibes un bonificador de escudo +1 a tu CA. Cuando estás luchando a la defensiva o usando la acción de defensa total, este bonificador de escudo aumenta hasta +2.

DEFENSA COORDINADA [COMBATE, EQUIPO] (APG)

Coordinated Defense

Eres un experto en trabajar con tus aliados para evitar ser derribado, apresado o sujeto a otras maniobras.

Beneficio: cuando estés adyacente a un aliado que también posea esta dote, recibes un bonificador +2 de competencia a tu Defensa contra Maniobras de Combate. Este bonificador aumenta a +4 si la criatura que intenta hacer la maniobra es más grande que tú y que tu aliado.

DERRIBO MAYOR [COMBATE]

Greater Trip

Puedes hacer ataques gratuitos a los enemigos que hayas derribado.

Requisitos: Pericia en combate, Derribo mejorado, ataque base +6, Inteligencia 13.

Beneficios: recibes un bonificador +2 en las pruebas para derribar a un enemigo. Este bonificador se apila con el dado por Derribo mejorado. Cada vez que logres derribar a un oponente, éste provoca ataques de oportunidad.

Normal: Las criaturas no provocan ataques de oportunidad cuando son derribadas.

DERRIBO MEJORADO [COMBATE]

Improved Trip

Eres experto en enviar a tus enemigos al suelo.

Requisitos: Inteligencia 13, Pericia en combate.

Beneficios: no provocas un ataque de oportunidad cuando realizas una maniobra de combate de derribo. Además, recibes un bonificador +2 a las pruebas para derribar un enemigo. También recibes un bonificador +2 a tu Defensa contra Maniobras de Combate cada vez que un oponente intente derribarte.

Normal: provocas un ataque de oportunidad cuando realizas una maniobra de combate de derribo.

DESARME MAYOR [COMBATE]

Greater Disarm

Puedes golpear armas y enviarlas lejos del alcance de un enemigo.

Requisitos: Pericia en combate, Desarme mejorado, ataque base +6, Inteligencia 13.

Beneficios: recibes un bonificador +2 en las pruebas para desarmar a un enemigo. Este bonificador se apila con los bonificadores otorgados por Desarme mejorado. Cada vez que desarmas con éxito a un oponente, el arma acaba a 15 pies de distancia de su portador anterior, en una dirección aleatoria.

Normal: armas y equipo desarmado acaban a los pies de la criatura desarmada.

DESARME MEJORADO [COMBATE]

Improved Disarm

Eres experto en arrancar las armas de las manos de tus enemigos.

Requisitos: Inteligencia 13, Pericia en combate.

Beneficios: no provocas ataque de oportunidad cuando realizas una maniobra de combate de desarme. Además, recibes un bonificador +2 a las pruebas para desarmar un enemigo. También recibes un bonificador +2 a tu Defensa contra Maniobras de Combate cada vez que un oponente intente desarmarte.

Normal: provocas un ataque de oportunidad cuando realizas una maniobra de combate de desarme.

DESENVAINADO RÁPIDO [COMBATE]

Quick Draw

Puedes desenvainar armas más rápido que la mayoría.

Requisitos: Ataque base +1.

Beneficios: puedes desenvainar un arma como acción gratuita en lugar de como acción equivalente a movimiento. Puedes desenvainar un arma oculta (ver la habilidad de Juego de Manos) como acción de movimiento.

Un personaje que seleccione esta dote puede usar armas arrojadas con su ataque completo normal de ataque (de modo similar a un personaje con un arco).

Los objetos alquímicos, pociones, pergaminos y varitas no pueden sacarse más rápidamente usando esta dote.

Normal: sin esta dote, puedes desenvainar un arma como acción de movimiento o (si tu ataque base es +1 o mayor) como acción gratuita parte del movimiento. Sin esta dote, puedes desenvainar un arma oculta con una acción estándar.

DESGARRAR CON DOS ARMAS [COMBATE]

Two-Weapon Rend

Impactando con tus dos armas simultáneamente, puedes usarlas para causar heridas devastadoras.

Requisitos: Des 17, Corte doble, Combate con dos armas mejorado, Combate con dos armas, ataque base +11.

Beneficio: si golpeas a un oponente con tu arma principal y la secundaria, causas 1d10 puntos de daño adicionales más 1/2 tu modificador de Fuerza. Sólo puedes causar este daño adicional una vez por asalto.

DESMONTAR [COMBATE]

Unseat

Eres un experto derribando a oponentes montados.

Prerequisitos: Fue 13, Montar 1 rango, Combatir desde una montura, Ataque poderoso, Embestida mejorada, ataque base +1.

Beneficios: al cargar montado y con una lanza de caballería contra un oponente, resuelve el ataque de forma normal. Si impactas, puedes hacer inmediatamente un intento de embestida gratuito además de causar el daño normal. Si tiene éxito, el blanco es derribado de su caballo y queda tumbado en un espacio adyacente a su montura que esté alejado de ti.

DESVIAR FLECHAS [COMBATE]

Deflect Arrows

Puedes desviar flechas y otros proyectiles de su curso impidiendo que te impacten.

Prerequisitos: Destreza 13, Ataque sin armas mejorado.

Beneficios: debes tener al menos una mano libre (que no lleve nada) para usar esta dote. Una vez por asalto cuando serías normalmente golpeado con un ataque de un arma a distancia, puedes desviarlo para no recibir daño de ese impacto. Debes ser consciente del ataque y no estar desprevenido. El intento de desviar un ataque a distancia no cuenta como una acción.

Armas a distancia inusualmente grandes, como pedruscos o virotos de ballista y los ataques a distancia generados por ataques naturales o efectos mágicos no puedes ser desviados.

DETENER [COMBATE]

Stand Still

Puedes parar a los enemigos que intentan moverse a tu lado.

Requisitos: Reflejos de combate

Beneficio: cuando un enemigo provoca un ataque de oportunidad debido a que se mueve a través de tus casillas adyacentes, puedes hacer prueba de maniobra de combate como ataque de oportunidad. Si tiene éxito, el enemigo no puede moverse durante el resto de su turno. Un enemigo todavía puede hacer el resto de su acción, pero no puede moverse. Esta dote también se aplica a cualquier criatura que trate de moverse desde una casilla que está adyacente a ti siempre que ese movimiento provoque un ataque de oportunidad.

DISPARAR DESDE UNA MONTURA [COMBATE]

Mounted Archery

Eres experto en hacer ataques a distancia mientras montas.

Requisitos: Montar 1 rango, Combatir desde una montura.

Beneficios: el penalizador que recibes cuando usas un arma a distancia mientras montas es la mitad: -2 en lugar de -4 si tu montura está realizando un movimiento doble, y un -4 en lugar de -8 si tu montura está corriendo.

DISPARO A BOCAJARRO [COMBATE]

Point-Blank Shot

Eres especialmente preciso cuando realizas ataques a distancia contra objetivos cercanos.

Beneficios: obtienes un bonificador +1 a las tiradas de ataque y daño con armas a distancia a distancias de hasta 30 pies.

DISPARO A LA CARRERA [COMBATE]

Shot on the Run

Puedes moverte, disparar un arma a distancia y volver a moverte antes de que tus enemigos puedan reaccionar.

Requisitos: Des 13, Esquiva, Movilidad, Disparo a quemarropa, ataque base +4.

Beneficio: como acción de asalto completo, puedes moverte hasta tu velocidad y hacer un único ataque a distancia en cualquier punto durante tu movimiento.

Normal: no puedes moverte antes y después de hacer un ataque con un arma a distancia.

DISPARO A LARGA DISTANCIA [COMBATE]

Far Shot

Eres más preciso en distancias largas.

Requisitos: Disparo a bocajarro.

Beneficios: sólo sufres un penalizador de -1 por cada incremento de distancia entre tú y tu objetivo cuando uses armas a distancia.

Normal: sufres un penalizador de -2 por cada incremento de distancia entre tú y tu objetivo.

DISPARO DISRUPTOR [COMBATE] (APG)

Disrupting Shot

Con un disparo bien colocado, haces más difícil el lanzamiento de conjuros para un oponente cercano.

Prerrequisitos: Des 13, Disparo a bocajarro, nivel 6 de guerrero.

Beneficio: si preparas una acción para disparar a un oponente que esté lanzando un conjuro a una distancia máxima de 30 pies y tienes éxito impactando a ese oponente con un ataque de toque, la CD de concentración para lanzar el conjuro con éxito aumenta en +4.

DISPARO PERFORANTE [COMBATE]

Pinpoint Targeting

Puedes encontrar los puntos débiles en la armadura de tu oponente.

Requisitos: Destreza 19, Disparo preciso mejorado, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, ataque base +16.

Beneficios: como acción estándar, haz un único ataque a distancia. El objetivo no recibe ningún bonificador por armadura, armadura natural o escudo a su Clase de Armadura. No ganas el beneficio de esta dote si mueves este asalto.

DISPARO PRECISO [COMBATE]

Precise Shot

Eres experto en disparar a distancia dentro de combates cuerpo a cuerpo.

Requisitos: Disparo a bocajarro.

Requisitos: puedes disparar o lanzar armas a distancia contra un oponente enzarzado en cuerpo a cuerpo sin sufrir el penalizador -4 estándar a tu tirada de ataque.

DISPARO PRECISO MEJORADO [COMBATE]

Improved Precise Shot

Tus ataques a distancia ignoran todo excepto la ocultación y la cobertura totales.

Requisitos: Destreza 19, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, ataque base +11.

Beneficios: tus ataques a distancia ignoran los bonificadores a CA dados a los objetivos por cualquier cosa inferior a una cobertura total, y la posibilidad de fallo concedida a los objetivos por cualquier cosa inferior a ocultación total. La cobertura total y la ocultación total otorgan sus beneficios normales contra tus ataques a distancia.

Normal: ver las reglas habituales de los efectos de la cobertura y ocultación.

DISPARO RÁPIDO [COMBATE]

Rapid Shot

Puedes hacer un ataque a distancia adicional.

Requisitos: Destreza 13, Disparo a bocajarro.

Beneficios: cuando uses una acción de ataque completo con un arma a distancia, puedes disparar una vez más en ese asalto. Todas tus tiradas de ataque reciben un penalizador de -2 cuando usas Disparo rápido.

DISPAROS MÚLTIPLES [COMBATE]

Manysot

Puedes disparar múltiples flechas a un único objetivo.

Requisitos: Destreza 17, Disparo a bocajarro, Disparo rápido, ataque base +6.

Beneficios: cuando hagas una acción de ataque completo con un arco, tu primer ataque dispara dos flechas. Si el ataque impacta, ambas flechas impactan. Aplica el daño basado en precisión (como el ataque furtivo) y el daño crítico sólo una vez en cada ataque.

Los bonificadores de daño por usar un arco compuesto con bonificador por Fuerza elevada se aplican a cada flecha, así como otros bonificadores de daño, como el bonificador por enemigo predilecto del explorador.

DISRUPTIVO [COMBATE]

Disruptive

Tu entrenamiento hace que sea más difícil para los lanzadores de conjuros enemigos lanzarlos cerca de ti de manera segura.

Requisitos: Nivel 6 de guerrero.

Beneficios: La Clase de Dificultad para lanzar conjuros a la defensiva aumenta en +4 para todos los enemigos que estén dentro de tu área amenazada.

Este incremento para lanzar conjuros a la defensiva se aplica únicamente si eres consciente de la localización de tu enemigo y eres capaz de hacer un ataque de oportunidad. Si sólo puedes hacer un ataque de oportunidad por asalto y ya lo has usado, este incremento no se aplica.

DUREZA

Toughness

Tienes una resistencia física mejorada.

Beneficios: ganas +3 puntos de golpe. Por cada Dado de golpe que poseas más allá de 3, recibes +1 punto de golpe adicional. Si tienes más de 3 Dados de Golpe, recibes +1 punto de golpe cada vez que recibas un nuevo Dado de Golpe (como al obtener un nivel).

DURO DE PELAR

Diehard

Eres especialmente difícil de matar. No sólo tus heridas se estabilizan de manera automática cuando eres herido gravemente, además puedes permanecer consciente y continuar actuando incluso cuando estás a las puertas de la muerte.

Requisitos: Aguante.

Beneficios: Cuando tus puntos de golpe totales están por debajo de cero, pero no estás muerto, te estabilizas automáticamente. No necesitas hacer una tirada de Constitución cada asalto para evitar perder puntos de golpe adicionales. Puedes elegir actuar como si estuvieras incapacitado en vez de moribundo. Debes tomar esta decisión tan pronto como eres reducido a puntos de golpe negativos (aunque no sea tu turno). Si no escoges actuar como si estuvieras incapacitado, automáticamente caes inconsciente.

Mientras usas esta dote, estás grogui. Puedes hacer una acción de movimiento sin hacerte daño, pero si realizas cualquier acción normal (o cualquier otra acción que se considere extenuante, incluyendo alguna acción rápida, como lanzar un conjuro apresurado) recibes 1 punto de daño tras completar la acción. Si tus puntos de golpe negativos son iguales o mayores que tu puntuación de Constitución, mueres inmediatamente.

Normal: Un personaje sin esta dote que es reducido a puntos de golpe negativos está inconsciente y moribundo.

ECLÉCTICO (APG)

Eclectic

Tienes talento para tomar distintas vocaciones.

Prerrequisito: Humano.

Beneficio: elige una clase predilecta adicional y ganas +1 punto de golpe o +1 punto de habilidad cuando obtengas un nuevo nivel en esa clase. Si eliges una clase en la que ya poseas niveles, los beneficios de esta dote son retroactivos.

ELABORAR POCIÓN [CREACIÓN DE OBJETOS]

Brew Potion

Puedes crear pociones mágicas.

Requisitos: nivel de lanzador 3 o superior.

Beneficios: puedes crear una poción de cualquier conjuro de nivel 3 o inferior que conozcas y cuyos objetivos sean una o más criaturas.

Elaborar una poción lleva dos horas si el precio base es de 250 monedas de oro o inferior, de lo contrario elaborar una poción ocupa un día por cada 1000 mo de su precio base.

Cuando creas una poción, estableces el nivel de lanzador, que debe ser suficiente para lanzar el conjuro en cuestión y no mayor que su propio nivel. Para elaborar una poción, debes usar materias primas que cuestan la mitad de su precio base. Cuando creas una poción, puedes hacer cualquier elección de las que podrías hacer normalmente cuando lanzas el hechizo. Quien bebe la poción es el objetivo del conjuro.

EMBESTIDA IMPACTANTE [COMBATE] (APG)

Bull Rush Strike

Tus impactos críticos pueden empujar hacia atrás a tus enemigos.

Prerrequisitos: Fue 13, Embestida mejorada, Ataque poderoso, ataque base +9.

Beneficio: cuando consigas un impacto crítico con un ataque cuerpo a cuerpo, puedes empujar a tus oponentes hacia atrás, además del daño normal causado por el ataque. Si tu

tirada de confirmación supera la DMC de tu oponente, puedes empujar a tu oponente hacia atrás como si usaras la maniobra de combate de Embestida.

No necesitas moverte con tu objetivo si tienes éxito. Tampoco provoca un ataque de oportunidad.

Normal: debes realizar una maniobra de combate de embestida para embestir a un oponente.

Especial: sólo puedes aplicar los efectos de una de las siguientes dotes a un crítico determinado: Embestida impactante, Impacto derribador, Impacto desarmante, Impacto desplazador o Impacto rompearmas. Pudes elegir si quieres usar esta dote después de hacer tu tirada de confirmación.

EMBESTIDA MAYOR [COMBATE]

Greater Bull Rush

Requisitos: Embestida mejorada, Ataque poderoso, ataque base +6, Fuerza 13.

Beneficios: recibes un bonificador +2 a las pruebas para embestir a un enemigo. Este bonificador se apila con los otorgados por Embestida mejorada. Cada vez que hagas una embestida contra un oponente, su movimiento provoca un ataque de oportunidad de todos tus aliados (pero no tuyo).

Normal: las criaturas movidas por una embestida no provocan ataques de oportunidad.

EMBESTIDA MEJORADA [COMBATE]

Improved Bull Rush

Eres experto en lanzar a tus enemigos a los lados.

Requisitos: Fuerza 13, Ataque poderoso, ataque base +1-

Beneficios: no provocas un ataque de oportunidad cuando realizas una maniobra de combate de embestida. Además, recibes un bonificador +2 a las pruebas para embestir a un enemigo. También recibes un bonificador +2 a tu Defensa contra Maniobras de Combate cada vez que un oponente intente embestirte a ti.

Normal: provocas un ataque de oportunidad cuando realizas una maniobra de combate de embestida.

ENGAÑOSO

Deceitful

Estás entrenado en engañar a los demás, tanto con la palabra hablada como con disfraces físicos.

Beneficios: obtienes un bonificador de +2 a todas las tiradas de Engañar y Disfrazarse. Si tienes 10 o más rangos en una de esas habilidades, el bonificador aumenta a +4 para esa habilidad.

ENTRENAMIENTO CON ARMADURA ARCANA [COMBATE]

Arcane Armor Training

Has aprendido cómo lanzar conjuros mientras llevas armadura.

Requisitos: competencia con Armadura Ligera, lanzador de conjuros de nivel 3.

Beneficios: como acción rápida, reduce la posibilidad de fallo de conjuro arcano cuando lleves armadura en 10% para todos los conjuros que lances ese asalto.

ENTRENAMIENTO EN COMBATE DEFENSIVO [COMBATE]

Defensive Combat Training

Sobresales al defenderte contra todo tipo de maniobras de combate.

Beneficios: tratas tus Dados de Golpe totales como tu ataque base cuando calculas tu Defensa contra Maniobras de Combate.

ESCUDO ARCANO (APG)

Arcane Shield

Puedes convertir cualquier conjuro en una defensa.

Prerrequisitos: lanzador de conjuros arcanos, nivel 10 de lanzador.

Beneficio: como acción inmediata, puedes sacrificar un conjuro preparado o un espacio de conjuro sin usar de nivel 1 o superior para obtener un bonificador de desvío a tu CA igual al nivel del conjuro o espacio de conjuro sacrificado durante 1

asalto. Los conjuros de nivel 0 no pueden sacrificarse de esta forma.

ESPECIALIZACIÓN CON UN ARMA [COMBATE]

Weapon Specialization

Estás entrenado en causar daño con un arma. Elige un tipo de arma (incluidos impacto sin armas o presa) a la que hayas aplicado la dote Soltura con un arma. Infliges daño adicional cuando utilizas esta arma.

Requisitos: Competencia con el arma elegida, Soltura con un arma con el arma elegida, nivel 4º de guerrero.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 en todas las tiradas de daño que hagas utilizando el arma elegida.

Especial: puedes adquirir Especialización con un arma varias veces pero sus efectos no se apilan. Cada vez que adquieras la dote se aplicará a un nuevo tipo de arma.

ESPECIALIZACIÓN MAYOR CON UN ARMA [COMBATE]

Greater Weapon Specialization

Escoge un tipo de arma (incluidos ataque sin arma o presa) con la que ya tengas la dote de Especialización con un arma. Tus ataques con el arma escogida son más devastadores de lo normal.

Requisitos: Competencia con el arma seleccionada, Soltura con un arma mayor con el arma seleccionada, Soltura con un arma con el arma seleccionada, Especialización con un arma con el arma seleccionada, nivel 12 de guerrero.

Beneficio: ganas un bonificador +2 a todas las tiradas de daño que hagas usando el arma seleccionada. Este bonificador al daño se apila con otros bonificadores de daño, incluyendo el que recibes por Especialización con un arma.

Especial: puedes seleccionar Especialización con un arma mayor varias veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que escojas esta dote, se aplica a un nuevo tipo de arma.

ESQUIVA [COMBATE]

Dodge

Tus entrenamientos y reflejos te permiten reaccionar con rapidez para evitar los ataques de un oponente.

Requisitos: Destreza 13.

Beneficios: obtienes un bonificador de esquivas de +1 a tu CA. Una situación que te haga perder tu bonificador de Destreza a la CA también te hace perder los beneficios de esta dote.

ESTALLIDO ARCANO (APG)

Arcane Blast

Puedes convertir cualquier conjuro en un ataque.

Prerrequisitos: lanzador de conjuros arcano, nivel de lanzador 10.

Beneficio: como acción estándar, puedes sacrificar un conjuro preparado o un espacio de conjuro sin usar de nivel 1 o superior y transformarlo en un rayo, apuntando a cualquier objetivo que se encuentre a un máximo de 30 pies como ataque de toque a distancia. Este ataque causa 2d6 puntos de daño más 1d6 puntos de daño adicionales por cada nivel del conjuro o del espacio de conjuro que has sacrificado. Los conjuros de nivel 0 no pueden sacrificarse de esta forma.

ESTILO DEL ESCORPIÓN [COMBATE]

Scorpion Style

Puedes hacer un ataque sin armas que obstaculiza enormemente el movimiento del objetivo.

Requisitos: Impacto sin armas mejorado.

Beneficios: para usar esta dote, debes hacer un ataque sin armas como acción estándar. Si este ataque sin armas impacta, haces el daño normalmente, y la velocidad base terrestre del objetivo se reduce a 5 pies durante un número de asaltos igual a tu modificador de Sabiduría si no supera una tirada de salvación de Fortaleza (CD 10 + ½ de tu nivel de personaje + tu modificador de Sabiduría).

EXHIBICIÓN DESLUMBRANTE [COMBATE]

Dazzling Display

Tu habilidad con tu arma favorita pueden asustar enemigos.

Requisitos: Soltura con Arma, competencia con el arma seleccionada.

Beneficios: mientras vayas armado con un arma con la que tengas Soltura, puedes realizar una impresionante demostración de habilidad como acción de asalto completo. Haz una prueba de Intimidación para desmoralizar a todos los enemigos en 30 pies que puedan ver tu exhibición.

EXPULSAR MUERTOS VIVIENTES

Turn Undead

Llamando a un poder superior, haces que los muertos vivientes huyan del poder de tu energía divina desatada.

Requisitos: rasgo de clase de canalizar energía positiva.

Beneficios: puedes, como acción estándar, gastar uno de tus usos de canalizar energía positiva para hacer que todos los muertos vivientes en un radio de 30 pies escapen, como si estuvieran despavoridos. Los muertos vivientes reciben una tirada de Salvación de Voluntad para negar el efecto. La CD de esta tirada de salvación es iguala 10 + ½ tu nivel de clérigo + tu modificador de Carisma. Los muertos vivientes que fallen su tirada huyen durante 1 minuto. Los muertos vivientes Inteligentes reciben una nueva tirada de salvación cada asalto para finalizar el efecto. Si usas la canalización de energía de esta forma, no tiene otros efectos (no cura ni daña a las criaturas cercanas).

EXTENDER CONJURO [METAMÁGICA]

Widen Spell

Puedes lanzar tus conjuros de forma que ocupen un espacio mayor.

Beneficio: puedes alterar un conjuro de explosión, emanación, línea o expansión para ampliar su área. Cualquier valor numérico de las medidas del área de conjuro aumentan en un 100%. Un conjuro ensanchado usa un espacio de conjuro tres niveles superior al nivel real del conjuro.

Los conjuros que no tienen un área de uno de esos tipos no se ven afectados por esta dote.

FABRICAR ARMAS Y ARMADURAS MÁGICAS [CREACIÓN DE OBJETOS]

Craft Magic Arms and Armor

Puedes crear armaduras, escudos y armas mágicas.

Requisitos: Nivel 5 de lanzador.

Beneficio: puedes crear armas, armaduras o escudos mágicos.

Mejorar un arma, armadura o escudo ocupa un día por cada mil monedas de oro de precio de sus características mágicas. Para mejorar un arma, armadura o escudo, debes usar materias primas por la mitad del valor de su precio total. El arma, armadura o escudo a mejorar debe ser de gran calidad y proporcionarlo tú. Su coste no se incluye en el precio arriba mencionado.

También puedes reparar un arma, armadura o escudo mágico roto si es de un tipo que puedas crear. Hacerlo costará la mitad de las materias primas y la mitad de tiempo del que llevaría fabricar el objeto original.

FABRICAR BASTÓN [CREACIÓN DE OBJETOS]

Craft Staff

Puedes crear bastones mágicos.

Prerrequisito: Nivel 11 de lanzador.

Beneficio: puedes crear cualquier bastón cuyos requisitos cumplas. Crear un bastón requiere un día por cada 1.000 monedas de oro de su precio base. Para crear un bastón, debes usar materias primas por la mitad del valor de su precio base. Un bastón recién creado tiene 10 cargas.

FABRICAR CETRO [CREACIÓN DE OBJETOS]

Craft Rod

Puedes crear cetros mágicos.

Requisitos: Nivel 9 de lanzador.

Beneficios: puedes crear cetros mágicos. Crear a cetro mágico requiere un día por cada 1.000 monedas de oro de su precio base. Para crear un cetro, debes usar materias primas por la mitad del valor de su precio base.

FABRICAR OBJETO MARAVILLOSO [CREACIÓN DE OBJETOS]

Craft Wondrous Item

Puedes crear objetos maravillosos, un tipo de objeto mágico.

Requisito: Nivel 3 de lanzador.

Beneficios: Puedes crear una gran variedad de objetos maravillosos mágicos. Crear un objeto maravilloso requiere un día por cada 1.000 monedas de oro de su precio base. Para crear un objeto maravilloso, debes usar materias primas por la mitad del valor de su precio base.

Puedes reparar un objeto maravilloso roto si es de un tipo que puedas crear. Hacerlo costará la mitad de las materias primas y la mitad de tiempo que llevaría fabricar el objeto original.

FABRICAR VARITA [CREACIÓN DE OBJETOS]

Craft Wand

Puedes crear varitas mágicas.

Requisitos: Nivel 5 de lanzador.

Beneficios: Puedes crear una varita de cualquier conjuro de nivel 4 o inferior que conozcas. Crear una varita requiere un día por cada 1.000 monedas de oro de su precio base. Para crear una varita, debes usar materias primas por la mitad del valor de su precio base. Una varita recién creada tiene 50 cargas.

FACILIDAD PARA LA MAGIA

Magical Aptitude

Eres experto en el lanzamiento de conjuros y uso de objetos mágicos.

Beneficios: obtienes un bonificador +2 en todas las pruebas de Conocimiento de conjuros y Usar objeto mágico. Si tienes 10 o más rangos en una de éstas habilidades, el bonificador aumenta a +4 para esa habilidad.

FAMILIAR MEJORADO

Improved Familiar

Esta dote te permite adquirir un poderoso familiar, pero sólo cuando normalmente puedas adquirir un nuevo familiar.

Requisitos: aptitud para adquirir un nuevo familiar, alineamiento compatible, nivel suficientemente alto (ver abajo).

Beneficios: cuando escojas un familiar, el listado de criaturas a continuación está también disponible para ti (ver el Bestiario de Pathfinder RPG para las estadísticas de estas criaturas).

ras). Puedes escoger un familiar con una distancia de un paso en cada eje de alineamiento con respecto al tuyo (de legal a caótico, de bueno a malvado).

Familiar	Alineamiento	Nivel de lanzador arcano
Halcón celestial*	Neutral Bueno	3
Rata terrible	Neutral	3
Víbora infernal**	Neutral Malvado	3
Elemental pequeño (cualquier tipo)	Neutral	5
Estirge	Neutral	5
Homúnculo***	Cualquiera	7
Diablillo	Legal Malvado	7
Mephit (cualquier tipo)	Neutral	7
Pseudodragón	Neutral Bueno	7
Quasit	Caótico Malvado	7

* U otro animal celestial de la lista de familiares estándar.

** U otro animal infernal de la lista de familiares estándar.

*** El amo debe crear primero el homúnculo.

Un familiar mejorado, en lo demás, usa las reglas normales para familiares, salvo en dos excepciones: si el tipo de criatura es distinto de animal, su tipo no cambia; un familiar mejorado no gana la capacidad de hablar con otras criaturas de su especie (aunque muchos de ellos ya tienen la capacidad de comunicarse).

FINTA MAYOR [COMBATE]

Greater Feint

Eres experto en hacer que los enemigos reaccionen exageradamente a tus ataques.

Requisitos: Pericia en combate, Finta mejorada, ataque base +6, Inteligencia 13.

Beneficios: cada vez que uses una finta para hacer que un oponente pierda su bonificador de Destreza, pierde ese bonificador hasta el comienzo de tu próximo turno, además de perder el bonificador de Destreza contra tu próximo ataque.

Normal: una criatura a la que fintes pierde su bonificador de Destreza contra tu próximo ataque.

FINTA MEJORADA [COMBATE]

Improved Feint

Eres experto en engañar a tus oponentes en combate.

Requisitos: Inteligencia 13, Pericia en combate.

Beneficios: puedes hacer una prueba de engañar para fintar en combate como acción de movimiento.

Normal: fintar en combate es una acción estándar.

FORJAR ANILLO [CREACIÓN DE OBJETOS]

Forge Ring

Puedes crear anillos mágicos.

Requisitos: Nivel 7 de lanzador.

Beneficios: puedes crear anillos mágicos. Crear un anillo requiere un día por cada 1.000 monedas de oro de su precio base. Para crear un anillo, debes usar materias primas por valor de la mitad de su precio base.

También puedes reparar un anillo roto si es de un tipo que puedas crear. Hacerlo costará la mitad de las materias primas y del tiempo que requeriría fabricar el objeto original.

FURIA ADICIONAL

Extra Rage

Puedes usar tu aptitud de furia más veces de lo habitual.

Requisitos: clase de personaje con aptitud de furia.

Beneficios: puedes usar furia durante 6 asaltos adicionales por día.

Especial: puedes obtener Furia Adicional varias veces. Sus efectos se apilan.

GARRAS MÁGICAS [COMBATE] (APG)

Eldritch Claws

¿Quién necesita armas mágicas? Los trucos de magia no son rivales para tu ferocidad bestial.

Prerrequisitos: Fue 15, armas naturales, ataque base +6.

Beneficio: tus armas naturales se consideran tanto mágicas como de plata a efectos de superar la reducción de daño.

GOLPE CON EL ESCUDO MEJORADO [COMBATE]

Improved Shield Bash

Puedes protegerte con tu escudo, incluso si lo usas para atacar.

Requisitos: Competencia con escudo.

Beneficios: cuando realizas un golpe con escudo, todavía puedes aplicar el bonificador de escudo a tu CA.

Normal: sin esta dote, un personaje que realice un golpe con escudo pierde su bonificador de escudo a la CA hasta su siguiente turno.

GOLPETAZO CON EL ESCUDO [COMBATE]

Shield Slam

En la posición adecuada, tu escudo puede usarse para lanzar a tus oponentes por el aire.

Requisitos: Golpe con el escudo mejorado, Competencia con escudo, Combate con dos armas, ataque base +6.

Beneficio: cualquier oponente impactado por tu golpe con el escudo también es impactado por una embestida gratuita, sustituyendo la prueba de maniobra de combate por la tirada de ataque. Esta embestida no provoca ataques de oportunidad. Los oponentes que no puedan moverse hacia atrás debido a un muro u otra superficie quedan derribados tras moverse la máxima distancia posible. Puedes elegir moverte con el objetivo si eres capaz de dar un paso de 5 pies o de gastar una acción de movimiento este turno.

GOLPETAZO FINAL [COMBATE] (APG)

Bashing Finish

Sigues un poderoso ataque con tu arma con un golpe oportunista con tu escudo.

Prerrequisitos: Golpe con el escudo mejorado, Maestro del escudo, Combate con dos armas, ataque base +11.

Beneficio: cuando consigues un impacto crítico con un arma cuerpo a cuerpo, puedes hacer un ataque de golpetazo con el escudo contra el mismo objetivo usando el mismo bonificador de ataque como acción libre.

GRAN BEBEDOR (APG)

Deep Drinker

Obtienes mayor cantidad de *ki* de tus libaciones.

Prerrequisitos: Con 13, nivel 11 de monje, rasgo de clase *ki* borracho.

Beneficio: cuando ganas *ki* temporal gracias al *ki* borracho, obtienes 2 puntos temporales de *ki* en lugar de 1.

GRAN FORTALEZA

Great Fortitude

Eres resistente a venenos, enfermedades y otras afecciones.

Beneficios: Obienes un bonificador de +2 a todas las TS de Fortaleza.

GRAN FORTALEZA MEJORADA

Improved Great Fortitude

Puedes recurrir a una reserva interna para resistir enfermedades, venenos y otros daños graves.

Requisitos: Gran Fortaleza.

Beneficios: una vez al día, puedes repetir una tirada de salvación de Fortaleza.

Debes decidir utilizar esta aptitud antes de que el resultado sea revelado. Debes aceptar el resultado de la segunda tirada, aunque sea peor.

GRAN HENDEDURA [COMBATE]

Great Cleave

Puedes atacar a varios objetivos adyacentes con un único ataque.

Requisitos: Fuerza 13, Hendedura, Ataque poderoso, ataque base +4.

Beneficios: como acción estándar, puedes hacer un único ataque con tu bonificador de ataque base completo contra un objetivo dentro de tu alcance. Si impactas, haces daño normalmente y puedes hacer un ataque adicional (usando tu bonificador de ataque base completo) contra un objetivo que esté adyacente al anterior enemigo y también dentro de tu alcance. Si impactas, puedes continuar haciendo ataques con-

tra enemigos adyacentes al objetivo anterior, siempre y cuando estén dentro de tu alcance. No puedes atacar a un mismo enemigo más de una vez durante esta acción de ataque. Cuando uses esta dote, tienes un penalizador de -2 a tu Clase de Armadura hasta tu próximo turno.

GUARDAESPALDAS [COMBATE] (APG)

Bodyguard

Tus rápidos golpes evitan que tus enemigos ataquen a tus aliados más cercanos.

Prerrequisito: Reflejos de combate.

Beneficio: cuando un aliado adyacente es atacado, puedes usar un ataque de oportunidad para intentar la acción de ayudar a otro para mejorar la CA de tu aliado. No puedes usar la acción de ayudar a otro para mejorar la tirada de ataque de tu aliado con este ataque.

Normal: ayudar a otro es una acción estándar.

HENDEDURA [COMBATE]

Cleave

Puedes golpear dos enemigos adyacentes con un único golpe.

Requisitos: Fuerza 13, Ataque Poderoso, ataque base +1.

Beneficios: como acción estándar, puedes hacer un único ataque con tu ataque base completo contra un enemigo a tu alcance. Si impactas, haces el daño normalmente y puedes hacer un ataque adicional (usando tu ataque base completo) contra un enemigo que esté adyacente al primero y también dentro de tu alcance. Sólo puedes hacer un ataque adicional por asalto con esta dote. Cuando uses esta dote, tienes un penalizador de -2 a tu Clase de Armadura hasta tu próximo turno.

IMPACTO ARCANO [COMBATE]

Arcane Strike

Sabes aprovechar tu poder arcano para mejorar tus armas con energía mágica.

Requisitos: capacidad para lanzar conjuros arcanos.

Beneficios: como acción rápida, puedes imbuir tus armas con una fracción de tu poder. Durante 1 asalto, tus armas ganan +1 al daño y son tratadas como mágicas a efectos de superar la reducción de daño. Cada cinco niveles de lanzador que tengas, este bonificador se incrementa en +1, hasta un máximo de +5 a nivel 20.

IMPACTO DE COCATRIZ [COMBATE] (APG)

Cockatrice Strike

Con un único impacto, conviertes la carne en piedra.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, Puño de gorgón, Ira de medusa, ataque base +16.

Beneficio: como acción de asalto completo, puedes hacer un único ataque sin armas contra un objetivo que se encuentre atontado, aturdido, desprevenido, grogui, inconsciente o paralizado. Si ese ataque es un impacto crítico, el objetivo queda convertido en piedra a menos que tenga éxito en un tiro de salvación de Fortaleza con CD 10 + la mitad de tu nivel de personaje + tu modificador de Sabiduría.

Este es un efecto sobrenatural de polimorfismo.

IMPACTO DESARMANTE [COMBATE] (APG)

Disarming Strike

Tus impactos críticos pueden desarmar a tus enemigos.

Prerrequisitos: Int 13, Pericia en combate, Desarme mejorado, ataque base +9.

Beneficio: cuando consigues un impacto crítico en un ataque cuerpo a cuerpo, puedes desarmar a tu oponente, además del causar el daño normal por el ataque. Si tu tirada de confirmación supera la DMC de tu oponente, puedes desarmarlo como si usaras la maniobra de combate de desarmar. Esto no provoca un ataque de oportunidad.

Normal: debes realizar una maniobra de combate de desarme para desarmar a un oponente.

Especial: sólo puedes aplicar los efectos de una de las siguientes dotes a un crítico determinado: Embestida impactante, Impacto derribador, Impacto desarmante, Impacto desplazador o Impacto rompearmas. Puedes elegir si quieres usar esta dote después de hacer tu tirada de confirmación.

IMPACTO PENETRANTE [COMBATE]

Penetrating Strike

Tus ataques son capaces de penetrar las defensas de muchas criaturas. Escoge un tipo de arma que ya hayas seleccionado para Soltura con un arma.

Requisitos: Soltura con un arma, ataque base +1, nivel 12 de guerrero, Competencia con el arma.

Beneficios: tus ataques con el arma seleccionada ignoran hasta 5 puntos de reducción de daño. Esta dote no se aplica a reducciones de daño sin un tipo (como por ejemplo RD 10/-).

IMPACTO PENETRANTE MAYOR [COMBATE]

Greater Penetrating Strike

Tus ataques penetran las defensas de la mayoría de los enemigos. Escoge un arma que hayas seleccionado para Impacto penetrante.

Requisitos: Impacto penetrante, Soltura con un arma, nivel 16 de guerrero.

Beneficios: Tus ataques con el arma seleccionada ignoran hasta 10 puntos de Reducción de Daño. Esta cantidad se reduce a 5 puntos para la reducción de daño sin un tipo específico (como RD 10/—).

IMPACTO SIN ARMA MEJORADO [COMBATE]

Improved Unarmed Strike

Eres experto en luchar sin armas.

Beneficios: se te considera armado aún cuando estés desarmado – no provocas ataques de oportunidad cuando ataques enemigos mientras estás desarmado. Tus ataques sin arma pueden hacer daño letal o atenuado, a tu elección.

Normal: sin esta dote, se te considera desarmado cuando ataques sin armas, y sólo puedes hacer daño atenuado con un ataque de ese tipo.

IMPACTO VITAL [COMBATE]

Vital Strike

Haces un ataque que causa una cantidad significativamente mayor de lo normal.

Prerrequisito: ataque base +6.

Beneficio: cuando usas una acción de ataque, puedes hacer un ataque con tu tirada ataque base más alto que causa daño adicional. Tira los dados de daño para el ataque dos veces y suma el resultado, pero no multipliques los bonificadores de daño por Fuerza, capacidades del arma (como *flamígera*) o el daño basado en la precisión (como el de un ataque furtivo). Este bonificador al daño no se multiplica con un ataque crítico (aunque otros bonificadores al daño se multiplican de la forma normal).

IMPACTO VITAL MEJORADO [COMBATE]

Improved Vital Strike

Puedes hacer un único ataque que produce una gran cantidad de daño.

Requisitos: Impacto vital, ataque base +11.

Beneficios: cuando hagas una acción de ataque, puedes hacer un único ataque con tu mayor ataque base que hace daño adicional. Tira los dados de daño para el ataque tres veces y suma los resultados, pero no multipliques los bonificadores de daño por Fuerza, aptitudes del arma (como *flamígera*), o daño basado en la precisión (como el ataque furtivo). Este bonificador al daño no se multiplica con un impacto crítico (otros bonificadores al daño se multiplican normalmente).

IMPACTO VITAL MAYOR [COMBATE]

Greater Vital Strike

Puedes hacer un único ataque que genera un daño increíble.

Requisitos: Impacto vital mejorado, Impacto vital, ataque base +16.

Beneficios: cuando uses la acción de ataque, puedes hacer un único ataque con tu mayor ataque base que causa daño adicional. Tira el daño para el ataque cuatro veces y suma los resultados, pero no multipliques los bonificadores de daño por Fuerza, aptitudes del arma (como *flamígera*) o daño basado en la precisión (como el ataque furtivo). Este bonificador de daño no se multiplica con un impacto crítico (aunque otros bonificadores al daño se multiplican normalmente).

IMPACTO MORTAL [COMBATE]

Deadly Stroke

Con un golpe bien colocado, puedes llevar un final rápido y doloroso a la mayoría de los enemigos.

Requisitos: Exhibición deslumbrante, Soltura mayor con un arma, Destruir defensa, Soltura con un arma, competencia con el arma seleccionada, ataque base +11.

Beneficios: como acción estándar, realizas un único ataque con el arma que tengas Soltura mayor contra un oponente que esté aturdido o desprevenido. Si golpeas, haces el doble del daño normal y el objetivo recibe un punto de Desangrado de Constitución. El daño adicional y el desangramiento no se multiplican con un golpe crítico.

IMPOSICIÓN DE MANOS ADICIONAL

Extra Lay On Hands

Puedes usar tu aptitud de imposición de manos más frecuentemente.

Requisitos: clase de personaje con aptitud de imposición de manos.

Beneficios: puedes usar tu aptitud de imposición de manos dos veces más al día.

Especial: puedes seleccionar Imposición de manos adicional múltiples veces. Sus efectos se apilan.

INICIATIVA MEJORADA [COMBATE]

Improved Initiative

Tus rápidos reflejos te permiten reaccionar rápidamente ante el peligro.

Beneficios: Obtienes un bonificador de +4 a las tiradas de iniciativa.

INSCRIBIR ROLLO DE PERGAMINO [CREACIÓN DE OBJETOS]

Scribe Scroll

Puedes crear pergaminos mágicos.

Requisitos: lanzador de conjuros de nivel 1.

Beneficios: puedes crear un rollo de pergamino con cualquier conjuro que conozcas. Inscribir un rollo de pergamino requiere 2 horas si su precio base es de 250 mo o menor, de otra forma inscribir un pergamino requiere 1 día por cada 1.000 mo de su precio base. Para inscribir un pergamino, debes usar materias primas por valor de la mitad de su precio base.

INTENSIFICAR CONJURO [METAMÁGICA]

Heighten Spell

Puedes lanzar conjuros como si fueran de mayor nivel.

Beneficios: un conjuro intensificado tiene un nivel mayor de conjuro de lo normal (hasta un máximo de nivel 9). A diferencia de otras dotes metamágicas, Intensificar conjuro aumenta el nivel efectivo del conjuro que modifica. Todos los efectos dependientes del nivel de conjuro (como la dificultad de la Tirada de salvación y la capacidad de penetrar un *globo menor de invulnerabilidad*) son calculados de acuerdo con el nivel intensificado. El conjuro intensificado tiene una dificultad de preparación y lanzamiento como un conjuro de su nivel efectivo.

INTERPRETACIÓN ADICIONAL

Extra Performance

Puedes usar tu aptitud de interpretación de bardo más a menudo de lo normal.

Requisitos: clase de personaje con aptitud de interpretación de bardo.

Beneficios: puedes usar tu interpretación de bardo durante 6 asaltos adicionales por día.

Especial: puedes seleccionar Interpretación adicional varias veces. Sus efectos se apilan.

IRA DE MEDUSA [COMBATE]

Medusa's Wrath

Puedes ganar ventaja de la confusión de tu rival, propinándole múltiples golpes.

Requisitos: Impacto sin arma mejorado, Puño de Gorgón, Estilo del escorpión, ataque base +11.

Beneficios cada vez que realices una acción de ataque completo y hagas al menos un ataque sin armas, puedes hacer dos ataques sin armas adicionales con tu mayor ataque base. Estos bonificadores adicionales deben ser hechos contra un enemigo atontado, desprevenido, paralizado, grogui, aturdido o inconsciente.

KI ADICIONAL

Extra Ki

Puedes usar tu reserva de ki más veces al día que la mayoría.

Requisitos: clase de personaje con aptitud de reserva de ki

Beneficios: tu reserva de ki aumenta en dos.

Especial: puedes seleccionar Ki adicional varias veces. Sus efectos se apilan.

LANZADOR DE CONJUROS ALIADO [EQUIPO] (APG)

Allied Spellcaster

Con la ayuda de un aliado, estás entrenado en perforar las protecciones de otras criaturas con tus conjuros.

Prerrequisito: Nivel de lanzador 1.

Beneficio: cuando estás adyacente a un aliado que también tenga esta dote, recibes un bonificador +2 de competencia a las pruebas de nivel hechas para superar la resistencia a conjuros. Si tu aliado tiene el mismo conjuro preparado (o conocido, con un espacio de conjuro disponible si lanza sus conjuros espontáneamente), este bonificador aumenta hasta +4 y recibes un bonificador +1 al nivel de lanzador para todas las variables que dependan del nivel de lanzador, como duración, alcance y efecto.

LANZAR CUALQUIER COSA [COMBATE]

Throw Anything

Estás acostumbrado a lanzar todo lo que tienes a mano.

Beneficio: no sufres ningún penalizador por utilizar armas a distancia improvisadas. Recibes un bonificador de circunstancia +1 a las tiradas de ataque con armas deflagradoras.

Normal: recibes un penalizador -4 a las tiradas de ataque hechas con armas improvisadas.

LIDERAZGO

Leadership

Atraes seguidores a tu causa y un compañero se te une en tus aventuras.

Requisitos: Nivel 7 de personaje.

Beneficios: esta dote te permite atraer un allegado leal y a un número de devotos subordinados que te ayudan. Un allegado es generalmente un PNJ con niveles de clase, mientras que los seguidores son típicamente PNJs de bajo nivel. Ver la tabla a continuación para el nivel del allegado y el número de seguidores que puedes reclutar.

Modificadores de liderazgo: varios factores pueden afectar tu puntuación de liderazgo, haciendo que varíe desde su puntuación inicial (nivel de personaje + bonificador de Carisma). Tu reputación (desde el punto de vista del allegado o seguidor que estás intentando atraer) aumenta o reduce tu puntuación de Liderazgo:

Reputación del líder	Modificador
Gran renombre	+2
Equidad y generosidad	+1
Poder especial	+1
Fracaso	-1
Altivez	-1
Crueldad	-2

Otros modificadores pueden ser aplicados cuando intentas atraer un allegado, como los listados de la tabla de la siguiente columna.

El líder...	Modificador
Tiene un familiar, una montura especial o un compañero animal	-2
Recluta un allegado de alineamiento distinto	-1
Es responsable de la muerte de un allegado	-2 *

*Acumulativo por cada allegado muerto.

Los seguidores tienen prioridades diferentes de los allegados. Cuando intentas atraer un seguidor, usa los modificadores de la tabla de la siguiente página.

El líder...	Modificador
Dispone de una fortaleza, base de operaciones, sede gremial, etc.	+2
Se desplaza con frecuencia	-1
Es responsable de la muerte de otros seguidores	-1

Puntuación de Liderazgo: Tu puntuación de Liderazgo es igual a tu nivel más tu modificador de Carisma. A fin de tener en cuenta modificadores negativos de Carisma, esta tabla permita puntuaciones de Liderazgo realmente bajas, pero aun debes ser de nivel 7 o superior para poder obtener la dote de Liderazgo. Otros factores externos pueden afectar tu puntuación de Liderazgo, como se detalla más arriba.

Nivel de allegado: Puedes atraer un allegado de hasta este nivel.

Independientemente de tu puntuación de Liderazgo, sólo puedes reclutar un allegado que esté dos o más niveles por debajo del tuyo.

El allegado debe ser equipado con un equipo apropiado para su nivel. Un allegado puede ser de cualquier tipo de raza o clase. El alineamiento del allegado no puede ser opuesto a tu alineamiento en ninguno de los ejes ley/caos o bien/mal, y recibes un penalizador -1 a tu puntuación de Liderazgo si reclutas a un allegado de un alineamiento diferente del tuyo. Un allegado no cuenta como parte del grupo a la hora de determinar los PX del grupo. En su lugar, divide el nivel del allegado por el tuyo. Multiplica ese resultado por el total de PX ganados por ti, entonces añade ese número de puntos de experiencia al total del allegado.

Si un allegado gana suficientes PX para llegar a estar a sólo un nivel menor que el tuyo, el allegado no gana este nuevo nivel – su nuevo total de PX será 1 menos del necesario para alcanzar ese nuevo nivel.

Número de seguidores por nivel: Puedes llevar hasta el número indicado de personajes de cada nivel. Los seguidores son similares a los allegados, excepto por ser generalmente PNJ's de bajo nivel.

Puntuación de Liderazgo	Nivel de allegado	Número de seguidores por nivel					
		1°	2°	3°	4°	5°	6°
1 ó menor	-	-	-	-	-	-	-
2	1	-	-	-	-	-	-
3	2	-	-	-	-	-	-
4	3	-	-	-	-	-	-
5	3	-	-	-	-	-	-
6	4	-	-	-	-	-	-
7	5	-	-	-	-	-	-
8	5	-	-	-	-	-	-
9	6	-	-	-	-	-	-
10	7	5	-	-	-	-	-
11	7	6	-	-	-	-	-
12	8	8	-	-	-	-	-
13	9	10	1	-	-	-	-
14	10	15	1	-	-	-	-
15	10	20	2	1	-	-	-
16	11	25	2	1	-	-	-
17	12	30	3	1	1	-	-
18	12	35	3	1	1	-	-
19	13	40	4	2	1	1	-
20	14	50	5	3	2	1	-
21	15	60	6	3	2	1	1
22	15	75	7	4	2	2	1
23	16	90	9	5	3	2	1
24	17	110	11	6	3	2	1
25 o mayor	17	135	13	7	1	2	2

Debido a que generalmente están 5 o más niveles por debajo de ti, raramente son efectivos en combate.

Los seguidores no ganan experiencia y por lo tanto no ganan niveles. Cuando ganas un nuevo nivel, consulta la Tabla 5-2 para determinar si consigues más seguidores, alguno de los cuales puede ser de mayor nivel que los seguidores existentes. No consultes la tabla para ver si tu allegado gana niveles, no obstante, porque los seguidores ganan experiencia por su cuenta.

LIGERO

Fleet

Eres más rápido que la mayoría.

Beneficios: mientras vayas con armadura ligera o sin armadura, tu velocidad base aumenta en 5 pies. Pierdes el beneficio de esta dote si llevas carga media o pesada.

Especial: puedes elegir esta dote múltiples veces. Sus efectos se apilan.

LUCHA A CIEGAS [COMBATE]

Blind-Fight

Estás entrenado en atacar oponentes que no puedes percibir claramente.

Beneficios: en combate cuerpo a cuerpo, cada vez que falles por culpa de la ocultación, puedes volver a tirar el porcentaje de posibilidad de fallo una vez para ver si consigues impactar. Un atacante invisible no tiene ventaja cuando te ataca en cuerpo a cuerpo. No pierdes tu bonificador de Destreza a la Clase de Armadura y el atacante no obtiene el bonificador habitual de +2 por ser invisible. Sin embargo, los bonificadores a los ataques a distancia de un atacante invisible se siguen aplicando.

Tampoco necesitas hacer una prueba de habilidad de Acrobacias para moverte a velocidad normal mientras estés cegado.

Normal: se aplican los modificadores habituales para las tiradas de ataque de oponentes invisibles y pierdes tu bonificador a la clase de armadura por Destreza. La reducción a la velocidad por oscuridad y por mala visibilidad también se aplican.

Especial: La dote Lucha a Ciegas es inútil contra un personaje afectado por un conjuro de *intermitencia*.

MAESTRÍA EN CONJUROS

Spell Mastery

Has dominado un pequeño puñado de conjuros y puedes prepararlos sin la ayuda de tus libros de conjuros.

Requisito: mago de nivel 1.

Beneficio: cada vez que seleccionas esta dote, elige un número de conjuros que conozcas igual a tu modificador de Inteligencia. Desde este momento, puedes preparar estos conjuros sin recurrir a un libro de conjuros.

Normal: sin esta dote, debes usar un libro de conjuros para preparar todos tus conjuros, excepto *leer magia*.

MAESTRÍA CON ARMADURA ARCANA [COMBATE]

Arcane Armor Mastery

Has dominado la capacidad de lanzar conjuros mientras llevas armadura.

Requisitos: Entrenamiento con Armadura Arcana, Competencia con Armadura Intermedia, lanzador de conjuros de nivel 7.

Beneficios: como acción rápida, reduce la posibilidad de fallo de conjuro arcano por llevar puesta armadura en 20% para todos los conjuros que lances en ese asalto.

Este bonificador reemplaza, y no se apila con el bonificador dado por Entrenamiento con Armadura Arcana.

MAESTRÍA CON ARMAS IMPROVISADAS [COMBATE]

Improvised Weapon Mastery

Puedes convertir casi cualquier objeto en un arma mortal, desde una pata afilada de una silla a un saco de harina.

Requisitos: Pillar desprevenido o Lanzar cualquier cosa, ataque base +8.

Beneficios: no sufres penalizadores por usar un arma improvisada. Aumenta la cantidad de daño realizado por el arma improvisada en un paso (por ejemplo, 1d4 se convierte en 1d6) hasta un máximo de 1d8 (2d6 si el arma improvisada es a dos manos). El arma improvisada tiene un rango de amenaza de crítico de 19-20, con un multiplicador de crítico de x2.

MAESTRÍA CON CRÍTICOS [COMBATE]

Critical Mastery

Tus golpes críticos causan dos efectos adicionales.

Requisitos: Soltura con Críticos, dos dotes de tipo Crítico, 14° nivel de guerrero.

Beneficios: cuando logres un golpe crítico, puedes aplicar los efectos de dos dotes de tipo Crítico además del daño infligido.

Normal: sólo puedes aplicar los efectos de una dote de tipo Crítico a un ataque crítico además del daño infligido.

MAESTRÍA CON BALLESTAS [COMBATE] (APG)

Crossbow Mastery

Puedes cargar ballestas con una velocidad cegadora e incluso dispararlas en combate cuerpo a cuerpo sin miedo a represalias.

Prerrequisitos: Des 15, Disparo a bocajarro, Recarga rápida, Disparo rápido.

Beneficio: el tiempo requerido para que recargues cualquier tipo de ballesta se reduce a una acción gratuita, independientemente del tipo de ballesta utilizado. Puedes disparar una ballesta como acción de ataque completo tantas veces como podrías atacar si estuvieras utilizando un arco. Recargar una ballesta del tipo elegido cuando seleccionaste la dote de Recarga rápida ya no provoca ataques de oportunidad.

Especial: comenzando a 6° nivel, un explorador con el estilo de combate de arquería puede elegir Maestría con ballestas como dote de estilo de combate.

MAESTRO ARTESANO

Master Craftsman

Tus superiores habilidades artesanales te permiten crear objetos mágicos sencillos.

Requisitos: 5 rangos en cualquier habilidad de Artesanía u Oficio.

Beneficios: escoge una habilidad de Artesanía u Oficio en la cual poseas al menos 5 rangos. Recibes un bonificador +2 a tu habilidad de Artesanía u Oficio escogida. Los rangos en tu habilidad escogida cuentan como tu nivel de lanzador de

cumplir los requisitos para las dotes de Fabricar armas y armaduras mágicas y Fabricar objeto maravilloso. Puedes crear objetos mágicos usando esas dotes, sustituyendo tu nivel de lanzador total por los rangos rangos en la habilidad escogida. Debes usar la habilidad escogida para la prueba de creación del objeto. La CD para crear el objeto sigue incrementándose por cualquier requisito de conjuros para crear el objeto. No puedes usar esta dote para crear un objeto desencadenante de conjuro o de activación de conjuro.

MAESTRO DEL ESCUDO [COMBATE]

Shield Master

Tu maestría con el escudo te permite luchar con él sin impedimentos.

Requisitos: Golpe con el escudo mejorado, Competencia con escudo, Golpetazo con el escudo, Combate con dos armas, ataque base +11.

Beneficios: no sufres ningún penalizador a tus tiradas de ataque con el escudo hechas mientras llevas otra arma. Añade el bonificador de mejora de tu escudo a las tiradas de ataque y daño hechas con el escudo como si fuera un bonificador de mejora de un arma.

MANIOBRAS ÁGILES [COMBATE]

Agile Maneuvers

Has aprendido a usar tu rapidez en lugar de la fuerza bruta cuando realizas maniobras de combate.

Beneficios: puedes añadir tu bonificador de Destreza a tu bonificador de ataque base y tamaño cuando determines tu bonificador total de Maniobras de Combate en lugar de tu bonificador de Fuerza.

Normal: añades tu bonificador de fuerza a tu bonificador de ataque base y tamaño cuando determinas tu bonificador de Maniobras de Combate.

MANIOBRAS COORDINADAS [COMBATE, EQUIPO] (APG)

Coordinated Maneuvers

Estás entrenado en trabajar con tus aliados para realizar peligrosas maniobras de combate.

Beneficio: cuando estés adyacente a un aliado que también posea esta dote, recibes un bonificador +2 de competencia a todas las pruebas de maniobras de combate. Este bonificador aumenta a +4 cuando intentes liberarte de una presa.

MANOS HÁBILES

Deft Hands

Tienes una destreza manual excepcional.

Beneficios: obtienes un bonificador +2 a las tiradas de Inutilizar Mecanismo y Juego de Manos. Si tienes 10 o más rangos en una de esas habilidades, el bonificador aumenta a +4 para esa habilidad.

MATANZA PAVOROSA [COMBATE] (APG)

Dreadful Carnage

Matar a un enemigo desmoraliza a otros enemigos cercanos.

Prerrequisitos: Fue 15, Ataque poderoso, Soltura furiosa, ataque base +11.

Beneficio: cuando reduces a un enemigo a 0 o menos puntos de golpe, puedes hacer una prueba de Intimidar para desmoralizar a todos los enemigos que se encuentren a un máximo de 30 pies como acción gratuita. Los enemigos que no os puedan ver tanto a ti como al enemigo al que has reducido a 0 o menos puntos de golpe no se ven afectados.

MAXIMIZAR CONJURO [METAMÁGICA]

Maximize Spell

Tus conjuros tienen el máximo efecto posible.

Beneficios: todas las variables y efectos numéricos de un conjuro modificado por esta dote están maximizados. Las tiradas de salvación y las tiradas enfrentadas no se ven afectadas, así como tampoco conjuros sin variables aleatorias. Un conjuro maximizado usa un espacio de conjuro tres niveles por encima de su nivel real.

Un conjuro potenciado y maximizado gana los beneficios de cada dote por separado: el máximo resultado más la mitad del resultado normal tirado.

MOVERSE COMO EL RAYO [COMBATE]

Lightning Stance

La velocidad a la que te mueves hace casi imposible que los oponentes te golpeen.

Requisitos: Destreza 17, Esquiva, Moverse como el viento, ataque base +11.

Beneficios: si usas dos acciones de movimiento o una acción de retirada en un turno, ganas un 50% de ocultación durante 1 asalto.

MOVERSE COMO EL VIENTO [COMBATE]

Wind Stance

Tus movimientos erráticos hacen difícil que los enemigos consigan señalar de forma precisa tu localización.

Requisitos: Des 15, Esquiva, Ataque base +6.

Beneficio: si te mueves más de 5 pies en el turno, obtienes ocultación 20% durante 1 asalto contra ataques a distancia.

MOVILIDAD [COMBATE]

Mobility

Puedes moverte fácilmente a través de combates cuerpo a cuerpo peligrosos.

Requisitos: Destreza 13, Esquiva.

Beneficios: obtienes un bonificador +4 de esquiva a la Clase de Armadura contra ataques de oportunidad causados cuando te mueves saliendo o entrando en un área amenazada. Una condición que te haga perder el bonificador de Destreza a la Clase de Armadura (si existe) también te hace perder los bonificadores de esquiva.

Los bonificadores de esquiva se apilan con cualquier otro, a diferencia de la mayoría de otros bonificadores.

MOVIMIENTOS ÁGILES

Nimble Moves

Puedes moverte a través de un obstáculo con facilidad.

Requisitos: Destreza 13.

Beneficios: cada vez que te muevas, puedes mover a través de 5 pies de terreno difícil cada asalto como si fuera terreno normal. Esta dote te permite dar un paso de 5 pies dentro de terreno difícil.

OJOS DE ÁGUILA (APG)

Eagle Eyes

Tu visión es especialmente aguda.

Prerrequisitos: Sab 13, rasgo racial de sentidos agudizados.

Beneficio: ignoras penalizadores de hasta -5 debidos a la distancia en pruebas de Percepción visual, permitiéndote ver con precisión a distancias mucho mayores que la mayoría.

PASO DE LAS NUBES (APG)

Cloud Step

Tu pisada es sobrenaturalmente ligera.

Prerrequisitos: Paso de la araña, nivel 12 de monje.

Beneficio: como acción de movimiento, puedes *caminar por el aire* (como el conjuro) hasta la mitad de tu distancia de caída ralentizada. Debes alcanzar una superficie plana y sólida al final de tu turno o caerás.

PASOS ACROBÁTICOS [COMBATE]

Acrobatic Steps

Puedes moverte fácilmente a través y sobre obstáculos.

Requisitos: Destreza 15, Movimiento Ágil.

Beneficios: cada vez que te mueves, puedes atravesar 15 pies de terreno difícil cada asalto como si fuera terreno normal. El efecto de esta dote se apilan con los proporcionados por Movimiento Ágil (permiéndote mover con normalidad a través de terreno difícil un total de 20 pies cada asalto).

PATRULLA DE COMBATE [COMBATE] (APG)

Combat Patrol

Recorres el campo de batalla, enfrentándote a las amenazas allí donde aparecen.

Prerrequisitos: Reflejos de combate, Movilidad, ataque base +5.

Beneficio: como acción de asalto completo, puedes designar una patrulla de combate, aumentando tu área amenazada en 5 pies por cada 5 puntos de tu ataque base. Hasta el comienzo de tu siguiente turno, puedes hacer ataques de oportunidad contra cualquier oponente en esta área amenazada que provoque ataques de oportunidad. Puedes moverte como parte de estos ataques, suponiendo que tu movimiento total antes de tu siguiente turno no exceda tu velocidad. Cualquier movimiento que realices provoca ataques de oportunidad de la forma habitual.

PERICIA EN COMBATE [COMBATE]

Combat Expertise

Puedes incrementar tu defensa a expensas de tu precisión.

Requisitos: Inteligencia 13.

Beneficios: puedes elegir aplicar un penalizador de -1 a las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo y maniobras de combate para ganar un bonificador de esquiva +1 a tu Clase de Armadura. Cuando tu ataque base llegue a +4, y cada +4 a partir de entonces, el penalizador se incrementa en -1 y el bonificador de evasión se incrementa en +1. Sólo puedes escoger usar esta dote cuando declaras que vas a hacer un ataque o una acción de ataque completo con un arma de cuerpo a cuerpo. El efecto de esta dote permanece hasta tu siguiente turno.

PERSUASIVO

Persuasive

Eres experto en intimidar e influenciar actitudes de otros hacia tu forma de pensar.

Beneficios: consigues un bonificador +2 a las tiradas de Diplomacia e Intimidar. Si tienes 10 o más rangos en una de esas habilidades, el bonificador aumenta a +4 para esa habilidad.

PIEDAD ADICIONAL

Extra Mercy

Tu habilidad de imposición de manos añade una piedad adicional.

Requisitos: rasgo de clase de Imposición de manos, rasgo de clase de piedad.

Beneficios: selecciona una piedad adicional para la que cumplas los requisitos. Cuando uses Imposición de manos para curar daño a un objetivo además recibe el efecto adicional de esta piedad.

Especial: puedes elegir esta dote múltiples veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que la escojas, selecciona una nueva piedad.

PILLAR DESPREVENIDO [COMBATE]

Catch Off-Guard

Los enemigos son sorprendidos por tu hábil utilización de las armas improvisadas y poco ortodoxas.

Beneficios: no sufres penalizadores por usar armas improvisadas en cuerpo a cuerpo. Los oponentes desarmados se consideran desprevenidos contra los ataques que les hagas con armas improvisadas cuerpo a cuerpo.

Normal: tienes un penalizador de -4 en las tiradas de ataque hechas con armas improvisadas.

PISOTEAR [COMBATE]

Trample

Mientras combates montado, puedes derribar a tus oponentes y pisotearlos bajo tu montura.

Requisitos: Montar 1 rango, Combatir desde una montura.

Beneficio: cuando tratas de arrollar a un oponente mientras combates desde una montura, tu objetivo no puede elegir esquivarte. Tu montura puede hacer un ataque de pezuña contra cualquier blanco derribado, ganando el bonificador habitual de +4 a las tiradas de ataque contra enemigos derribados.

POTENCIAR CONJURO [METAMÁGICA]

Empower Spell

Puedes incrementar el poder de tus conjuros, haciendo que causen más daño.

Beneficios: todos los efectos numéricos y variables de un conjuro potenciado se incrementan en un medio.

Las TS y las tiradas enfrentadas no son afectadas, ni lo son conjuros sin variables aleatorias. Un conjuro potenciado usa un espacio de conjuro dos niveles mayor que el nivel real del conjuro.

PRESA MAYOR [COMBATE]

Greater Grapple

Mantener una presa es como tu segunda naturaleza.

Requisitos: Presa mejorada, Impacto sin armas mejorado, ataque base +6, Destreza 13.

Beneficios: recibes un bonificador +2 a las pruebas para hacer una presa a un enemigo. Este bonificador se apila el que otorga Presa mejorada. Una vez que has apresado a una criatura, mantener la presa es una acción de movimiento. Esta dote te permite hacer dos pruebas de presa cada asalto (para mover, dañar o sujetar a tu oponente), pero no estás obligado a hacer dos pruebas. Sólo necesitas tener éxito en una de esas pruebas para mantener la presa.

Normal: mantener una presa es una acción estándar.

PRESA MEJORADA [COMBATE]

Improved Grapple

Eres experto en hacer presas a tus oponentes.

Requisitos: Destreza 13, Impacto sin armas mejorado.

Beneficios: no provocas ataque de oportunidad cuando realizas una maniobra de combate de presa. Además, recibes un bonificador +2 a las pruebas para apresar a un enemigo. También recibes un bonificador +2 a tu Defensa contra Maniobras de Combate cada vez que un oponente intente apresarte.

Normal: provocas un ataque de oportunidad cuando haces un maniobra de combate de presa.

PROLONGAR CONJURO [METAMÁGICA]

Extend Spell

Puedes hacer que tus conjuros duren dos veces más.

Beneficio: un conjuro prolongado dura el doble de lo normal.

Un conjuro con una duración de concentración, instantáneo o permanente no es afectado por esta dote. Un conjuro prolon-

gado usa un espacio de conjuro un nivel mayor que el nivel real del conjuro.

PUNTERÍA MORTAL [COMBATE]

Deadly Aim

Puedes hacer ataques a distancia excepcionalmente mortales señalando con precisión el punto débil del enemigo, a expensas de hacer el ataque con menos probabilidades de éxito.

Requisitos: Destreza 13, ataque base +1

Beneficios: puedes escoger tener una penalización de -1 a todas las tiradas de ataque a distancia a cambio de ganar un bonificador +2 a todas las tiradas de daño a distancia. Cuando tu ataque base alcance +4, y cada cuatro niveles a partir de entonces, la penalización aumenta en -1 y el bonificador de daño aumenta en +2. Debes escoger usar esta dote antes de hacer la tirada de ataque y sus efectos permanecen hasta tu próximo turno. El bonificador de daño no se aplica a ataques de toque o efectos que no generen daño en los puntos de vida.

PUÑETAZO ATURDIDOR [COMBATE]

Stunning Fist

Sabes dónde golpear para aturdir temporalmente a un enemigo.

Requisitos: Des 13, Sab 13, Impacto sin armas mejorado, ataque base +8.

Beneficio: debes declarar que estás usando esta dote antes de hacer tu tirada de ataque (es decir, una tirada de ataque fallida arruina el intento). El Puñetazo aturridor obliga a un enemigo dañado por tu ataque sin armas a hacer una Tirada de Salvación de Fortaleza (CD 10 + ½ tu nivel de personaje + tu modificador de Sab), además de causar el daño normalmente. El defensor que falle esta tirada de salvación queda aturrido durante 1 asalto (justo hasta antes de tu próximo turno). Un personaje aturrido no puede realizar acciones, pierde cualquier bonificador de Destreza a la CA y recibe un penalizador -2 a la CA.

Puedes hacer un intento de aturdir una vez al día por cada cuatro niveles que tengas (ver Especial), y no más de uno por asalto. Las criaturas de tipo constructo, cieno, planta, muerto viviente, criaturas incorpóreas y criaturas inmunes a ataques críticos no pueden ser aturridas.

Especial: un monje recibe Puñetazo aturridor como dote adicional a nivel 1, incluso si no cumple los prerrequisitos. Un monje puede tratar de hacer un puñetazo aturridor un número de veces al día igual a su nivel de monje, más una vez adicional al día por cada cuatro niveles en otras clases que no sean de monje.

PUÑO DE GORGÓN [COMBATE]

Gorgon's Fist

Con un golpe bien colocado, dejas a tu objetivo tambaleante.

Requisitos: Impacto sin armas mejorado, Estilo del Escorpión, ataque base +6.

Beneficios: como acción estándar, haz un único ataque cuerpo a cuerpo desarmado contra un enemigo cuya velocidad esté reducida (por ejemplo, por Estilo del Escorpión). Si el ataque impacta, haces daño normalmente y el objetivo queda grogui hasta el final de tu siguiente turno a no ser que tenga éxito en una Tirada de Salvación de Fortaleza (dificultad 10 + ½ de tu nivel de personaje + modificador de Sabiduría). Esta dote no tiene efecto contra objetivos que ya estén groguis.

RASGOS ADICIONALES (APG)

Additional Traits

Tienes más rasgos de lo normal.

Beneficio: obtienes dos rasgos de personaje adicionales a tu elección (ver capítulo 8 de Pathfinder Advanced Player's Guide). Estos rasgos deben elegirse de listas diferentes y no pueden ser elegidos de listas de las que ya hayas elegido un rasgo de personaje. Debes cumplir cualquier requisito adicional para los rasgos de personaje que elijas.

RECARGA RÁPIDA [COMBATE]

Rapid Reload

Escoge un tipo de ballesta (de mano, ligera o pesada). Puedes recargar ese tipo de arma rápidamente.

Requisitos: Competencia con un arma (tipo de ballesta escogido).

Beneficios: el tiempo requerido para que recargues tu tipo de ballesta escogido se reduce a una acción gratuita (para ballestas de mano o ligeras) o a una acción de movimiento

(para ballestas pesadas). Recargar una ballesta todavía provoca un ataque de oportunidad.

Si seleccionas esta dote para una ballesta de mano o ligera, puedes disparar esta arma tantas veces en una acción de ataque completo como si atacaras usando un arco.

Normal: un personaje sin esta dote necesita una acción de movimiento para recargar una ballesta de mano o ligera, o una acción de asalto completo para recargar una ballesta pesada.

Especial: puedes obtener Recarga rápida múltiples veces. Cada vez que la escojas se aplicará a un nuevo tipo de ballesta.

REFLEJOS DE COMBATE [COMBATE]

Combat Reflexes

Puedes hacer ataques de oportunidad adicionales.

Beneficios: Puedes hacer un número de ataques de oportunidad adicionales por asalto igual a tu bonificador de Destreza. Con esta dote, además puedes hacer ataques de oportunidad aunque estés desprevenido.

Normal: un personaje sin esta dote sólo puede hacer un ataque de oportunidad por asalto y no puede efectuar ataques de oportunidad mientras esté desprevenido.

Especial: la dote Reflejos de Combate no permite a un ladrón usar su habilidad especial de oportunismo más de una vez por asalto.

REFLEJOS RÁPIDOS

Lightning Reflexes

Tienes unos reflejos más rápidos de lo normal.

Beneficios: obtienes un bonificador +2 a todas las tiradas de salvación de Reflejos.

REFLEJOS RÁPIDOS MEJORADOS

Improved Lightning Reflexes

Tienes una habilidad especial para evitar los peligros a tu alrededor.

Requisitos: Reflejos rápidos.

Beneficios: una vez al día, puedes repetir una tirada de salvación de Reflejos.

Debes decidir usar esta aptitud antes de que el resultado sea revelado. Debes aceptar el resultado de la segunda tirada, aunque sea peor.

ROMPECONJUROS [COMBATE]

Spellbreaker

Puedes golpear a los lanzadores de conjuros enemigos si no son capaces de conjurar a la defensiva cuando los estás amenazando.

Requisitos: Disruptivo, guerrero de nivel 10.

Beneficio: los enemigos en tu área amenazada que fallen sus pruebas para lanzar conjuros a la defensiva provocan ataques de oportunidad de ti.

Normal: los enemigos que fallan sus pruebas para conjurar a la defensiva no provocan ataques de oportunidad.

ROMPER ARMA MAYOR [COMBATE]

Greater Sunder

Tus devastadores golpes atraviesan armas, armaduras y a sus portadores, dañando a ambos, objeto y poseedores en un tremendo golpe.

Requisitos: Romper arma mejorado, Ataque poderoso, ataque base +6, Fuerza 13.

Beneficios: recibes un bonificador +2 a las pruebas para romper un objeto. Este bonificador se apila con el dado por Romper arma mejorado. Cada vez que ataques para destruir un arma, escudo o armadura, el exceso de daño es aplicado al portador del objeto. No se transfiere ningún daño si decides dejar al objeto con 1 punto de golpe.

ROMPER ARMA MEJORADO [COMBATE]

Improved Sunder

Eres experto en dañar las armas y armaduras de tus enemigos.

Requisitos: Fuerza 13, Ataque poderoso, ataque base +1.

Beneficios: no provocas un ataque de oportunidad cuando realizas una maniobra de combate de romper arma. Además, recibes un bonificador +2 a las tiradas para romper un objeto. También recibes un bonificador +2 a tu Defensa contra Ma-

niobras de Combate cada vez que un oponente intente dañar tu equipo.

Normal: provocas un ataque de oportunidad cuando realizas una maniobra de combate de romper arma.

ROMPER DEFENSAS [COMBATE]

Shatter Defenses

Tu habilidad con el arma escogida deja a tus oponentes incapaces de defenderse si los golpeas cuando sus defensas ya están comprometidas.

Requisitos: Soltura con un arma, Exhibición deslumbrante, ataque base +6, Competencia con el arma.

Beneficios: cualquier oponente estremecido, asustado o despavorido golpeado por ti en este asalto queda desprevenido contra tus ataques hasta el final de tu próximo turno. Esto incluye cualquier ataque adicional que puedas hacer este asalto.

SIGILOSO

Stealthy

Eres bueno evitando la atención indeseada y escurriéndote de ataduras.

Beneficio: recibes un bonificador +2 a todas las pruebas de Escapismo y Sigilo. Si tienes 10 o más rangos en alguna de esas habilidades, el bonificador aumenta a +4 para esa habilidad.

SOLTURA CON CRÍTICOS [COMBATE]

Critical Focus

Estás entrenado en el arte de causar dolor.

Requisitos: Ataque base +9.

Beneficios: recibes un bonificador de circunstancia de +4 a las tiradas de ataque para confirmar golpes críticos.

SOLTURA CON ESCUDO [COMBATE]

Shield Focus

Eres experto en desviar ataques con tu escudo.

Requisitos: Competencia con escudo, ataque base +1.

Beneficios: aumenta el bonificador a la CA dado por cualquier escudo que estés usando en +1.

SOLTURA CON UN ARMA [COMBATE]

Weapon Focus

Elige un tipo de arma. También puedes elegir impacto sin armas o presa (o rayo, si eres un lanzador de conjuros) a efectos de esta dote.

Requisitos: ataque base +1 o superior, Competencia con el arma.

Beneficio: obtienes un bonificador +1 a todas las tiradas de ataque cuando uses el arma elegida.

Especial: puedes adquirir esta dote varias veces. Cada vez que lo hagas, el beneficio se aplicará a un arma diferente.

SOLTURA CON UNA ESCUELA DE MAGIA

Spell Focus

Elige una escuela de magia. Cualquier conjuro de esa escuela que lances es más difícil de resistir.

Beneficio: suma +1 a la CD para todas las Tiradas de Salvación contra conjuros de la escuela de magia que hayas elegido.

Especial: puedes elegir esta dote varias veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que eliges la dote, se aplica a una nueva escuela de magia.

SOLTURA CON UNA HABILIDAD

Skill Focus

Elige una habilidad. Eres particularmente capaz con esa habilidad.

Beneficio: recibes un bonificador +3 a todas las pruebas relacionadas con la habilidad elegida. Si tienes 10 o más rangos en esa habilidad, este bonificador aumenta a +6.

Especial: puedes seleccionar esta dote varias veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que elijas la dote, se aplica a una nueva habilidad.

SOLTURA MAYOR CON ESCUDO [COMBATE]

Greater Shield Focus

Eres un experto en desviar golpes con tu escudo.

Requisitos: Soltura con escudo, Competencia con escudo, ataque base +1, nivel 8 de guerrero.

Beneficios: incrementa el bonificador a la CA de cualquier escudo que uses en 1. Este bonificador se apila con el de Soltura con escudo.

SOLTURA MAYOR CON UN ARMA [COMBATE]

Greater Weapon Focus

Escoge un tipo de arma (incluyendo impacto sin arma o presa) con la que ya tengas seleccionada Soltura con un arma. Eres un maestro con tu arma escogida.

Requisitos: Competencia con el arma seleccionada, Soltura con el arma seleccionada, ataque base +1, nivel 8 de guerrero.

Beneficios: recibes un bonificador +1 a las tiradas de ataque que hagas usando el arma seleccionada. Este bonificador se apila con otros bonificadores de ataque, incluido el dado por Soltura con arma.

Especial: puedes seleccionar Soltura con un arma mayor varias veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que elijas la dote, se aplica a un nuevo tipo de arma.

SOLTURA MAYOR CON UNA ESCUELA DE MAGIA

Greater Spell Focus

Elige una escuela de magia en la que ya tengas la dote de Soltura con una escuela de magia. Cualquier conjuro que lances de esta escuela es muy difícil de resistir.

Requisitos: Soltura con una escuela de magia.

Beneficios: añade +1 a la CD para todas las Tiradas de Salvación contra los conjuros de la escuela de magia seleccionada. Estos bonificadores se apilan con los dados por Soltura con escuela de magia.

Especial: Puedes seleccionar estar dote varias veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que la elijas, se aplica a una nueva escuela a la que ya hayas aplicado la la dote Soltura con una escuela de magia.

SUTILEZA CON LAS ARMAS [COMBATE]

Weapon Finesse

Estás entrenado en el uso de tu agilidad en combate cuerpo a cuerpo, como opuesto a la fuerza bruta.

Beneficio: con un arma ligera, rapier, látigo o cadena armada hecha para una criatura de tu tamaño, puedes usar tu bonificador de Destreza en lugar del de Fuerza en las tiradas de ataque. Si llevas un escudo, su penalizador por armadura se aplica a tus tiradas de ataque.

Especial: las armas naturales se consideran armas ligeras.

TAJO DOBLE [COMBATE]

Double Slice

El arma de tu mano torpe, mientras usas dos armas, golpea con gran potencia.

Requisitos: Destreza 15, Combate con dos armas.

Beneficios: suma tu bonificador de Fuerza al daño con el arma que llevas en tu mano torpe.

Normal: normalmente sólo sumas la mitad de tu modificador de Fuerza al daño cuando usas un arma en tu mano torpe.

TALENTO ARCANO (APG)

Arcane Talent

Tienes la magia en tu sangre y en las puntas de tus dedos.

Prerrequisitos: Car 10; elfo, semielfo o gnomo.

Beneficio: elige un conjuro de nivel 0 de la lista de hechicero/mago. Puedes lanzar este conjuro tres veces al día como aptitud sortílega. El nivel de lanzador es igual a tu nivel de personaje. La CD de la salvación es 10 + tu modificador de Carisma.

VISIÓN PROFUNDA (APG)

Deepsight

Tus sentidos están especialmente aguzados en la oscuridad absoluta.

Prerrequisito: Visión en la oscuridad 60 pies.

Beneficio: Tu visión en la oscuridad tiene un alcance de 120 pies.

Normal: la visión en la oscuridad se extiende normalmente hasta 60 o 90 pies.

VOLUNTAD DE HIERRO

Iron Will

Eres más resistente a los efectos mentales.

Beneficios: obtienes un bonificador +2 a las tiradas de salvación de Voluntad.

VOLUNTAD DE HIERRO MEJORADA

Improved Iron Will

Tu claridad de pensamiento te permite resistir ataques mentales.

Requisitos: Voluntad de hierro.

Beneficios: una vez al día, puedes repetir una tirada de salvación de Voluntad. Debes decidir usar esta aptitud antes de que el resultado sea revelado. Debes aceptar el resultado de la segunda tirada, aunque sea peor.

CAP. 6 – EQUIPO:

Este capítulo no aparece traducido en la web <http://www.rolroyce.com>, por lo que se pueden usar las reglas de la 3.5, ver págs. 111-132 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

Señalar que si consultamos el *Manual del Jugador D&D 3.0*, en lugar del de la 3.5 hay que tener cuidado, porque algunas armas han cambiado de categoría y sus estadísticas se han modificado.

CAP. 7 – REGLAS ADICIONALES:

Este capítulo tampoco aparece traducido en la web <http://www.rolroyce.com>, por lo que usaremos las reglas de la 3.5.

Concretamente este capítulo del *Pathfinder* se divide en los siguientes apartados:

- *Alineamiento*,
- *Estadísticas Vitales*,
- *Movimiento*
- y *Exploración*.

Correspondiéndose cada uno con los siguientes apartados del *Manual del Jugador D&D 3.5*:

- ***Alineamiento***: ver págs. 103-105 del *Manual del Jugador D&D 3.5*, *Cap. 6: Descripción (Alineamiento)*.
- ***Estadísticas Esenciales***: ver pág. 109 del *Manual del Jugador D&D 3.5*, *Cap. 6: Descripción (Estadísticas Esenciales)*.
- ***Movimiento***: ver págs. 162-164 del *Manual del Jugador D&D 3.5*, *Cap. 9: Aventuras (Movimiento)*.
- ***Exploración***: ver págs. 164-167 del *Manual del Jugador D&D 3.5*, *Cap. 9: Aventuras (Exploración)*.

CAP. 8 – COMBATE:

RESUMEN DE LAS REGLAS DE COMBATE DE LA 3.5:

Lo primero señalar que, en la web <http://www.rolroyce.com>, sólo se han traducido los apartados “Ataques Especiales” y “Acciones Especiales de Iniciativa” del *Manual Pathfinder*, por lo que de momento para el combate se pueden usar las reglas de la 3.5. A continuación os hago un resumen de las reglas más importantes y de las que normalmente no aplicábamos por desconocimiento u olvido, otras os las pongo simplemente para recordarlas y que os las leáis:

- **Iniciativa:** todos los que participan en un combate hacen una única tirada de iniciativa, al comenzar el combate, y esa iniciativa será la que se emplee durante todo el combate, es decir, no tiraremos iniciativa en cada asalto. Yo creo que así dotes como “iniciativa mejorada” son más jugosas. En caso de empate, actúa antes el que posea mayor modificador de iniciativa.

- **Sorprendido si tienes menos iniciativa:** al comenzar un combate, durante el 1er asalto, antes de tu primera acción, no eres consciente de la situación, así que estarás desprevenido hasta que no ataques por 1ª vez en el combate, y perderás el bono de Des a la CA hasta dicho 1er ataque (pícaros y bárbaros no pueden ser desprevenidos). Esto hace que “esquiva asombrosa” y la dote “iniciativa mejorada” sean más valiosas. Durante el resto del combate todos son conscientes de la situación y el combate transcurre con normalidad. Esto no debemos confundirlo con el ataque sorpresa, son conceptos diferentes.

- **Velocidad, movimiento y armaduras:** llevar armadura intermedia o pesada reduce la velocidad de las criaturas medianas de 30 a 20 pies. Con una armadura pesada la velocidad a la que puedes correr se reduce de x4 a x3.

- **Situaciones que NO generan ataques de oportunidad:** dentro de las situaciones en las que se generan ataques de oportunidad hay dos acciones concretas en las que no se genera ataque de oportunidad:

- Moverse sólo 5 pies, **paso de 5 pies:** ver abajo.
- Y la acción de “retirarse”.

- **El asalto (6 segundos) y el paso de 5 pies:** se puede dar un paso de 5 pies si no te mueves más en ese asalto. Hay que señalar que este movimiento no genera ataques de oportunidad. También hemos de señalar que, aunque en un asalto hayas dado un paso de 5 pies, existen una serie de acciones que puedes hacer en ese mismo asalto; de modo que en un asalto puedes llevar a cabo lo siguiente:

- un paso de 5 pies,
- una acción estándar (como atacar),
- y una acción de movimiento pero no de moverse.

El orden en que hagas dichas acciones es indiferente. Por ejemplo:

- desenvainas tu arma (acción de movimiento, a no ser que tengas la dote *Desenvainado rápido*, que entonces es una acción gratuita),
- haces un solo ataque (acción estándar),
- y das un paso de 5 pies hacia atrás (por ejemplo para cuando matas a un draconiano kapak alejarte de su área de ácido, no podrás evitar el ácido que genera cuando muere en ese mismo asalto, pero como el ácido dura varios asaltos y tiene un área de 5 pies podrás evitarlo en el siguiente asalto si en el asalto de su muerte das un paso de 5 pies y al comienzo del siguiente asalto das otro paso de 5 pies) (retirarse es otra cosa, ver más adelante).

El paso de 5 pies también puede usarse ejemplo para situarte en una posición más apropiada para flanquear a un enemigo con la ayuda de un compañero (ver flanquear más arriba); o simplemente para, tras matar a tu enemigo, llegar al cuerpo a cuerpo de otro enemigo que esté a 5 pies, es decir, que entre él y tu haya una sola casilla de por medio.

- **Retirarse:** retirarse de un combate cuerpo a cuerpo es una acción de asalto completo (no podrás hacer otras acciones si te retiras, tampoco podrás hacer paso de 5 pies si te retiras). Cuando te retiras puedes moverte hasta el doble de tu velocidad. La casilla desde la comienzas la retirada no es considerada área amenazada (no generas ataque de oportunidad cuando sales de ella), si durante la retirada en-

tras en otra casilla amenazada tampoco generas ataque de oportunidad, pero si sales de esa segunda casilla sí que generarás ataques de oportunidad. Es decir, la retirada puede usarse para retirarse del combate, o para encararse con un enemigo que está a una distancia de ti de más de 5 pies.

- **Ataques sin armas:** un ataque sin arma genera un ataque de oportunidad porque acercas mucho tu cuerpo al del contrario, para asestarle un puñetazo, rodillazo, patada, etc. Las excepciones serían las siguientes:

- Todo el que posea la dote “impacto sin arma mejorado”.

- El monje (le dan la dote “impacto sin arma mejorado” de forma gratuita a nivel 1°).

- Los ataques de criaturas con garras, colmillos o un arma física natural.

- Los lanzadores de conjuros cuando lanzan un hechizo de “toque” (recordar que en el caso de estos hechizos el ataque de “toque” no busca dar un puñetazo ni golpear fuerte al objetivo, sino que lo que se busca con este ataque es simplemente tocar el objetivo, ya sea sobre la ropa o sobre la armadura, para canalizar energía mágica hacia el objetivo, de modo que en este caso el ataque de “toque” omite el bono a la CA de la armadura y escudo del objetivo).

Además, los que tengan armas naturales que cuenten como “armadas” podrán hacer ataque de oportunidad a otros que no tengan armas naturales “armadas” y hagan un ataque con arma natural.

Normalmente el daño de un arma natural es no letal y cuenta como arma ligera. Dicho daño depende del tamaño de la criatura:

- Pequeña: 1d2.

- Mediana: 1d3.

- Grande: 1d4.

Si deseas que el daño de un arma natural sea letal, atacas con un penalizador de -4 al golpear. Aunque de nuevo hay excepciones, los siguientes casos hacen daño letal sin tener el penalizador de -4:

- Todo el que posea la dote “impacto sin arma mejorado”.

- El monje (le dan la dote “impacto sin arma mejorado” de forma gratuita a nivel 1°).

- Los ataques de criaturas con garras, colmillos o un arma física natural.

- **Alcance máximo de un arma arrojadiza:** el alcance máximo de un arma arrojadiza es de 5 incrementos de su “distancia” o “alcance” (ver descripción de cada arma), y el alcance máximo de un arma de proyectil es de 10 incrementos de su “distancia” o “alcance”. Cada incremento de distancia (un incremento es la “distancia” completa de un arma) supone un penalizador de -2 a la tirada de ataque (con la dote “Disparo a larga distancia” el penalizador se reduce a -1).

- **Conjuro con un largo tiempo de lanzamiento:** hay que tener en cuenta la “duración” de un conjuro, por ejemplo, un conjuro con un tiempo de lanzamiento de 1 minuto, hace que el mago esté 10 asaltos con su salmodia, frases arcanas, etc., sin hacer nada más. Pero sólo se generan ataques de oportunidad al empezar a lanzar el conjuro en el 1er asalto.

- **Hechizos lanzados con una dote metamágica:** los hechizos lanzados con una dote metamágica, no son una acción estándar, sino que duran una acción de asalto completo.

- **Flanquear:** cuando realizas un ataque cuerpo a cuerpo contra una criatura que está siendo amenazada por un compañero tuyo, recibes un bono de +2 de flaqueo. Pero sólo se recibe dicho bono si al trazar una línea imaginaria desde el centro de la celda de tu compañero hasta el centro de la tuya, dicha línea imaginaria cruza dos lados opuestos de la celda del enemigo (las esquinas de la celda se cuentan como lados opuestos de la misma). El libro de reglas plantea usar celdas de forma cuadrada, con las que una criatura que ocupe una casilla de 5 pies puede ser flanqueada hasta por 8 enemigos; lo cual es bastante irreal, pero al final he optado por usar hexágonos, que es más real, pues limita ese número a 6 enemigos.

- **Cobertura:** cubriéndote detrás de un árbol, las almenas de un castillo, una pared, una roca, etc., puedes protegerte de los ataques, en especial de los de distancia, y también de ser descubierto. Con que una línea imaginaria trazada desde cualquier esquina de tu celda hasta cualquier esquina de la celda de tu enemigo, se vea interrumpida por un obstáculo visual, ya ganas cobertura frente a sus ataques a distancia, y ganas un +4 a la CA. Lo mismo para el cuerpo a cuerpo, y armas de alcance.

- **Ocultación:** la ocultación no es lo mismo que la cobertura; la ocultación es una situación en la que algo resta precisión al atacante, algo que hace que no puedas determinar bien la situación concreta de tu enemigo (como la niebla, humo, sombras, oscuridad, hierba alta, follaje, una fuerte lluvia, los hechizos “contorno borroso” o “desplazamiento”, etc.). Si un enemigo tiene ocultación respecto a ti, hay un 20% de que falles tu ataque, aunque hayas impactado con el d20. La forma de establecer si hay ocultación es prácticamente igual que en el caso de la cobertura: con que una línea imaginaria trazada desde cualquier esquina de tu celda hasta cualquier esquina de la celda de tu enemigo, se vea interrumpida por un obstáculo de los citados o similar, hay ocultación contra ataques a distancia. En el caso del cuerpo a cuerpo hay ocultación si el enemigo está en una celda que está completamente dentro de un área con una situación de las descritas anteriormente. Señalar que en el caso de los hechizos “contorno borroso” o “desplazamiento” siempre hay ocultación, no hace falta trazar dicha línea.

ATAQUES ESPECIALES:

Esta sección explica todas las maniobras que se pueden realizar durante el combate, además de atacar de forma normal, lanzar un conjuro o usar habilidades de clase. Algunos de estos ataques especiales pueden formar parte de otra acción (como un ataque) o de un ataque de oportunidad.

ARROLLAR:

Ver “maniobras de combate”, más adelante.

CARGAR:

La carga es una acción especial de asalto completo que te permite avanzar al doble de tu velocidad y atacar en la misma acción. Sin embargo, la carga, tiene una serie de restricciones sobre como debes moverte.

Movimiento durante una carga: debes moverte siempre antes de realizar la carga, no después. Debes moverte al menos 10 pies y puedes mover hasta un máximo del doble de tu velocidad directamente hacia tu oponente. Si mueves una

distancia igual a tu velocidad o menor, puedes también desenvainar tu arma durante la carga, siempre que tu bonificador de ataque base sea como mínimo de +1.

Debes tener también el camino despejado para correr hacia tu enemigo y nada puede dificultar ese movimiento (ni siquiera obstáculos o terrenos difíciles). Además debes moverte al espacio más cercano a ti desde donde puedas atacar a tu oponente, si ese espacio está ocupado o bloqueado de alguna manera, no podrás cargar. Si cualquier espacio que atraviesa la línea desde donde empiezas la carga hasta donde la acabas está bloqueado, reduce el movimiento, o bien está ocupado (incluso por un aliado) no podrás cargar. Las criaturas indefensas no impiden realizar una carga.

Si no tienes al oponente en línea de visión al inicio de la maniobra de carga, no puedes cargar contra ese oponente.

No puedes dar un paso de 5 pies en el mismo turno que realizas una carga.

Si tan solo puedes realizar una acción estándar en tu turno, todavía puedes realizar una maniobra de carga, pero tan solo podrás moverte tanto como tu velocidad (en vez del doble de tu velocidad) y no podrás desenvainar el arma durante la carga a no ser que tengas la dote *desenvainado rápido*. Tan solo puedes usar esta opción de carga si estás limitado a usar una acción estándar o de movimiento durante tu turno.

Atacar durante la carga: después del movimiento puedes intentar realizar un solo ataque cuerpo a cuerpo. Para este ataque recibes un bonificador de +2 a tu tirada, y, en contrapartida, un penalizador de -2 a la CA que dura hasta el inicio de tu próximo turno.

Un personaje realizando una carga recibe un bonificador de +2 a los ataques realizando la maniobra de derribo.

Incluso si se tienen más ataques, gracias a un bonificador de ataque base elevado o a llevar armas múltiples, tan solo puedes realizar un ataque durante la carga.

Lanzas y ataque a la carga: una lanza hace doble daño si es usada por un personaje montado realizando una carga.

Armas preparadas contra cargas: lanzas, tridentes, alabardas y otras armas con el descriptor especial *preparar contra carga*, hacen doble daño cuando se usan para repeler una carga.

COMBATIR CON DOS ARMAS:

Si llevas un arma secundaria en tu mano torpe puedes intentar realizar un ataque extra por turno con esa arma. Recibes un penalizador de -6 al ataque (o ataques) normal con tu mano hábil y un penalizador de -10 al ataque (o ataques) realizado con tu mano torpe cuando atacas con ambas manos. Puedes reducir esos penalizadores de dos maneras. Primero, si el arma que sujeta tu mano torpe es ligera los penalizadores se reducen en 2 cada uno. El ataque sin armas siempre es considerado arma ligera. Segundo, la dote combate con dos armas, reduce el penalizador de la mano hábil en 2 y el penalizador de la mano torpe en 6. La tabla 8-7 resume la interacción de todos estos factores.

Armas dobles: puedes usar un arma doble para realizar un ataque extra con el extremo torpe del arma, como si estuvieras combatiendo con dos armas. El penalizador que se aplica al extremo torpe del arma es el mismo que el aplicado a un arma ligera.

Lanzar armas: las mismas normas se aplican cuando lanzas un arma con cada mano. Trata el dardo o el shuriken como un arma ligera cuando se usen de esta manera y trata las boleadoras, jabalina, red u honda como arma a una mano.

Circunstancias:	Mano hábil:	Mano torpe:
Penalizadores normales	-6	-10
Arma de la mano torpe es ligera	-4	-8
Dote: combate con dos armas	-4	-4
Arma de la mano torpe ligera y dote: combate con dos armas	-2	-2

COMBATIR DESDE UNA MONTURA:

Estas reglas se aplican al combate montando a caballo, pero pueden aplicarse también a monturas más inusuales, como dragones o grifos.

Monturas de combate: caballos, ponis y perros de monta pueden usarse como monturas de combate. Aquellas monturas que no poseen entrenamiento de combate (*consultar la habilidad de trato con animales*) estarán asustados durante el combate. Si no desmontas, debes realizar una tirada de montar (como acción de movimiento) con una dificultad de 20 cada turno para controlar a tu montura. Si pasas la tirada, puedes

realizar una acción estándar después de la acción de movimiento usada para controlar la montura. Si no la pasas, la acción de movimiento usada en controlar la montura se transforma en acción de turno completo y no puedes hacer nada más hasta tu siguiente turno.

Tu montura actúa en tu fase de iniciativa, ya que tú la controlas. Te puedes mover a su velocidad, pero la montura usa su acción de movimiento. Un caballo (un poni no) es una criatura grande y ocupa un espacio equivalente a 10 pies. Para hacerlo más simple se presupone que tú ocupas el mismo espacio que tu montura.

Combate montado: como acción gratuita puedes realizar una tirada de montar a dificultad 5 para guiar a tu montura con las rodillas, y así poder usar las dos manos para atacar o defenderte. Cuando atacas una criatura sin montura (a pie) con un tamaño inferior al de tu montura, sumas un bonificador de +1 a los ataques cuerpo a cuerpo que realices contra esa criatura por estar en terreno elevado. Si tu montura se mueve más de 5 pies tan sólo podrás realizar un solo ataque de combate. Debes esperar a que tu montura llegue al enemigo para poder atacar, de esta manera no podrás realizar un ataque de turno completo sino parcial. Incluso si la montura va a su velocidad máxima no se suman penalizadores a los ataques cuerpo a cuerpo desde una montura.

Si tu montura realiza una carga tú compartes la reducción a la CA debido a la carga. Si realizas un ataque al finalizar la carga también se aplica el bonificador al ataque asociado a la carga. Cuando cargas desde un caballo usando como arma una lanza, si impactas, realizas doble daño con la lanza (ver carga).

Puedes usar armas a distancia cuando tu montura realiza una acción de doble movimiento, pero con un penalizador de -4 a la tirada de ataque. También puedes atacar con un arma a distancia mientras tu montura corre (movimiento x4) con un penalizador de -8 al ataque. En cualquier caso se realiza la tirada de ataque cuando la montura ha recorrido la mitad del movimiento. Puedes realizar un ataque completo con arma a distancia mientras tu montura se mueve. De la misma manera puedes realizar acciones de movimiento de manera normal.

Lanzar hechizos desde una montura: puedes lanzar hechizos de manera normal antes o después de que tu montura realice una acción de movimiento estándar. Si haces que tu montura se mueva antes y después de lanzar el hechizo estarás lanzando el hechizo en movimiento y deberás realizar una tirada de concentración (dificultad 10 + el nivel del hechizo) para no perder el conjuro. Si tu montura está corriendo (mo-

vimiento x4) puedes intentar lanzar un conjuro cuando la montura haya movido la mitad del recorrido, pero la dificultad de la tirada de concentración aumenta, debido a la violencia del movimiento (dificultad 15 + el nivel del hechizo).

Si la montura cae durante el combate: deberás realizar una tirada de montar a dificultad 15 para caer bien y no hacerle daño. Si no la pasas pierdes 1D6 puntos de vida.

Si te desmontan: si te quedas inconsciente mientras montas, tienes un 50% de probabilidades de mantenerte en la silla de montar (75% de probabilidades si usas una silla de montar militar) Si te caes pierdes 1D6 puntos de vida. Sin jinete que la dirija la montura abandonará el combate.

DERRIBO:

Ver “maniobras de combate”, más adelante.

DESARME:

Ver “maniobras de combate”, más adelante.

EMBESTIDA:

Ver “maniobras de combate”, más adelante.

EXPULSAR O REPRENDER MUERTOS VIVIENTES:

Esta acción en concreto tampoco aparece traducida en la web <http://www.rolroyce.com>, por lo que usaremos las reglas de la 3.5, ver págs. 156-158 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

FINTAR:

Realizar una finta es una acción estándar. Para fintar es necesario realizar una tirada de engañar. La dificultad de esa tirada es igual a 10 + el bonificador de ataque base de tu oponente + el bonificador por sabiduría de tu oponente. Si tu adversario tiene rangos en la habilidad de averiguar intenciones, la dificultad es igual a 10 + el bonificador de ataque base de tu oponente + el bonificador por averiguar intenciones de tu oponente.

Si pasas la tirada, el próximo ataque cuerpo a cuerpo que realices contra ese oponente, no le permitirá usar el bonifica-

dor de destreza a su CA (en caso de tener). Este ataque debe realizarse antes del final de tu próximo turno.

Si fintas a un enemigo no humanoide, recibes un penalizador de -4 a la tirada. Contra una criatura o animal inteligente (con una puntuación en inteligencia de 1 o 2) un penalizador de -8 a la tirada. Contra una criatura que no tenga puntuación en inteligencia es imposible. Fintar durante el combate no provoca ataque de oportunidad.

LANZAR ARMA DEFLAGRADORA:

Un arma deflagradora es un arma a distancia que se rompe en al impactar, salpicando o esparciendo su contenido sobre el objetivo, criaturas y objetos cercanos. Para atacar con un arma deflagradora se debe realizar un ataque de toque a distancia contra el objetivo. Lanzar armas deflagradoras no requiere competencia con arma alguna, así que no se aplica el penalizador de -4 por no ser competente. Un impacto hace daño directo al objetivo y daño de salpicadura a todas las criaturas que se encuentren a 5 pies de distancia o menos de él. Las armas deflagradoras no hacen daño basado en la precisión del ataque, como el daño por ataque furtivo del pícaro.

También se puede lanzar un arma deflagradora contra una intersección de la cuadrícula del terreno (dificultad de ataque de toque a distancia de 5). De esta manera, si tu objetivo es la intersección, no haces daño directo, tan sólo el daño de salpicadura a las criaturas que se encuentren a 5 pies o menos de distancia. No puedes hacer objetivo una intersección de cuadrícula ocupada por una criatura, como criaturas grandes o de tamaño superior, en ese caso debes hacer objetivo a la criatura.

Si fallas la tirada de ataque de toque a distancia, ya sea cuando el objetivo es una criatura o una intersección de cuadrícula, lanza 1D8. Esto determina la desviación del lanzamiento, con un 1 en el dado el lanzamiento se queda corto (en la línea que une el lanzador con el objetivo) y entre un 2 y un 8 rotando alrededor del objetivo o intersección, en el sentido de las agujas del reloj. Después cuenta un número de cuadrículas igual al incremento del lanzamiento en esa dirección. Una vez determinado el lugar de impacto del arma deflagradora, hace daño directo a todas las criaturas que se encuentren en esa cuadrícula y daño de salpicadura a las criaturas que se encuentren en las cuadrículas adyacentes.

PRESTAR AYUDA (AYUDAR A OTRO):

Durante un combate cuerpo a cuerpo puedes intentar ayudar a un aliado a atacar o a defenderse de un enemigo, actuando como distracción o interfiriendo de alguna manera con ese enemigo. Si estás a distancia de cuerpo a cuerpo de ese enemigo puedes intentar ayudar a tu compañero como acción estándar realizando una tirada de ataque a dificultad 10. Si superas la tirada el personaje al que has ayudado obtiene un bonificador de +2 a su siguiente tirada de combate contra ese enemigo o bien un bonificador de +2 a la CA en el siguiente ataque que recibe del enemigo objetivo, tú eliges, siempre y cuando esos ataques se realicen antes de finalizar el turno. Más de un jugador puede ayudar a un solo personaje, de esta manera los bonificadores se sumarán.

También se puede usar esta acción estándar para ayudar a otro personaje de otras maneras, como cuando es afectado por un hechizo o para ayudar en una tirada de habilidad.

REALIZAR UNA PRESA:

Ver “maniobras de combate”, más adelante.

ROMPER ARMA:

Ver “maniobras de combate”, más adelante.

MANIOBRAS DE COMBATE:

Durante el combate un personaje puede intentar realizar diferentes maniobras que pueden dificultar o incluso lisiar a sus enemigos. Dentro de estas maniobras incluimos solo algunos de los ataques especiales que se plantean a lo largo de este apartado:

- arrollar,
- derribo,
- desarme,
- embestida,
- presa
- y romper arma.

A pesar de que estas maniobras pueden tener resultados muy variados, se usa un sistema similar para determinar si han tenido éxito o han fracasado.

Bonificador de Maniobras de Combate (BMC): todo personaje o criatura tiene un bonificador de maniobras de combate (o BMC), éste representa su habilidad para realizar maniobras de combate. El BMC se determina mediante la siguiente fórmula:

$BMC = \text{Bonificador de ataque Base} + \text{modificador por Fuerza} + \text{modificador especial por tamaño}$

Las criaturas de tamaño diminuto o más pequeño usan su modificador por Destreza, en vez de su modificador por Fuerza para determinar su BMC. El modificador especial por tamaño de una criatura es el siguiente: Minúsculo -8, Diminuto -4, Menudo -2, Pequeño -1, Mediano 0, Grande +1, Enorme +2, Gargantuesco +4, Colosal +8. Algunas dotes y habilidades proporcionan bonificadores extra al BMC del personaje cuando realiza maniobras concretas.

Realizar una maniobra de combate: cuando se realiza una maniobra de combate, se debe usar una acción apropiada para la maniobra que se intenta realizar. Mientras que muchas maniobras de combate pueden ser realizadas como parte de una acción de ataque, ataque completo o ataque de oportunidad (en vez de un ataque cuerpo a cuerpo), otros requieren una acción específica.

A no ser que se diga lo contrario, realizar maniobras de combate provoca un ataque de oportunidad por parte del objetivo de la maniobra. Si eres golpeado por el objetivo, recibes daño de manera normal y aplicas esa cantidad como penalizador a la tirada de ataque para realizar la maniobra. Si el objetivo está inmovilizado, **inconsciente** o incapacitado de alguna manera, la maniobra se realiza automáticamente (como si se hubiera sacado un 20 natural en el dado). Si el objetivo está **aturdido** recibes un bonificador de +4 a tu tirada de ataque para realizar una maniobra de combate contra él.

Cuando intentes realizar una maniobra de combate, haz una tirada de ataque y añade tu BMC en vez de tu bonificación normal de ataque. Añade cualquier bonificador que poseas a tiradas de ataque debido a hechizos, dotes u otros efectos. Estos bonificadores pueden ser aplicados al arma o ataque usado para realizar la maniobra. La dificultad para esta maniobra de combate es la Defensa contra Maniobras de Combate de tu objetivo, o DMC. Las maniobras de combate son tiradas de ataque, así que se deberán aplicar todos los penalizadores que normalmente se aplicarían a una tirada de ataque normal.

Defensa contra Maniobras de Combate (DMC): todo personaje o criatura tiene una defensa contra maniobras de combate (o DMC), ésta representa su habilidad para resistir maniobras de combate. La DMC se determina mediante la siguiente fórmula:

$DMC = 10 + \text{Bonificador de ataque Base} + \text{modificador por Fuerza} + \text{modificador por Destreza} + \text{modificador especial por tamaño}$

El modificador especial por tamaño de una criatura es el siguiente: Minúsculo -8, Diminuto -4, Menudo -2, Pequeño -1, Mediano 0, Grande +1, Enorme +2, Gargantuesco +4, Colosal +8. Algunas dotes y habilidades proporcionan bonificadores extra al DMC del personaje cuando resiste maniobras concretas. Una criatura puede añadir cualquier bonificador aplicable a su clase de armadura (por circunstancia, desvío, esquiva, introspectivo, moral, profano o sagrado, etc.) a su DMC. Cualquier penalizador aplicable a la clase de armadura también se aplica a la DMC. Una criatura **desprevenida** no añade su bonificador de Destreza a su DMC.

Determinar éxito: si la tirada de ataque iguala o supera la DMC del objetivo, la maniobra de combate ha tenido éxito y tiene los resultados esperados. Algunas maniobras de combate, como embestida, tienen efectos variados en función de cuanto excede la tirada de ataque a la DMC del objetivo. Sacar un 20 natural en la tirada de dados para intentar realizar una maniobra de combate hace que ésta tenga éxito siempre (excepto cuando se intenta escapar de ligaduras), mientras que sacar un 1 natural siempre es un fallo.

Con todo lo dicho, los ataques especiales que se incluyen dentro de las maniobras de combate son:

ARROLLAR:

Como acción estándar, durante tu movimiento o como parte de una carga, puedes intentar arrollar a un objetivo, moviéndote a través de su área amenazada. Sólo puedes intentar arrollar un enemigo que sea como máximo una categoría de tamaño mayor que tú. Si no tienes la dote arrollar mejorado o una habilidad similar, intentar arrollar provoca un ataque de oportunidad por parte del objetivo de esta maniobra. Si tu intento de arrollar falla, tu movimiento acaba delante del objetivo o en el espacio libre más cercano al objetivo, si hay otras criaturas ocupando ese espacio.

Si intentas arrollar a un enemigo, éste puede elegir evitarte y dejarte pasar a través de su espacio ocupado, sin que sea necesaria una tirada de ataque. Si tu objetivo no intenta evitarte, realiza la tirada de maniobra de combate de forma normal. Si tu tirada tiene éxito, te mueves a través del espacio ocupado por tu oponente. Si tu tirada excede la DMC de tu oponente por 5 o más, te mueves a través del espacio ocupado por tu oponente y además el objetivo queda **tumbado**. Si tu enemigo tiene más de 2 piernas añade un penalizador de +2 a la dificultad de la maniobra por cada pierna extra que tenga.

DERRIBO:

Puedes intentar derribar a un enemigo, en vez del ataque normal cuerpo a cuerpo. Sólo puedes intentar derribar un enemigo que sea como máximo una categoría de tamaño mayor que tú. Si no tienes la dote derribo mejorado o una habilidad similar, intentar realizar un derribo provoca un ataque de oportunidad por parte del objetivo de esta maniobra.

Si tu ataque sobrepasa la DMC del objetivo, éste es derribado y queda **tumbado**. Si tu ataque falla por 10 o más eres derribado y quedas **tumbado** en su lugar. Si tu enemigo tiene más de 2 piernas añade un penalizador de +2 a la dificultad de la maniobra por cada pierna extra que tenga. Algunas criaturas—tales como cienos, criaturas sin patas o criaturas voladoras—no pueden ser derribadas.

DESARME:

Puedes intentar desarmar a un enemigo, en vez del ataque normal cuerpo a cuerpo. Si no tienes la dote desarme mejorado o una habilidad similar, intentar realizar un derribo provoca un ataque de oportunidad por parte del objetivo de esta maniobra. Intentar desarmar a un enemigo, estando desarmado recibe un penalizador de -4 a la dificultad de la maniobra.

Si el ataque tiene éxito, el enemigo deja caer un objeto que tenga en las manos a tu elección, incluso si el objeto es sostenido a dos manos. Si tu ataque sobrepasa la DMC del objetivo por 10 o más, éste deja caer lo que sostenga en las dos manos (máximo 2 objetos si el enemigo tiene más de 2 manos). Si tu ataque falla por 10 o más, dejas caer el arma con las que estabas intentado el desarme. Si consigues desarmar a un enemigo estando desarmado puedes, automáticamente, recoger el objeto que ha dejado caer.

EMBESTIDA:

Se puede realizar esta maniobra como una acción estándar o como parte de una carga, en vez del ataque normal cuerpo a cuerpo. Sólo puedes intentar embestir un enemigo que sea como máximo una categoría de tamaño mayor que tú. Realizando esta maniobra, empujarás al oponente hacia atrás sin hacerle daño. Si no tienes la dote embestida mejorada o una habilidad similar, intentar realizar una embestida provoca un ataque de oportunidad por parte del objetivo de esta maniobra.

Si tu ataque tiene éxito, empujarás a tu enemigo 5 pies hacia atrás. Por cada 5 puntos que tu ataque exceda la DMC del objetivo podrás empujarle hacia atrás 5 pies más. Puedes moverte junto con el objetivo de esta maniobra siempre y cuando tengas puntos de movimiento. Si tu ataque falla, tu movimiento acaba delante del objetivo.

Un enemigo que sea movido mediante una maniobra de embestida no genera ataque de oportunidad, a no ser que tengas la dote embestida mayor. No puedes intentar mover a un enemigo mediante la maniobra de embestida hacia un espacio ocupado por un objeto sólido u otro obstáculo. Si hay cualquier otra criatura en el camino de la criatura que está siendo embestida, debes hacer automáticamente una tirada de maniobra de combate para intentar embestir a esa criatura también. Tienes un penalizador de -4 por cada criatura que intentes mover además de la primera. Si tienes éxito en ese intento también, podrás embestir a las criaturas una distancia igual al menor de los resultados. Por ejemplo, si un guerrero intentara embestir a un trasgo a una distancia total de 15 pies, pero hubiera otro trasgo 5 pies por detrás del primero, deberá hacer una tirada de maniobra de combate para embestir al segundo una vez haya empujado al primero 5 pies hacia atrás. Si el resultado tuviera éxito y pudiera empujar al segundo trasgo una distancia máxima de 20 pies, lo empujaría a una distancia de 10 pies, puesto que ya habría alejado al primero la distancia que quería en un primer momento (15 pies).

PRESA:

Como acción estándar puedes intentar apresarse a un enemigo, dificultando sus opciones de combate. Si no tienes la dote presa mejorada o una habilidad similar, intentar realizar un derribo provoca un ataque de oportunidad por parte del objetivo de esta maniobra. Las criaturas humanoides sin 2 manos libres intentando apresarse un objetivo, tienen un penalizador de -4 a su tirada de maniobra de combate. Si tienes éxito, tanto tú

como tu objetivo ganáis la condición de **apresado** (consulta estados y condiciones, página 565 del libro básico). Si tienes éxito apresando a una criatura no adyacente a ti, mueve automáticamente a esa criatura al espacio adyacente a ti más cercano, si no hubiera espacio la presa falla automáticamente. A pesar de que las dos criaturas ganan la condición de apresado, el que ha iniciado la presa puede soltar la presa como acción gratuita, eliminando la condición a los dos implicados. Si el personaje no libera la presa debe continuar haciendo tiradas cada turno, como acción estándar, para mantener la presa. Si tu objetivo no consigue romper la presa, tienes un bonificador de circunstancia de +5 en tiradas de presa contra él en turnos posteriores. Una vez apresado el oponente, otro éxito en la tirada de presa te permite seguir apresando al objetivo y, además, realizar una de las siguientes acciones (como parte de la acción estándar usada para mantener la presa):

Movimiento: puedes moverte tú o moveros tu apresado y tú hasta la mitad de tu movimiento. Al final de este movimiento puedes colocar a tu apresado en cualquier espacio adyacente al que estás ocupando. Si intentas colocar a tu enemigo en un lugar peligroso, como en un muro de lava o sobre un foso, el objetivo recibe un intento gratuito de romper tu presa y añade un bonificador de +4 a esa tirada.

Daño: puedes infligir daño a tu objetivo equivalente al que haces estando desarmado, con tu ataque natural, con una armadura de púas o con un arma ligera a una mano. El daño infligido puede ser letal o no letal.

Inmovilizar: puedes imponer a tu objetivo la condición de **sujeto**. A pesar de que tu enemigo esté sujeto, tú tan solo estás **apresado** (consulta estados y condiciones, página 565 del libro básico), pero pierdes tu bonificador por destreza a tu CA.

Atar: si tu objetivo está **apresado**, retenido de alguna otra manera o bien **inconsciente**, puedes usar una cuerda para atarlo. Esto funciona como si el objetivo estuviera **sujeto**, pero la dificultad para poder deshacerse de las ataduras es 20 + tu BMC, en vez de tu DMC. Además no es necesario realizar una tirada cada asalto para ver si la cuerda mantiene las ataduras. Si eres tú el que tiene a tu objetivo **apresado**, también puedes intentar usar una cuerda para atarlo, pero hacer eso requiere una tirada de maniobra de combate con un penalizador de -10. Si la dificultad para escapar de las ataduras es superior a 20 + el BMC del objetivo, éste no puedes liberarse de las ataduras, ni siquiera con un 20 natural en la tirada.

Si estás apresado: puedes intentar romper la presa como acción estándar, superando una tirada de maniobra de combate (dificultad igual a la DMC de tu oponente; esto no provoca ataque de oportunidad) o una tirada de escapismo (dificultad igual a la DMC de tu oponente). Si tienes éxito rompes la presa y puedes actuar con normalidad. Alternativamente, si tienes éxito, puedes intentar apresar a tu objetivo, pasando éste a ser el apresado y a necesitar realizar una tirada de maniobra de combate para liberarse. En vez de intentar romper o invertir la presa, puedes llevar a cabo acciones que tan sólo requieran del uso de una mano, como lanzar un hechizo o realizar un ataque con un arma ligera o a una mano contra cualquier criatura a tu alcance, incluida la criatura que te está apresando. Consulta la condición de **apresado** para más detalles. Si estás **sujeto** tus acciones son muy limitadas, consulta el apartado de estados y condiciones, en la página 565 del libro básico, para más detalles.

Más de una criatura: más de una criatura pueden intentar apresar a un solo objetivo. La criatura que inicia la maniobra es la que deberá realizar todas las tiradas de maniobra de combate, con un bonificador de +2 por cada criatura que le esté ayudando a realizar la maniobra, como la acción de ayudar a otro. Más de una criatura pueden también ayudar a un solo objetivo a liberarse de una presa; por cada criatura que ayude al objetivo a liberarse de la presa, éste recibirá un bonificador de +2 a su tirada de maniobra de combate para liberarse de la presa, como la acción de ayudar a otro.

ROMPER ARMA:

Puedes intentar romper un objeto que sostenga o lleve puesto un enemigo como parte de una acción de ataque, en vez del ataque normal cuerpo a cuerpo. Si no tienes la dote romper arma mejorado o una habilidad similar, intentar realizar un derribo provoca un ataque de oportunidad por parte del objetivo de esta maniobra.

Si tu ataque tiene éxito, haces daño al objeto con normalidad. El daño que sobrepase la dureza del objeto se aplica directamente a sus puntos de golpe. Si a un objeto le quedan la mitad o menos de sus puntos de golpe, gana la condición de **roto** (consultar estados y condiciones, página 565 del libro básico). Si el daño producido al objeto lo dejara a 0 o menos puntos de golpe puedes elegir destruirlo. Si eliges no destruirlo el objeto se queda con 1 punto de golpe y la condición de **roto**.

ACCIONES ESPECIALES DE INICIATIVA:

VA:

Aquí se explican las maneras de cambiar el momento en el que actúas durante el combate, alterando tu lugar en el orden de iniciativas.

RETRASAR:

Si escoges retrasar no realizas acción en tu fase de iniciativa. A cambio de eso puedes decidir actuar en la fase de iniciativa que desees. Cuando retrasas acción, reduces voluntariamente tu fase de iniciativa para el resto del combate. Puedes actuar normalmente en tu nueva fase de iniciativa durante el turno que retrasaste y durante el resto del combate. Puedes especificar en qué fase de iniciativa actuarás o bien esperar algunas fases y actuar en el momento que más convenga, fijando tu nueva iniciativa en esa fase. No podrás recuperar el tiempo que perdiste esperando a ver qué pasa. Tampoco puedes interrumpir las acciones de los demás (podrías con una acción preparada).

Consecuencias de retrasar acción: el resultado numérico de tu iniciativa retrasada se corresponde con la fase en que decidiste realizar acción. Si llega el siguiente turno y todavía no has realizado acción puedes seguir retrasándola. Si realizas una acción retrasada en el turno siguiente pero antes de que te vuelva a tocar en tu turno de iniciativa original, tu fase de iniciativa se avanza a la nueva fase de iniciativa escogida y no realizas tu acción normal durante ese turno.

PREPARAR:

Esto te permite preparar una acción para realizarla en el momento que desees, después de tu fase de iniciativa y antes de que termine tu siguiente fase de iniciativa. Preparar es una acción estándar que no provoca ataque de oportunidad, aunque la acción preparada que quieras realizar puede provocarlo.

Preparando acción: puedes preparar una acción estándar, una acción de movimiento, una acción rápida o una acción gratuita. Para hacer esto debes especificar la acción que realizarás y bajo qué circunstancias lo harás. Entonces, en cualquier momento antes de tu siguiente turno, podrás realizar la acción preparada en respuesta a las circunstancias especificadas. La acción ocurre justamente antes de la acción que la

provoca. Si la acción que la provoca forma parte de la actividad de otro personaje, interrumpes su actividad. Si el personaje es capaz de continuar con la acción después de tu interrupción, puede seguir realizándola. Tu fase de iniciativa cambia, durante el resto del combate tu fase de iniciativa coincidirá con la escogida para interrumpir la acción, actuando inmediatamente antes que el personaje que provocó la acción preparada.

Puedes realizar un paso de 5 pies como parte de tu acción preparada, pero tan sólo si no te has movido en todo el turno.

Consecuencias de preparar acción: el resultado numérico de tu iniciativa preparada se corresponde con la fase en que realizas la acción. Si llega el siguiente turno y todavía no has realizado acción no tienes porque realizarla, puedes simplemente seguir preparándola. Si realizas una acción preparada en el turno siguiente pero antes de que te vuelva a tocar en tu turno de iniciativa original, tu fase de iniciativa se avanza a la nueva fase de iniciativa escogida y no realizas tu acción normal durante ese turno.

Distraer lanzadores de conjuros: puedes preparar un ataque contra lanzadores de conjuros con el siguiente desencadenante: “si empieza a lanzar un conjuro”. Si impactas y haces daño al lanzador de conjuros, puede perder el conjuro que estaba lanzando, dependiendo del resultado de su tirada de concentración.

Preparando un contraconjuro: puedes preparar un contraconjuro contra un lanzador de conjuros, casi siempre con el siguiente desencadenante: “si empieza a lanzar un conjuro”. En este caso, cuando el lanzador de conjuros empieza a lanzar el conjuro tienes la oportunidad de identificar el conjuro lanzado mediante una tirada de conocimiento de conjuros a dificultad 15 + el nivel del conjuro. Si superas la tirada y eres capaz de lanzar el mismo conjuro (y lo tienes preparado, en caso de que tengas que preparar conjuros) puedes lanzar ese mismo conjuro como contraconjuro y automáticamente disipar el conjuro del lanzador objetivo. Esto funciona también si uno de los conjuros es divino y el otro arcano. Un lanzador de conjuros puede usar el conjuro *disipar magia* para contrarrestar los efectos de otro conjuro, pero esto no siempre funciona.

Preparando un arma contra una carga: puedes preparar armas con el descriptor especial *preparar contra carga* para intentar repeler una carga. Un arma de este tipo hace doble daño cuando se usa para repeler una carga.

CAP. 9 – MAGIA:

Este capítulo tampoco aparece traducido en la web <http://www.rolroyce.com>, por lo que de momento podemos usar las reglas de la 3.5, ver págs. 156-158 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

De todos modos señalar que hay una regla muy importante que sí ha cambiado, la habilidad *Concentración* para conjurar en combate. La dote *Conjurar en combate* sigue existiendo (ver pág.146 de este mismo documento), pero la habilidad *Concentración* ya no existe, en su lugar la regla (extraída y traducida del *Manual Pathfinder*) sería la siguiente.

CONCENTRACIÓN Y CONJURAR EN COMBATE:

Para lanzar un conjuro debes concentrarte. Si algo interrumpe tu concentración mientras estás lanzando un conjuro, debes realizar una prueba de concentración con éxito o perderás el conjuro. Cuando tengas que realizar una prueba de concentración, lanza un d20 y añade tu nivel de lanzador de conjuros y el modificador de aquella puntuación de característica con la que determinas los conjuros diarios y adicionales. Los clérigos, druidas y exploradores añaden su modificador de Sabiduría. Los bardos, paladines y hechicero añaden su modificador de Carisma. Por último, los magos añaden su modificador de Inteligencia. Cuanto mayor sea la distracción y mayor sea el nivel del hechizo que estas intentando lanzar, mayor será la CD (ver la tabla 9-1). Si falla la prueba de concentración, pierdes el conjuro que intentabas lanzar como si lo hubieras lanzado, pero no tiene efecto.

TABLA 9-1: CD A LA PRUEBA DE CONCENTRACIÓN.	
Situación:	CD:
Conjurar a la defensiva	15 + doble del nivel del conjuro
Herido mientras conjuras	10 + daño recibido + nivel del conjuro
Daño continuo mientras conjuras	10 + ½ del daño recibido + nivel del conjuro
Afectado por un conjuro no dañino mientras conjuras	CD del conjuro + nivel del conjuro

Apresado o inmovilizado mientras conjuras	10 + BMC de la presa + nivel del conjuro
Movimiento vigoroso mientras conjuras	10 + nivel del conjuro
Movimiento violento mientras conjuras	15 + nivel del conjuro
Movimiento extremadamente violento mientras conjuras	20 + nivel del conjuro
Viento con lluvia mientras conjuras	5 + nivel del conjuro
Viento con granizo mientras conjuras	10 + nivel del conjuro
Afectado por un efecto climático causado por un conjuro	Ver conjuro
Enredado mientras conjuras	15 + nivel del conjuro

Herido: si recibes daño mientras intentas lanzar un conjuro, debes realizar una prueba de concentración con una CD igual a 10 + el daño recibido + el nivel del conjuro que intentas lanzar. Si fallas la prueba, pierde dicho conjuro sin que éste surta efecto. El evento que provoca la interrupción tiene efecto si se produce entre el momento en que empiezas a lanzar el conjuro y el momento en que completas el lanzamiento (para un conjuro con un *tiempo de lanzamiento* de 1 asalto completo o más) o si dicho evento se inicia como respuesta a tu lanzamiento de conjuro (como en el caso de un ataque de oportunidad provocado por el conjuro o un ataque contingente, como en el caso de una acción preparada).

Si estas recibiendo daño continuo, como por ejemplo el daño generado por una flecha ácida o por permanecer en un lago de lava, sólo se considera la mitad del daño para cuando estés lanzando un hechizo en una de estas situaciones. Debes realizar una prueba de concentración con una CD igual a 10 + ½ del último daño que esa fuente continua te provocó + el nivel del hechizo que estas intentando lanzar. Si el último daño recibido fue el último daño que ese efecto pudo provocar, entonces el daño ha finalizado y no te distrae.

Conjuro: si resultas afectado por un conjuro mientras intentas lanzar un conjuro propio, debes superar una prueba de concentración con éxito para no perder el conjuro que estas intentando lanzar. Si el conjuro te afecta provoca daño la CD es igual a 10 + el daño recibido + el nivel del conjuro que estas lanzando. Si el conjuro interfiere con tus acciones o te

distrae de alguna otra manera, la CD es igual a la CD del conjuro del cual te estás intentando salvar (CD de la TS) + el nivel del conjuro que estás lanzando. Para un conjuro sin tirada de salvación, la CD de la prueba de concentración sería igual a la CD de la tirada de salvación del conjuro en caso de que admitiese TS (10 + nivel del conjuro + la puntuación de característica del lanzador).

Apresado o inmovilizado: los únicos hechizos que puedes lanzar mientras estas apresado o inmovilizado son los que no tienen componentes somáticos y cuyos componentes materiales (si los hay) los tienes a mano. Aun así, debes superar con éxito una prueba de concentración (CD igual a 10 más el BMC de la presa + el nivel del conjuro que estás intentando lanzar) para no perder el conjuro.

Movimiento vigoroso: si vas sobre una montura en movimiento, en un carro en marcha, en un bote pequeño sobre aguas turbulentas, bajo cubierta en un barco sacudido por una tormenta, o simplemente empujado o en movimiento de un modo similar, debes superar con éxito una prueba de concentración (CD igual a 10 + nivel del hechizo que estás lanzando) para no perder el hechizo.

Movimiento violento: si vas sobre una montura al galope, en un carro en marcha rápida y agitada, en un pequeño bote por rápidos o a través de una tormenta, en la cubierta de un barco sacudido por la tormenta, o en cualquier situación de movimiento similar, debes superar con éxito una prueba de concentración (CD igual a 15 + nivel del hechizo que estás lanzando) para no perder el hechizo. Si el movimiento es extremadamente violento, como el causado por un terremoto, la CD es igual a 20 + el nivel del hechizo que estás lanzando.

Inclemencias climáticas violentas: debes realizar una prueba de concentración si intentas lanzar un conjuro en una situación de inclemencias climáticas violentas. Si estas en medio de un fuerte viento que porta lluvia cegadora o aguanieve, la CD sería de 5 + el nivel del conjuro que estás intentando lanzar. Si te encuentras en medio de un fuerte viento que porta granizo, restos o polvo, la CD es de 10 + nivel del hechizo que estás intentando lanzando. En cualquier caso, se pierde el hechizo si no se supera la prueba de concentración. Si la inclemencia climática es causada por un hechizo, se hará uso de las normas tal como aparecen en la descripción de dicho hechizo.

Conjurar a la defensiva: si quieres lanzar un hechizo sin provocar ataques de oportunidad, debes superar una prueba de

concentración (CD 15 + el doble del nivel del hechizo que estás intentando lanzar) para tener éxito. Si fallas la prueba pierdes el conjuro.

Enredado: si quieres lanzar un hechizo mientras estás enredado por una red o por una bolsa de enredar los pies (una bolsa o saco pequeño con resina y alquitrán, que en inglés se denomina *tanglefoot*, pero en castellano no existe palabra para referirse a ella), o mientras te encuentras afectado por un hechizo con efectos similares, debes realizar una prueba de concentración para poder lanzar el hechizo (CD igual a 15 + nivel de la hechizo que estás intentando). Si no superas la prueba de concentración pierdes el conjuro.

CAP. 10 – CONJUROS (HECHIZOS):

Hay cientos de conjuros disponibles para los lanzadores de conjuros en el juego de rol de Pathfinder – este capítulo comienza con las listas de conjuros para todas las clases lanzadoras de conjuros de juego. Una M o F que aparezca al final del nombre del conjuro en las listas de conjuros indica un conjuro con un componente material o foco, respectivamente, que no está incluido normalmente en una bolsa de componentes de conjuro.

Orden de presentación: en las listas de conjuros y en las descripciones breves que las siguen, los conjuros son presentados en orden alfabético por nombre excepto los pertenecientes a determinados hechizos encadenados. Cuando el nombre de un conjuro comienza con “menor”, “mayor” o “masa”, en su lugar el conjuro es alfabetizado bajo la segunda palabra del nombre del hechizo.

Dado de golpe: el término “Dado de golpe” se utiliza como sinónimo de “nivel de personaje” para efectos que afectan a un número específico de Dados de golpe o criaturas. Criaturas con Dados de golpe sólo de su raza, no de clases, todavía tienen niveles de personaje iguales a sus Dados de golpe.

Nivel de lanzador: el poder de un conjuro a menudo depende del nivel de lanzador, el cual se define como el nivel de clase de lanzador a los propósitos de lanzar un conjuro concreto. Una criatura sin clases tiene un nivel de lanzador igual a sus Dados de golpe si no se especifica lo contrario. La palabra “nivel” en las descripciones breves que siguen siempre se refiere al nivel de lanzador.

Criaturas y personajes: las palabras “criatura” y “personaje” se utilizan como sinónimos en las descripciones breves.

LISTAS DE CONJUROS SEGÚN LAS CLASES DE LANZADOR:

CONJUROS DE BARDO:

Conjuros de Bardo de nivel 0

Abrir/Cerrar (Open/Close): Abre o cierra cosas pequeñas o ligeras

Atontar (Daze): Las criaturas humanoides de 4 DG o menos pierden la siguiente acción

Conocer la dirección (Know Direction): Sabes donde está el norte

Convocar instrumento (Summon Instrument): Convoca un instrumento musical

Cuchichear mensaje (Message): Susurra conversaciones a distancia

Detectar magia (Detect Magic): Detecta conjuros y objetos mágicos dentro de 60 pies

Leer magia (Read Magic): Lee pergaminos y libros de conjuros

Llamarada (Flare): Deslumbra una criatura (-1 a las tiradas de ataque)

Luces danzantes (Dancing Lights): Crea antorchas u otras luces

Luz (Light): Objetos brillan como una antorcha

Mano del mago (Mage Hand): telekinesis hasta 5 libras

Nana (Lullaby): Hace que el sujeto se adormile; -5 a las pruebas de Percepción, -2 a las TS de Voluntad contra dormir

Prestidigitación (Prestidigitation): Realiza trucos menores

Remendar (Mending): Hace reparaciones menores en un objeto

Resistencia (Resistance): El sujeto gana +1 a las TS

Sonido fantasma (Ghost Sound): Sonidos ficticios

Conjuros de Bardo de nivel 1

Alarma (Alarm): Custodia un área durante 2 horas/nivel

Alineamiento indetectable (Undetectable Alignment): Oculta el alineamiento durante 24 horas

Animar una cuerda (Animate Rope): Hace que una cuerda se mueva a tus órdenes

Aura mágica (Magic Aura): Altera el aura de los objetos mágicos

Boca mágica (Magic Mounth): Los objetos hablan una vez cuando son activados

Borrar (Erase): Escritura mágica o mundana se desvanece

Caída de pluma (Feather Fall): Objetos o criaturas caen lentamente

Causar miedo (Cause Fear): Una criatura de 5 DG o menos huye durante 1d4 asaltos

Comprensión idiomática (Comprehend Languages): Entiendes todos los idiomas

Confusión menor (Confusion, Lesser): Una criatura queda confusa durante 1 asalto

Convocar monstruo I (Summon Monster I): Convoca una criatura extraplanar para que luche por ti.

Curar heridas leves (Cure Light Wounds): Curas 1d8 de daño +1/nivel (máx +5)

Detectar puertas secretas (Detect Secret Doors): Revela puertas ocultas dentro de 60 pies

Disfrazarse (Disguise Self): Cambia tu apariencia

Dormir (Sleep): Induce a 4 DG de criaturas en un sueño mágico

Grasa (Grease): Crea 10 pies cuadrados o un objeto resbaladizo

Hechizar persona (Charm Person): Convierte una persona en tu amiga

Hipnotismo (Hypnotism): Fascina 2d4 DG de criaturas

Identificar (Identify): Otorga un bonificador +10 para identificar objetos mágicos

Imagen silenciosa (Silent Image): Crea una ilusión menor de tu diseño

Obscurecer objeto (Obscure Object): Enmascara un objeto contra la adivinación

Quitar el miedo (Remove Fear): Elimina el miedo o concede un +4 a las TS contra miedo para un sujeto + uno por cada cuatro niveles

Retirada Expeditiva (Expeditious Retreta): Tu movimiento terrestre base se incrementa en 30 pies

Sirviente invisible (Unseen Servant): Una fuerza invisible obedece tus órdenes

Terribles carcajadas (Hideous Laughter): El objetivo pierde sus acciones durante 1 asalto/nivel

Ventriloquia (Ventriloquism): Proyectas la voz durante 1 min/nivel

Conjuros de Bardo de nivel 2

Alterar el propio aspecto (Alter Self): Asumes la forma de un humanoide Pequeño o Mediano

Animal mensajero (Animal Messenger): envía a un animal menudo a un lugar específico

Astucia de zorro (Fox's Cunning): el objetivo gana +4 a Int durante 1 min./nivel

Atontar monstruo (Daze Monster): una criatura viva de 6 DG o menos pierde su siguiente acción

Calmar emociones (Calm Emotions): calma criaturas, negando efectos emocionales

Cautivar (Enthrall): cautiva a todos en un radio de 100 pies + 10 pies/nivel

Ceguera/Sordera (Blindness/Deafness): deja al objetivo ciego o sordo

Contorno borroso (Blur): el atacante falla el objetivo un 20% de las veces

Convocar monstruo II (Summon Monster II): convoca a una criatura extraplanar para que luche por ti

Convocar plaga (Summon Swarm): convoca enjambres de murciélagos, ratas o arañas

Curar heridas moderadas (Cure Moderate Wounds): cura 2d8 de daño + 1/nivel (máx +10)

Desorientar (Misdirection): engaña a las adivinaciones sobre una criatura u objeto

Detectar pensamientos (Detect Thoughts): permite "escuchar" pensamientos superficiales

Don de lenguas (Tongues): hablas y entiendes cualquier idioma

Espantar (Scare): las criaturas de menos de 6 DG entran en pánico

Esplendor de águila (Eagle's Splendor): el objetivo gana +4 a Car durante 1 min./nivel

Estallar (Shatter): la vibración sónica daña objetos o criaturas cristalinas

Explosión de sonido (Sound Burst): causa 1d8 de daño sónico y puede aturdir a objetivos

Furia (Rage): concede +2 a Fue y Con, +1 a salvaciones, -2 a CA

Gracia felina (Cat's Grace): el objetivo gaba +4 a Des durante 1 min./nivel

Heroísmo (Heroism): concede +2 a las tiradas de ataque, salvaciones y pruebas de habilidad

Imagen menor (Minor Image): como imagen silenciosa, pero con algún sonido

Imagen múltiple (Mirror Image): crea duplicados de ti mismo como señuelo ((1d4 + 1 cada 3 niveles, máx 8)

Inmovilizar persona (Hold Person): paraliza a un humanoide durante 1 asalto/nivel

Invisibilidad (Invisibility): el objetivo es invisible durante 1 min./nivel o hasta que ataque

Lentificar veneno (Delay Poison): detiene el daño por veneno veneno a una criatura durante 1 hora/nivel

Localizar objeto (Locate Object): sientes la dirección hacia un objeto (específico o genérico)

Oscuridad (Darkness): radio de 20 pies de sombra sobrenatural

Partículas rutilantes (Glitterdust): ciega criaturas y perfila criaturas invisibles

Pauta hipnótica (Hypnotic Pattern): fascina (2d4 + nivel) DG de criaturas

Pirotecnia (Pyrotechnics): transforma el fuego en luz cegadora o humo asfixiante

Silencio (Silence): anula el sonido en un radio de 20 pies

Sugestión (Suggestion): obliga al objetivo a seguir una acción determinada

Trance animal (Animal Trance): fascina 2d6 DG de animales

Viento susurrante (Whispering Wind): envía un mensaje corto hasta 1 milla/nivel

Conjuros de Bardo de nivel 3

Acelerar (Haste): una criatura/nivel se mueve más rápido, recibe +1 a las tiradas de ataque, CA, y salvaciones de Reflejos

Clariaudiencia / Clarividencia: (Clairaudience / Clairvoyance): oyes y ves a distancia durante 1 min./nivel

Confusión (Confusion): los objetivos se comportan de forma extraña durante 1 asalto/nivel

Convocar monstruo III (Summon Monster III): convocar a una criatura extraplanar para que luche por ti

Corcel fantasmal (Phantom Steed): aparece un caballo mágico durante 1 hora/nivel

Cubículo (Tiny Hut): crea un refugio para 10 criaturas

Curar heridas graves (Cure Serious Wounds): cura 3d8 de daño + 1/nivel (máx +15)

Desesperación aplastante (Crushing Despair): los objetivos reciben -2 a las tiradas de ataque, daño, salvaciones y pruebas

Desplazamiento (Displacement): el atacante falla su objetivo un 50% de las veces

Disipar magia (Dispell Magic): Cancela un conjuro o efecto mágico

Escritura ilusoria (Illusory Script): sólo las criaturas elegidas pueden leer un texto

Escudriñamiento (Scrying): espía a un objetivo desde lejos

Esculpir sonido (Sculpt Sound): crea nuevos sonidos o cambia los existentes en nuevas formas

Esfera de invisibilidad (Invisibility Sphere): haces invisible a todo el mundo en 10 pies de radio

Esperanza alentadora (Good Hope): el objetivo gana +2 a las tiradas de ataque, daño, salvaciones y pruebas

Forma gaseosa (Gaseous Form): el objetivo se vuelve insustancial y puede volar lentamente

Geas menor (Geas, Lesser): ordena a un objetivo de 7 DG o menos

Hablar con los animales (Speak with Animals): puedes comunicarte con los animales

Hechizar monstruo (Charm Monster): haces que los monstruos te consideren su aliado

Imagen mayor (Major Image): como imagen silenciosa, pero con sonido, olor y efectos térmicos

Impronta de la serpiente sepia (Sepia Snake Sigil): creas en un texto un símbolo con forma de serpiente que inmoviliza al lector

Intermitencia (Blink): te desvaneces y reapareces al azar durante 1 asalto/nivel

Labia (Glibness): obtiene un bonificador +20 a las pruebas de Engañar y tus mentiras escapan la detección mágica

Luz del día (Daylight): radio de 60 pies de luz brillante

Miedo (Fear): los objetivos dentro del cono huyen durante 1 asalto/nivel

Página secreta (Secret Page): cambia una página para ocultar su contenido real

Quitar maldición (Remove Curse): libera objetos o personas de maldiciones

Ralentizar (Slow): un objetivo/nivel sólo realiza una acción/asalto, -1 a CA, salvaciones de reflejo y tiradas de ataque

Sueño profundo (Deep Slumber): hace que 10 DG de criaturas se duerman

Ver lo invisible (See Invisibility): revela criaturas y objetos invisibles

Conjuros de Bardo de nivel 4

Alarido (Shout): ensordece a todos en un cono y causa 5d6 de daño sónico

Cobijo seguro (Secure Shelter): crea una casa resistente

Conjuración sombría (Shadow Conjuration): imita una conjuración de menos de nivel 4, pero sólo es un 20% real

Conocimiento de leyendas (Legend Lore): te permite aprender historias sobre una persona, lugar o cosa

Convocar monstruo IV (Summon Monster IV): convoca una criatura extraplanar para que luche por ti

Curar heridas críticas (Cure Critical Wounds): Cura 4d8 de daño +1/nivel (máx. +20)

Detectar escudriñamiento (Detect Scrying): te avisa del espionaje mágico

Dominar persona (Dominate Person): controla humanoides telepáticamente

Hablar con las plantas (Speak with Plants): puedes hablar con plantas y criaturas vegetales

Inmovilizar monstruo (Hold Monster): como Inmovilizar persona, pero afecta a cualquier criatura

Invisibilidad mayor (Invisibility, Greater): como invisibilidad, pero el objetivo puede atacar y permanecer invisible

Libertad de movimiento (Freedom of Movement): el objetivo se mueve normalmente a pesar de impedimentos que limiten el movimiento

Localizar criatura (Locate Creature): indica la dirección hacia una criatura conocida

Modificar recuerdo (Modify Memory): cambia 5 minutos de los recuerdos del objetivo

Neutralizar veneno (Neutralize Poison): inmuniza al objetivo contra veneno, desintoxica de venenos al objetivo

Pauta iridiscente (Rainbow Pattern): luces que fascinan 24 DG de criaturas

Puerta dimensional (Dimension Door): te teletransporta a corta distancia

Repeler sabandijas (Repel Vermin): insectos, arañas y otras sabandijas permanecen a 10 pies de distancia

Romper encantamiento (Break Enchantment): libera al objetivo de encantamientos, transmutaciones y maldiciones

Terreno alucinatorio (Hallucinatory Terrain): hace que un tipo de terreno parezca otro (campos como bosque, etc.)

Zona de silencio (Zone of Silence): evita que los espías te oigan

Conjuros de Bardo de nivel 5

Bruma mental (Mind Fog): los objetivos en la niebla reciben -10 a pruebas de Sab y Vol

Canción de discordia (Song of Discord): fuerza a los objetivos a atacarse unos a otros

Caminar por la sombra (Shadow Walk): caminas entre las sombras para viajar rápidamente

Convocar monstruo V (Summon Monster V): convoca una criatura extraplanar para que luche por ti

Curar heridas leves en grupo (Cure Light Wounds, Mass): cura 1d8 de daño +1/nivel, afecta a 1 objetivo/nivel

Disipar magia mayor (Dispel Magic, Greater): funciona como disipar magia, pero puede afectar a varios objetivos

Doble engañoso (Mislead): te vuelve invisible y crea un doble ilusorio

Espejismo arcano (Mirage Arcana): como terreno alucinatorio, pero con estructuras

Evocación sombría (Shadow Evocation): imita una evocación de menos de nivel 5°, pero sólo un 20% es real

Heroísmo mayor (Heroism, Greater): Da un bonificador +4 a las tiradas de ataque, salvaciones, pruebas de habilidad; inmunidad al miedo, pg temporales

Imagen persistente (Persistent Image): como imagen mayor, pero no requiere concentración

Mensaje onírico (Dream): envía un mensaje a alguien que está durmiendo

Ofuscar videncia (False Vision): engaña el escudriñamiento con una ilusión

Pesadilla (Nightmare): envía una visión, causando 1d10 de daño y fatiga

Similitud (Seeming): cambia la apariencia de una persona por cada dos niveles

Sugestión en grupo (Suggestion, Mass): como sugestión, afecta 1 objetivo/nivel

Conjuros de Bardo de nivel 6

Alarido mayor (Shout, Greater): grito devastador que causa 10d6 puntos de daño sónico; aturde a las criaturas

Analizar esencia mágica (Analyze Dweomer): revela los aspectos mágicos del receptor

Animar los objetos (Animate Objects): los objetos atacan a tus enemigos

Astucia de zorro en grupo (Fox's Cunning, Mass): como astucia de zorro, afecta a 1 objetivo/nivel

Baile irresistible (Irresistible Dance): obliga a bailar al receptor

Convocar monstruo VI (Summon Monster VI): convoca una criatura extraplanar para que luche por ti

Curar heridas moderadas en grupo (Cure Moderate Wounds, Mass): cura 2d8 de daño +1/nivel, afecta a 1 objetivo/nivel

Encontrar la senda (Find the Path): muestra el camino más directo hacia una localización

Escudriñamiento mayor (Scrying, Greater): como escudriñamiento, pero más rápido y duradero

Esplendor de águila en grupo (Eagle's Splendor, Mass): como esplendor de águila, afecta a un objetivo/nivel

Festín de los héroes (Heroes' Feast): comida para una criatura/nivel que cura y proporciona bonificadores en combate

Geas/empeño (Geas/Quest): como geas menor, pero afecta a cualquier criatura

Gracia felina en grupo (Cat's Grace, Mass): como gracia felina, afecta a un objetivo/nivel

Hechizar monstruo en grupo (Charm Monster, Mass): como hechizar monstruo, pero afecta a todos en un radio de 30 pies

Imagen programada (Programmed Image): como imagen mayor, pero se desencadena al suceder algo

Imagen permanente (Permanent Image): ilusión permanente, incluye efectos visuales, auditivos, olfativos y térmicos

Mirada penetrante (Eyebite): el objetivo queda despavorido, indispuestos y/o comatoso

Proyectar imagen (Project Image): doble ilusorio que puede hablar y lanzar conjuros

Velo (Veil): cambias la apariencia de un grupo de criaturas

Vibración sintonizada (Sympathetic Vibration): causa 2d10 de daño/asalto a una estructura no empotrada

CONJUROS DE CLÉRIGO:

Conjuros de Clérigo de nivel 0 (Oraciones)

Crear agua (Create Water): Crea 2 galones/nivel de agua pura

Detectar magia (Detect Magic): Detecta conjuros y objetos mágicos dentro de 60 pies

Detectar veneno (Detect Poison): Detecta venenos en una criatura u objeto

Estabilizar (Stabilize): Hace que una criatura moribunda se estabilice

Leer magia (Read Magic): Lee pergaminos y libros de conjuros

Luz (Light): Un objetos brilla como una antorcha

Orientación divina (Guidance): +1 a una tirada de ataque, tirada de salvación o prueba de habilidad

Purificar comida y bebida (Purify Food and Drink): Purifica 1 pie cúbico/nivel de comida o agua

Remendar (Mending): Realiza reparaciones menores en un objeto

Resistencia (Resistance): El sujeto gana +1 en TS

Sangrar (Bleed): Hace que una criatura estabilizada continúe muriendo

Virtud (Virtue): El sujeto gana 1 punto de golpe temporal

Conjuros de Clérigo de nivel 1

Arma mágica (Magic weapon): Un arma gana un bonificador +1

Bendecir (Bless): Los aliados ganan un +1 a las tiradas de ataque y TS contra miedo

Bendecir agua (Bless Water): Creas agua sagrada

Causar miedo (Cause fear): Una criatura de 5 DG o menos huye durante 1d4 asaltos

Comprensión idiomática (Comprehend Languages): Entiendes todos los lenguajes hablados y escritos

Convocar monstruo I (Summon Monster I): Convoca una criatura extraplanar que lucha por ti

Curar heridas leves (Cure Light Wounds): Cura 1d8 puntos de daño +1/nivel (máx +5)

Detectar bien/caos/ley/mal (Detect Chaos/Evil/Good/Law): Revela criaturas, conjuros u objetos del alineamiento seleccionado

Detectar muertos vivos (Detect Undead): Revela muertos vivos dentro de 30 pies

Esconderse de los muertos vivos (Hide from Undead): Los muertos vivos no pueden percibir un objetivo/nivel

Escudo de entropía (Entropic Shield): Los ataques a distancia contra ti tienen un 20% de probabilidad de fallo

Escudo de la fe (Shield of Faith): Aura que garantiza un bonificador de desvío +2 o mayor

Fatalidad (Doom): Un objetivo recibe -2 a las tiradas de ataque, tiradas de daño, salvaciones y pruebas

Favor Divino (Divine Favor): Ganas +1 por cada tres niveles a tiradas de ataque y daño

Infligir heridas leves (Inflict Light Wounds): Tocar inflige 1d8 de daño + 1/nivel (máximo +5)

Maldecir agua (Curse Water): Creas agua sacrílega

Niebla de oscurecimiento (Obscuring Mist): La niebla te rodea

Orden imperiosa (Command): Un sujeto obedece la orden dada durante 1 asalto

Perdición (Bane): Los enemigos reciben un -1 a las tiradas de ataque y TS contra miedo

Piedra mágica (Magic Stone): Tres piedras ganan +1 al ataque, infligen 1d6 +1 de daño

Protección contra el Bien/Caos/Ley/Mal (Protection from Chaos/Evil/Good/Law): +2 a la CA y salvaciones, además de la protección adicional contra el alineamiento seleccionado

Quitar el miedo (Remove Fear): Elimina el miedo u otorga +4 a las salvaciones contra miedo para un objetivo + uno por cada cuatro niveles

Reloj de la muerte (Deathwatch): Revela cómo de cerca están de la muerte los sujetos dentro de 30 pies

Santuario (Sanctuary): Los oponentes no te pueden atacar, y tú no puedes atacar

Soportar los elementos (Endure Elements): Vives confortablemente en regiones frías o calientes

Conjuros de Clérigo de nivel 2

Alineamiento indetectable (Undetectable Alignment): oculta el alineamiento durante 24 horas

Alinear arma (Align Weapon): el alma se vuelve buena, caótica, legal o maligna

Apacible descanso (Gentle Repose): preserva un cadáver

Arma espiritual (Spiritual Weapon): arma mágica que ataca por sí misma

Augurio (Augury): averiguas si una acción va a ser buena o mala

Auxilio divino (Aid): +1 a las tiradas de ataque y salvaciones contra miedo, 1d8 pg temporales +1/nivel (máx. +10)

Calmar emociones (Calm Emotions): calma a las criaturas, anulando efectos emocionales

Campanas fúnebres (Death Knell): mata a una criatura moribunda; tú ganas 1d8 pg temporales, +2 a Fue y +1 al nivel de lanzador

Cautivar (Enthrall): cautiva a todos en un radio de 100' + 10'/nivel

Consagrar (Consecrate): llena un área con energía positiva, debilitando a los muertos vivientes

Convocar monstruo II (Summon Monster II): convoca a una criatura extraplanar para que luche por ti

Curar heridas moderadas (Cure Moderate Wounds): cura 2d8 de daño +1/nivel (máx +10)

Encontrar trampas (Find Traps): encuentras trampas como lo haría un pícaro

Escudar a otro (Shield Other): recibes la mitad del daño del receptor

Esplendor de águila (Eagle's Splendor): el receptor gana +4 a Car durante 1 min./nivel

Estallar (Shatter): vibración sónica que daña objetos y criaturas cristalinas

Explosión de sonido (Sound Burst): causa 1d8 de daño sónico a los objetivos; puede aturdirlos

Fuerza de toro (Bull's Strength): el receptor gana +4 a Fue durante 1 min./nivel

Infligir heridas moderadas (Inflict Moderate Wounds): ataque de toque, 2d8 de daño +1/nivel (máx +10)

Inmovilizar persona (Hold Person): paraliza a un humanoide durante 1 asalto/nivel

Integrar (Make Whole): repara un objeto

Lentificar veneno (Delay Poison): impide que el veneno dañe al receptor durante 1 hora/nivel

Oscuridad (Darkness): oscuridad sobrenatural de 20' de radio

Profanar (Desecrate): llena el área con energía negativa, haciendo más fuertes a los muertos vivientes

Quitar parálisis (Remove Paralysis): libera a las criaturas de la parálisis o ralentizar

Resistencia de oso (Bear's Endurance): El objetivo gana +4 a Con durante 1min./nivel

Resistir energía (Resist Energy): ignora 10 (o más) puntos de daño/ataque de un tipo de energía específico

Restablecimiento menor (Restoration, Lesser): disipa un penalizador de característica o repara 1d4 de daño de característica

Sabiduría de búho (Owl's Wisdom): el receptor gana +4 a Sab durante 1 min./nivel

Silencio (Silence): anula el sonido en 20' de radio

Situación (Status): controla posición y condición de los aliados

Zona de verdad (Zone of Truth): los objetivos dentro del alcance no pueden mentir

Conjuros de Clérigo de nivel 3

Caminar sobre las aguas (Water Walk): el objetivo pisa sobre el agua como si fuera sólida

Ceguera/Sordera (Blindness/Deafness): deja al objetivo cegado o ensordecido

Círculo mágico contra el Bien/Caos/Ley/Mal (Magic Circle against Chaos/Evil/Good/Law): como los conjuros de protección, pero con 10' de radio y 10 min./nivel

Contagio (Contagion): infecta al objetivo con la enfermedad elegida

Convocar monstruo III (Summon Monster III): convoca a una criatura extraplanar para que luche por ti

Crear comida y bebida (Create Food and Water): alimenta a tres humanos (o un caballo)/nivel

Curar heridas graves (Cure Serious Wounds): cura 3d8 de daño +1/nivel (máx.+15)

Disipar magia (Dispel Magic): cancela un conjuro o efecto mágico

Fundirse con la piedra (Meld into Stone): te fundes junto con tu equipo con la piedra

Glifo custodio (Glyph of Warding): incipción que daña a quien lo traspasa

Hablar con los muertos (Speak with Dead): un cadáver contesta a una pregunta/dos niveles

Infligir heridas graves (Inflict Serious Wounds): ataque de toque, 3d8 de daño + 1/nivel (max +15)

Lanzar maldición (Bestow Curse): -6 a una característica; -4 a las tiradas de ataque, salvaciones y pruebas; o 50% de posibilidades de perder cada acción

Llama continua (Continual Flame): crea una luz fría permanente

Localizar objeto (Locate Object): sientes la dirección hacia un objeto (específico o genérico)

Luz abrasadora (Searing Light): rayo que causa 1d8/dos niveles de daño (más contra muertos vivientes)

Luz del día (Daylight): luz brillante de 60' de radio

Mano auxiliar (Helping Hand): mano fantasmal dirige al objetivo hacia ti

Muro de viento (Wind Wall): desvía flechas, pequeñas criaturas y gases

Obscurecer objeto (Obscure Object): enmascara un objeto contra escudriñamiento

Oscuridad profunda (Deeper Darkness): un objeto irradia sombra sobrenatural en 60' de radio

Plegaria (Prayer): los aliados ganan +1 a las tiradas, los enemigos tienen un penalizador -1

Protección contra la energía (Protection from Energy): absorbe 12 puntos/nivel de daño de un tipo de energía

Purgar invisibilidad (Invisibility Purge): disipa la invisibilidad en 5'/nivel

Quitar ceguera/sordera (Remove Blindness/Deafness): cura ceguera y sordera normal o mágica

Quitar enfermedad (Remove Disease): cura todas las enfermedades que afecten a un objetivo

Quitar maldición (Remove Curse): libera a un objeto o persona de una maldición

Reanimar a los muertos (Animate Dead): crea esqueletos y zombies muertos vivientes

Respiración acuática (Water Breathing): el receptor puede respirar bajo el agua

Transformar piedra (Stone Shape): esculpe piedra en cualquier forma

Vestidura mágica (Magic Vestment): armadura o escudo gana +1 de mejora por cada 4 niveles

Conjuros de Clérigo de nivel 4

Adivinación (Divination): proporciona consejo útil para acciones específicas

Aliado menor de los planos (Planar Ally, Lesser): intercambia servicios con una criatura extraplanar de 6 DG

Ancla dimensional (Dimensional Anchor): bloquea el movimiento extradimensional

Arma mágica mayor (Magic Weapon, Greater): el arma gana +1/cuatro niveles (máx +5)

Azote sacrílego (Unholy Blight): daña e indispona a las criaturas buenas (1d8 de daño/2 niveles)

Caminar por el aire (Air Walk): el receptor camina por el aire como si fuera sólido (trepa o desciende en un ángulo de 45 grados)

Castigo divino (Holy Smite): daña y posiblemente ciega a criaturas malignas (1d8 daño/2 niveles)

Controlar las aguas (Control Water): sube o baja masas de agua

Convocar monstruo IV (Summon Monster IV): convoca a una criatura extraplanar para que luche por ti

Curar heridas críticas (Cure Critical Wounds): cura 4d8 de daño +1/nivel (máx +20)

Custodia contra la muerte (Death Ward): concede bonificadores contra conjuros de muerte y energía negativa

Discernir mentiras (Discern Lies): revela falsedades deliberadas

Don de lenguas (Tongues): hablas y comprendes cualquier idioma

Exorcismo (Dismissal): obliga a una criatura a volver a su plano natal

Imbuir aptitud para los conjuros (Imbue with Spell Ability): transfiere conjuros al receptor

Infligir heridas críticas (Inflict Critical Wounds): ataque de toque, 4d8 de daño +1/nivel (máx +20)

Inmunidad a los conjuros (Spell Immunity): el receptor es inmune a un conjuro por cada 4 niveles

Ira del orden (Order's Wrath): daña y atonta a las criaturas caóticas (1d8 de daño/2 niveles)

Libertad de movimiento (Freedom of Movement): el receptor se mueve con normalidad a pesar de impedimentos al movimiento

Martillo del caos (Chaos Hammer): daña y ralentiza a criaturas legales (1d8 daño/2 niveles)

Neutralizar veneno (Neutralize Poison): inmuniza al receptor contra el veneno, desintoxica venenos en un objetivo

Poder divino (Divine Power): obtienes bonificadores de ataque y 1 pg/nivel

Recado (Sending): envía un mensaje corto a cualquier lugar instantáneamente

Repeler sabandijas (Repel Vermin): insectos, arañas y otras sabandijas permanecen a 10' de distancia

Restablecimiento (Restoration): restaura niveles y puntuaciones de característica consumidos

Sabandijas gigantes (Giant Vermin): convierte ciempiés, escorpiones o arañas en sabandijas gigantes

Veneno (Poison): toque causa 1d3 de daño de Con 1/asalto durante 6 asaltos

Conjuros de Clérigo de nivel 5

Aliento de vida (Breath of Life): cura 5d8 de daño + 1/nivel y restaura la vida a criaturas muertas recientemente

Arma disruptora (Disrupting Weapon): arma cuerpo a cuerpo que destruye a los muertos vivientes

Comunión (Commune): la deidad responde a una sí o no a una pregunta/nivel

Convocar monstruo V (Summon Monster V): convoca a una criatura extraplanar para que luche por ti

Curar heridas leves en grupo (Cure Light Wounds, Mass): cura 1d8 de daño +1/nivel, afecta a 1 receptor/nivel

Descarga flamígera (Flame Strike): castiga a tus enemigos con fuego divino (1d6/nivel de daño)

Desacralizar (Unhallow): designa un lugar como impío

Desplazamiento de plano (Plane Shift): un máximo de 8 objetivos viajan a otro plano

Disipar el Bien/Caos/Ley/Mal (Dispel Chaos/Evil/Good/Law): bonificador +4 contra ataques

Escudriñamiento (Scrying): espía a un sujeto a distancia

Expiación (Atonement): Elimina la carga de las fechorías del sujeto y revierte el cambio de alineación mágica

Infligir heridas leves en grupo (Inflict Light Wounds, Mass): Inflige 1d8 de daño +1/nivel, afecta a 1 objetivo/nivel

Marca de la justicia (Mark of Justice): Designa la acción que desencadena la maldición en el objetivo

Muro de piedra (Wall of Stone): Crea un muro de piedra que puede ser modelado

Orden imperiosa mayor (Command, Greater) : Como orden imperiosa pero afecta un objetivo/nivel

Plaga de insectos (Insect Plague): Enjambres de avispas atacan a las criaturas

Poder de la justicia (Righteous Might): Tu tamaño se incrementa, y ganas bonificadores al combate

Rematar a los vivos (Slay Living): Ataque de toque inflige 12d6 +1 por nivel

Resistencia a los conjuros (Spell Resistance): El objetivo gana RC 12 + nivel

Revivir a los muertos (Raise Dead): Restaura la vida a un objetivo que haya muerto como mucho hasta un día/nivel

Romper encantamiento (Break Enchantment): Libera al objetivo de encantamientos, transmutaciones y maldiciones

Sacralizar (Hallow): Designa un lugar como sagrado

Símbolo de dolor (Symbol of Pain): La runa desencadenada asola a las criaturas con dolor

Símbolo de sueño (Symbol of Sleep): La runa desencadenada pone a las criaturas cercanas en un sueño catatónico

Visión verdadera (True Seeing): Permite que veas todas las cosas como son en realidad

Conjuros de Clérigo de nivel 6

Aliado de los planos (Planar Ally): Como aliado menor de los planos, pero hasta 12 DG

Animar los objetos (Animate Objects): Objetos atacan a tus enemigos

Barrera de cuchillas (Blade Barrier): Muro de cuchillas inflige 1d6/nivel de daño

Caminar con el viento (Wind Walk): Tú y tus aliados os volveis vaporosos y viajáis rápido

Caparazón antivida (Antilife Shell): esfera de 10 pies de radio que mantiene a raya a las criaturas vivas.

Convocar monstruo VI (Summon Monster VI): Convoca a una criatura extraplanar para que luche por ti

Crear muertos vivos (Create Undead): Crea necrarios, necrófagos, mohrgs, o momias

Curar heridas moderadas en grupo (Cure Moderate Wounds, Mass): Cura 2d8 daño +1/nivel, afecta 1 objetivo/nivel

Dañar (Harm): Inflige 10 puntos/nivel de daño a un objetivo

Destierro (Banishment): Destierra 2 DG/nivel de criaturas extraplanares.

Disipar magia mayor (Dispel Magic, Greater): como disipar magia, pero con varios objetivos

Encontrar la senda (Find the Path): Muestra el camino más directo a una localización

Esplendor de águila en grupo (Eagle's Splendor, Mass): como esplendor de águila, afecta a un objetivo/nivel

Festín de los héroes (Heroes' Feast): Comida para una criatura/nivel cura y otorga bonificadores de combate

Fuerza de toro en grupo (Bull's Strength, Mass): como fuerza de toro, afecta 1 objetivo/nivel

Geas/empeño (Geas/Quest): como geas menor, pero afecta a cualquier criatura

Glifo custodio mayor (Glyph of Warding, Greater): Como glifo custodio, pero hasta 10d8 de daño o conjuro de nivel 6

Infligir heridas moderadas en grupo (Inflict Moderate Wounds, Mass): Inflige 2d8 de daño +1/nivel, afecta 1 objetivo/nivel

Interdicción (Forbiddance): impide el viaje planar, daña a las criaturas de diferente alineamiento

Matar muertos vivos (Undeath to Death): destruye 1d4/nivel DG de muertos vivos (máx 20d4)

Palabra de regreso (Word of Recall): te teleporta de vuelta a un lugar designado

Resistencia de oso en grupo (Bear's Endurance, Mass): como resistencia de oso, afecta 1 objetivo/nivel

Sabiduría de buho en grupo (Owl's Wisdom, Mass): Como sabiduría de buho, afecta a 1 objetivo/nivel

Sanar (Heal): Cura 10 puntos/nivel de daño, todas las enfermedades y condiciones mentales

Símbolo de miedo (Symbol of Fear): La runa desencadenada induce el pánico en criaturas cercanas

Símbolo de persuasión (Symbol of Persuasion): La runa desencadenada encanta criaturas.

Conjuros de Clérigo de nivel 7

Blasfemia (Blasphemy): Mata, paraliza, debilita o atonta objetivos no malignos

Controlar el clima (Control Weather): Cambia el clima en un área local

Convocar monstruo VII (Summon Monster VII) : convoca a una criatura extraplanar para que luche por ti

Curar heridas graves en grupo (Cure Serious Wounds, Mass): Cura 3d8 daño +1/nivel, afecta 1 objetivo/nivel

Destrucción (Destruction): Mata al objetivo y destruye los restos

Escudriñamiento mayor (Scrying, Greater): como escudriñamiento, pero más rápido y duradero

Excursión aérea (Ethereal Jaunt): Te haces etéreo durante 1 asalto/nivel

Infligir heridas graves en grupo (Inflict Serious Wounds, Mass): Inflige 3d8 daño +1/nivel, afecta a 1 objetivo/nivel

Máxima (Dictum): Mata, paraliza, deja grogui o ensordece a objetivo no legales

Palabra del caos (Word of Chaos): Mata, confunde, aturde o ensordece objetivos no caóticos

Palabra sagrada (Holy Word): Mata, paraliza, ciega o ensordece objetivos no buenos

Rechazo (Repulsion): Las criaturas no pueden aproximarse a ti

Refugio (Refuge): Altera un objeto para que transporte a su dueño hasta ti

Regenerar (Regenerate): Los miembros amputados del receptor vuelven a crecer, cura 4d8 daño +1/nivel (máx 35)

Restablecimiento mayor (Restoration, Greater): Como restablecimiento, además restablece todos los niveles y puntuaciones de característica

Resurrección (Resurrection): Restablece completamente a un objetivo muerto

Símbolo de aturdimiento (Symbol of Stunning): La runa desencadenada aturde a las criaturas

Símbolo de debilidad (Symbol of Weakness): La runa desencadenada debilita criaturas

Conjuros de Clérigo de nivel 8

Aliado mayor de los planos (Planar Ally, Greater): Como aliado menor de los planos, pero hasta 18 DG

Aura sacrílega (Unholy Aura): +4 a CA, +4 resistencia y RC 25 contra conjuros buenos

Aura sagrada (Holy Aura): +4 a la CA, +4 resistencia y RC 25 contra conjuros malignos

Campo antimagia (Antimagic Field): Niega la magia en 10 pies

Capa del caos (Cloak of Chaos): +4 a la CA, +4 resistencia, y RC 25 contra conjuros legales

Cerradura dimensional (Dimensional Lock): Teleportación y viaje interplanar bloqueado durante 1 día/nivel.

Convocar monstruo VIII (Summon Monster VIII): convoca a una criatura extraplanar para que luche por ti

Crear muertos vivientes mayores (Create Greater Undead): Crea devoradores, incorpóreos, espectros o sombras

Discernir ubicación (Discern Location): Revela la localización exacta de una criatura u objeto

Escudo de la ley (Shield of Law): +4 a CA, +4 resistencia y RC 25 contra conjuros caóticos

Inmunidad a conjuros mayor (Spell Immunity, Greater): Como *inmunidad a conjuros* pero hasta conjuros de nivel 8

Símbolo de locura (Symbol of Insanity): La runa desencadenada hace que las criaturas cercanas enloquezcan

Símbolo de muerte (Symbol of Death): La runa desencadenada mata las criaturas cercanas

Terremoto (Earthquake): Intenso temblor sacude 80 pies de radio

Tormenta de fuego (Fire Storm): Inflige 1d6/nivel de daño de fuego

Conjuros de Clérigo de nivel 9

Convocar monstruo IX (Summon Monster IX): convoca a una criatura extraplanar para que luche por ti

Consumir energía (Energy Drain): el objetivo gana 2d4 niveles negativos

Curar heridas críticas en grupo (Cure Critical Wounds, Mass): cura 4d8 de daño +1/nivel a varias criaturas

Etereidad (Etherealness): viajas hasta el plano etéreo con acompañantes

Implosión (Implosion): Inflige 10 de daño/nivel a una criatura/asalto

Infligir heridas críticas en grupo (Inflict Critical Wounds, Mass): causa 4d8 de daño +1/nivel a varias criaturas

Ligadura del alma (Soul Bind): atrapa un alma recién muerta para evitar su resurrección

Milagro (Miracle): solicita la intercesión de una deidad

Proyección astral (Astral Projection): os envía a ti y a otros hasta el plano astral

Resurrección verdadera (True Resurrection): como resurrección, pero no hacen falta los restos

Sanar en grupo (Heal, Mass): como sanar, pero afecta a 1 objetivo/nivel

Tormenta de venganza (Storm of Vengeance): tormenta de lluvia ácida, rayos y granizo

Umbral (Gate): conecta dos planos para viajar o convocar

CONJUROS DE DRUIDA:

Conjuros de Druida de nivel 0 (Oraciones)

Conocer la dirección (Know Direction): localizas el norte

Crear agua (Create Water): crea 2 galones/nivel de agua pura

Detectar magia (Detect Magic): detecta conjuros y objetos mágicos a 60 pies

Detectar veneno (Detect Poison): detecta veneno en una criatura u objeto

Estabilizar (Stabilize): haces que una criatura moribunda se estabilice

Leer magia (Read Magic): lees pergaminos y libros de conjuros

Llamarada (Flare): deslumbra a una criatura (penalizador -1 a las tiradas de ataque)

Luz (Light): un objeto brilla como una antorcha

Orientación divina (Guidance): +1 a una tirada de ataque, tiro de salvación o prueba de habilidad

Purificar comida y bebida (Purify Food and Drink): purifica 1 pie cúbico/nivel de comida o agua

Remendar (Mending): realiza reparaciones menores en un objeto

Resistencia (Resistance): el receptor gana un bonificador +1 a los TS

Virtud (Virtue): el receptor gana 1 pg temporal

Conjuros de Druida de nivel 1

Buenas bayas (Goodberry): 2d4 bayas que curan cada una 1 ph (máximo 8 pg/24 horas).

Calmar animales (Calm Animals): calma 2d4 + nivel DG de animales

Colmillo mágico (Magic Fang): un arma natural del objetivo gana un +1 a las tiradas de ataque y daño

Convocar aliado natural I (Summon Nature's Ally I): convoca a una criatura para luchar

Curar heridas leves (Cure Light Wounds): cura 1d8 de daño + 1/nivel (máx +5).

Detectar animales o plantas (Detect Animals or Plants): detecta tipos de animales o plantas

Detectar trampas y fosos (Detect Snares and Pits): revela trampas naturales o primitivas

Enmarañar (Entangle): las plantas enmarañan a todo el mundo en 40' de radio

Esconderse de los animales (Hide from Animals) : los animales no perciben a un objetivo/nivel

Flamear (Produce Flame): 1d6 de daño + 1/nivel, toque o arrojadiza

Fuego feérico (Faerie Fire): perfila objetivos con luz, cancelando contorno borroso, ocultación y efectos similares

Hablar con los animales (Speak with Animals): puedes comunicarte con los animales

Hechizar animales (Charm Animal): haces que un animal sea tu amigo

Garrote (Shillelagh): vara o bastón se convierte en un arma +1 (2d6 de daño) durante 1 minuto/nivel

Niebla de obscurecimiento (Obscuring Mist): la niebla te rodea

Pasar sin dejar rastro (Pass without Trace): un receptor/nivel no deja rastro

Piedra mágica (Magic Stone): tres piedras ganan +1 a las tiradas de ataque y hacen 1d6+1 puntos de daño

Salto (Jump): el receptor recibe un bonificador a las pruebas de Acrobacias

Soportar los elementos (Endure Elements): te encuentras confortablemente en regiones cálidas o frías

Zancada prodigiosa (Longstrider): tu velocidad aumenta en 10'

Conjuros de Druida de nivel 2

Ablandar tierra y piedra (Soften Earth and Stone): convierte piedra en barro, o tierra en arena o lodo

Animal mensajero (Animal Messenger): Envía un animal menudo a un lugar específico

Calentar metal (Heat Metal): hace el metal tan caliente que daña a quien lo toca

Convocar aliado natural II (Summon Nature's Ally II): Convoca una criatura que lucha por ti

Convocar plaga (Summon Swarm): convoca enjambres de murciélagos, ratas o arañas

Deformar madera (Warp Wood): dobla la madera

Esfera flamígera (Flaming Sphere): bola de fuego rodante que causa 3d6 puntos de daño por fuego

Filo flamígero (Flame Blade): ataque de toque que causa 1d8 +1/dos niveles

Forma arbórea (Tree Shape): tomas la apariencia de un árbol durante 1 hora/nivel

Fuerza de toro (Bull's Strength): el receptor gana +4 a Fue durante 1 min./nivel

Gracia felina (Cat's Grace): El objetivo gana +4 a Des durante 1min./nivel

Helar metal (Chill Metal): enfría un metal que causa daño a quienes lo tocan

Inmovilizar animal (Hold Animal): paraliza un animal durante 1 asalto/nivel

Lentificar veneno (Delay Poison): evita que un veneno dañe al receptor durante 1 hora/nivel

Nube brumosa (Fog Cloud): niebla que bloquea la visión

Piel robliza (Barkskin): Concede +2 (o mayor) de mejora a la armadura natural

Ráfaga de viento (Gust of Wind): lanza o derriba a criaturas pequeñas

Reducir animal (Reduce Animal): reduce a un animal voluntario

Resistencia de oso (Bear's Endurance): El objetivo gana +4 a Con durante 1min./nivel

Resistir energía (Resist Energy): ignora 10 o más puntos de daño por ataque de un tipo de energía específico

Restablecimiento menor (Restoration, Lesser): disipa un penalizador de característica o repara 1d4 de daño de característica

Sabiduría de búho (Owl's Wisdom): el receptor gana +4 a Sab durante 1 min/nivel

Trampa de fuego (Fire Trap): Objeto abierto inflige 1d4 daño + 1/nivel

Trance animal (Animal Trance): fascinas 2d6 DG de animales

Transformar madera (Wood Shape): reforma objetos de madera según tu diseño

Trepar cual arácnido (Spider Climb): concede la aptitud de caminar por muros y techos

Conjuros de Druida de nivel 3

Apagar (Quench): extingue fuegos

Brotar de espinas (Spike Growth): las criaturas en el área reciben 1d4 de daño, pueden ser ralentizadas

Colmillo mágico mayor (Magic Fang, Greater): un arma natural gana +1/cuatro niveles (máx +5).

Contagio (Contagion): infecta al objetivo con la enfermedad elegida

Convocar aliado natural III (Summon Nature's Ally III): Convoca una criatura que lucha por ti

Crecimiento vegetal (Plant Growth): Crece la vegetación, mejora los cultivos

Curar heridas moderadas (Cure Moderate Wounds): cura 2d8 de daño + 1/nivel (máx +10)

Dominar animal (Dominate Animal): un animal obedece tus comandos y órdenes mentales

Fundirse con la piedra (Meld into Stone): tú y tu equipo os fundís con la piedra

Hablar con las plantas (Speak with Plants): puedes hablar con las plantas y las criaturas vegetales

Llamar al relámpago (Call Lightning): hace que caigan relámpagos ((3d6 por rayo) del cielo

Luz del día (Daylight): luz brillante de 60' de radio

Muro de viento (Wind Wall): desvía flechas, pequeñas criaturas y gases

Neutralizar veneno (Neutralize Poison): inmuniza al objetivo contra veneno, desintoxica de venenos al objetivo

Protección contra la energía (Protection from Energy): absorbe 12 puntos/nivel de daño de un tipo de energía

Quitar enfermedad (Remove Disease): cura todas las enfermedades que afecten al receptor

Reducir plantas (Diminish Plants): reduce el tamaño o evita el crecimiento de las plantas normales

Respiración acuática (Water Breathing): los receptores pueden respirar bajo el agua

Tormenta de aguanieve (Sleet Storm): obstaculiza la visión y el movimiento

Trampa de lazo (Snare): crea una trampa mágica

Transformar piedra (Stone Shape): esculpe la piedra en cualquier forma

Veneno (Poison): toque causa 1d3 de daño de Con 1/asalto durante 6 asaltos

Conjuros de Druida de nivel 4

Asolar (Blight): marchita una planta o causa 1d6 de daño/nivel a una criatura vegetal

Caminar por el aire (Air Walk): el receptor camina por el aire como si fuera sólido (subir o descender en un ángulo de 45°).

Caparazón antivegetal (Antiplant Shell): mantiene a raya a las plantas animadas

Comandar plantas (Command Plants): controlas las acciones de criaturas vegetales

Contacto herrumbroso (Rusting Grasp): tu toque corre hierro y aleaciones

Controlar las aguas (Control Water): sube o baja volúmenes de agua

Convocar aliado natural IV (Summon Nature's Ally IV): Convoca una criatura que lucha por ti

Curar heridas graves (Cure Serious Wounds): cura 3d8 de daño +1/nivel (máx. +15)

Descarga flamígera (Flame Strike): castiga a tus enemigos con fuego divino (1d6/nivel de daño)

Disipar magia (Dispel Magic): cancela un conjuro o efecto mágico

Escudriñamiento (Scrying): espía a un objetivo desde lejos

Libertad de movimiento (Freedom of Movement): el receptor se mueve normalmente a pesar de impedimentos al movimiento

Piedras puntiagudas (Spike Stones): las criaturas en el área reciben 1d8 de daño, también pueden quedar ralentizadas

Reencarnar (Reincarnate): trae de vuelta a los muertos en un cuerpo al azar

Repeler sabandijas (Repel Vermin): insectos, arañas y otras sabandijas permanecen a 10' de distancia

Sabandijas gigantes (Giant Vermin): convierte ciempiés, escorpiones o arañas en sabandijas gigantes

Tormenta de hielo (Ice Storm): el granizo causa 5d6 de daño en un cilindro de 40' de diámetro

Conjuros de Druida de nivel 5

Comunión con la naturaleza (Commune with Nature): Información sobre el terreno hasta 1 milla/nivel

Controlar los vientos (Control Winds): Cambia la dirección y velocidad del viento

Convocar aliado natural V (Summon Nature's Ally V): Convoca una criatura que lucha por ti

Crecimiento animal (Animal Growth): Un animal dobla su tamaño

Curar heridas críticas (Cure Critical Wounds): cura 4d8 de daño +1/nivel (máx +20)

Custodia contra la muerte (Death Ward): concede bonificadores contra conjuros de muerte y energía negativa.

Desacralizar (Unhallow): designa un lugar como impío

Dotar de consciencia (Awaken): Un animal o árbol adquiere inteligencia humana

Expiación (Atonement): Elimina la carga de las fechorías del sujeto

Llamar a la tormenta de relámpagos (Call Lightning Storm): Como llamar al relámpago, pero 5d6 daño por rayo

Muro de espinas (Wall of Thorns): Las espinas dañan a cualquiera que intente pasar

Muro de fuego (Wall of Fire): Inflige 2d4 de daño de fuego hasta los 10 pies y 1d4 hasta los 20 pies. Atravesar el muro inflige 2d6 daño +1/nivel

Piel Pétreo (Stoneskin): concede RD 10/adamantina

Plaga de insectos (Insect Plague): Enjambres de avispas atacan a las criaturas

Polimorfismo funesto (Baleful Polymorph): Convierte al objetivo en un animal inofensivo

Sacralizar (Hallow): Designa un lugar como sagrado

Transmutar barro en roca (Transmute Mud to Rock): Transforma 2 cubos de 10 pies por nivel

Transmutar roca en barro (Transmute Rock to Mud): Transforma 2 cubos de 10 pies por nivel

Zancada arbórea (Tree Stride): Pasa de un árbol a otro más lejano

Conjuros de Druida de nivel 6

Bastón de conjuro (Spellstaff): Almacena un conjuro en un bastón de madera

Caparazón antivida (Antilife Shell): esfera de 10 pies de radio que mantiene a raya a las criaturas vivas

Convocar aliado natural VI (Summon Nature's Ally VI): Convoca una criatura que lucha por ti

Curar heridas leves en grupo (Cure Light Wounds, Mass): cura 1d8 de daño +1/nivel, afecta a 1 receptor/nivel

Disipar magia mayor (Dispell Magic, Greater): Como disipar magia, pero con varios objetivos

Encontrar la senda (Find the Path): Muestra el camino más directo a una localización

Fuerza de toro en grupo (Bull's Strength, Mass): como fuerza de toro, afecta 1 objetivo/nivel

Gracia felina en grupo (Cat's Grace, Mass): como gracia felina, afecta a un objetivo/nivel

Madera férrea (Ironwood): Madera mágica es tan fuerte como el hierro

Muro de piedra (Wall of Stone): Crea un muro de piedra que puede ser modelado

Piedra parlante (Stone Tell): Hablas con piedras naturales o trabajadas

Remover tierra (Move Earth): Excava zanjas y crea colinas

Repeler madera (Repel Wood): Aleja los objetos de madera.

Resistencia de oso en grupo (Bear's Endurance, Mass): como resistencia de oso, afecta 1 objetivo/nivel

Roble guardian (Liveoak): El roble se convierte en un ent guardián

Sabiduría de buho en grupo (Owl's Wisdom, Mass): Como sabiduría de buho, afecta a 1 objetivo/nivel

Semillas de fuego (Fire Seeds): Bellotas y bayas se convierten en granadas y bombas

Viajar mediante plantas (Transport via Plants): Mueve instantáneamente de una planta a otra de la misma especie

Conjuros de Druida de nivel 7

Animar las plantas (Animate Plants): Una o más plantas son animadas y luchan por ti

Bastón cambiante (Changestaff): Tu bastón se convierte en un ent a una órden tuya

Caminar con el viento (Wind Walk): Tú y tus aliados os volveis vaporosos y viajáis rápido

Controlar el clima (Control Weather): Cambia el clima en un área local

Convocar aliado natural VII (Summon Nature's Ally VII): Convoca una criatura que lucha por ti

Curar heridas moderadas en grupo (Cure Moderate Wounds, Mass): Cura 2d8 daño +1/nivel, afecta 1 objetivo/nivel

Escudriñamiento mayor (Scrying, Greater): como escudriñamiento, pero más rápido y duradero

Marabunta (Creeping Doom): Enjambres de ciempiés atacan a tu órden.

Rayo solar (Sunbeam): Haz de luz que ciega e inflige 4d6 de daño

Sanar (Heal): Cura 10 puntos/nivel de daño, todas las enfermedades y condiciones mentales

Tormenta de fuego (Fire Storm): Inflige 1d6/nivel de daño de fuego

Transmutar metal en madera (Transmute Metal to Wood): El metal en 40 pies se convierte en madera

Visión verdadera (True Seeing): Permite que veas todas las cosas como son en realidad

Conjuros de Druida de nivel 8

Controlar plantas (Control Plants): Controla acciones de una o más criaturas tipo planta

Convocar aliado natural VIII (Summon Nature's Ally VIII): Convoca una criatura que lucha por ti

Curar heridas graves en grupo (Cure Serious Wounds, Mass): Cura 3d8 daño +1/nivel, afecta 1 objetivo/nivel

Dedo de la muerte (Finger of Death): Inflige 10 daño/nivel a un objetivo

Explosión solar (Sunburst): Ciega a todos en 10 pies, inflige 6d6 daño

Formas de animal (Animal Shapes): Un aliado/nivel es polimorfado en el animal elegido

Invertir gravedad (Reverse Gravity): Objetos y criaturas caen hacia arriba

Palabra de regreso (Word of Recall): te teleporta de vuelta a un lugar designado

Repeler piedra o metal (Repel Metal or Stone): Aparta el metal y la piedra

Terremoto (Earthquake): Intenso temblor sacude 80 pies de radio

Torbellino (Whirlwind): Ciclón inflige daño y puede levantar criaturas

Conjuros de Druida de nivel 9

Antipatía (Antipathy): un objeto o localización afectados por el conjuro repelen a ciertas criaturas

Curar heridas críticas en grupo (Cure Critical Wounds, Mass): cura 4d8 de daño +1/nivel a varias criaturas

Cambiar de forma (Shapechange): te transformas en varias criaturas y puedes cambiar de forma una vez por asalto

Convocar aliado natural IX (Summon Nature's Ally IX): Convoca una criatura que lucha por ti

Desbrozar (Shambler): crea 1d4+2 brozas movedizas que luchan por ti

Enjambre elemental (Elemental Swarm): convoca varios elementales

Presciencia (Foresight): "sexto sentido" que advierte del peligro inminente

Regenerar (Regenerate): los miembros amputados del receptor vuelven a crecer, cura 4d8 de daño +1/nivel (máx. +35)

Simpatía (Sympathy): un objeto o localización atrae a ciertas criaturas

Tormenta de venganza (Storm of Vengeance): tormenta de lluvia ácida, relámpagos y granizo

CONJUROS DE EXPLORADOR:

Conjuros de Explorador de nivel 1

Alarma (Alarm): Custodia un área durante 2 horas/nivel

Animal mensajero (Animal Messenger): Envía un animal menudo a un lugar específico

Calmar animales (Calm Animals): Calma 2d4 + nivel DG de animales

Colmillo mágico (Magic Fang): Un arma natural o criatura objetivo consigue +1 en tiradas de ataque y daño

Convocar aliado natural I (Summon Nature's Ally I): Convoca una criatura que lucha por ti

Detectar animales o plantas (Detect Animals or Plant): Detecta clases de animales o plantas

Detectar trampas y fosos (Detect Snares and Pits): Revela trampas naturales o primitivas

Detectar veneno (Detect Poison): Detecta veneno en una criatura u objeto

Encantar animal (Charm Animal): Convierte un animal en tu amigo

Enmarañar (Entangle): Plantas enmarañan a todos en radio de 40 pies

Escondese de los animales (Hide from Animals): Animales no pueden percibir un sujeto/nivel

Leer magia (Read Magic): Lee pergaminos y libros de conjuros

Lentificar veneno (Delay Poison): impide que el veneno dañe al receptor durante 1 hora/nivel

Hablar con los animales (Speak with Animals): Puedes comunicarte con animales

Pasar sin dejar rastro (Pass without Trace): Un objetivo/nivel no deja huellas

Resistir energía (Resist Energy): Ignora los primeros 10 (o más) puntos de daño por ataque del tipo de energía especificada

Salto (Jump): Objetivo consigue bonificadores en las pruebas de Acrobacias

Soportar los elementos (Endure Elements): Vives confortablemente en regiones frías o calientes

Zancada prodigiosa (Longstrider): Tu velocidad base aumenta en 10 pies.

Conjuros de Explorador de nivel 2

Brotar de espinas (Spike Growth): Criaturas en área reciben 1d4 daño, pueden ser ralentizados

Convocar aliado natural II (Summon Nature's Ally II): Convoca una criatura que lucha por ti

Curar heridas leves (Cure Light Wounds): Cura 1d8 puntos de daño +1/nivel (máx +5)

Gracia felina (Cat's Grace): El objetivo gana +4 a Des durante 1min./nivel

Hablar con las plantas (Speak with Plants): puedes hablar con plantas y criaturas vegetales

Inmovilizar animal (Hold Animal): Paraliza un animal durante 1 asalto/nivel

Muro de viento (Wind Wall): Desvía flechas, criaturas pequeñas y gases

Piel robliza (Barkskin): Concede +2 (o mayor) de mejora a la armadura natural

Protección contra la energía (Protection from Energy): Absorbe 12 puntos/nivel de daño de un tipo de energía

Resistencia de oso (Bear's Endurance): el receptor gana +4 a Con durante 1 min./nivel

Sabiduría de búho (Owl's Wisdom): el receptor gana +4 a Sab durante 1 min./nivel

Trampa de lazo (Snare): Crea una trampa mágica

Conjuros de Explorador de nivel 3

Caminar sobre las aguas (Water Walk): Objetivo camina sobre agua como si fuera sólida

Comillo mágico mayor (Magic Fang, Greater): Un arma natural obtiene +1/cuatro niveles (máx +5)

Comandar plantas (Command Plants): Influyes en las acciones de las criaturas vegetales

Convocar aliado natural III (Summon Nature's Ally III): Convoca una criatura que lucha por ti

Crecimiento vegetal (Plant Growth): Crece la vegetación, mejora los cultivos

Curar heridas moderadas (Cure Moderate Wounds): cura 2d8 de daño + 1/nivel (máx +10)

Forma arbórea (Tree Shape): Tu apariencia es igual a la de un árbol durante 1hora/nivel

Neutralizar veneno (Neutralize Poison): inmuniza al objetivo contra veneno, desintoxica de venenos al objetivo

Quitar enfermedad (Remove Disease): Cura todas las enfermedades que afecta al objetivo

Reducir animal (Reduce Animal): Se reduce un animal voluntario

Reducir plantas (Diminish Plants): Reduce tamaño o el crecimiento de plagas de plantas normales

Repeler sabandijas (Repel Vermin): insectos, arañas y otras sabandijas permanecen a 10 pies de distancia

Visión en la oscuridad (Darkvision): Ves a 60 pies en total oscuridad

Conjuros de Explorador de nivel 4

Comunión con la naturaleza (Commune with Nature): Información sobre el terreno hasta 1 milla/nivel

Convocar aliado natural IV (Summon Nature's Ally IV): Convoca una criatura que lucha por ti

Crecimiento animal (Animal Growth): Un animal dobla su tamaño

Curar heridas graves (Cure Serious Wounds): cura 3d8 de daño + 1/nivel (máx +15)

Indetectabilidad (Nondetection): Esconde al objetivo de la adivinación y escudriñamiento

Libertad de movimiento (Freedom of Movement): el objetivo se mueve normalmente a pesar de impedimentos que limiten el movimiento

Zancada arbórea (Tree Stride): Pasa de un árbol a otro más lejano

CONJUROS DE HECHICERO/MAGO:

Conjuros de Hechicero/Mago de nivel 0 ("trucos")

Adivinación

Detectar magia (Detect Magic): Detecta todos los conjuros y objetos mágicos dentro de 60 pies

Detectar veneno (Detect Poison): Detecta veneno en una criatura u objeto pequeño

Leer magia (Read Magic): Lee pergaminos y libros de conjuros

Abjuración

Resistencia (Resistance): El sujeto gana +1 en TS

Conjuración

Salpicadura de ácido (Acid Splash): Orbe inflige 1d3 de daño por ácido

Encantamiento

Atontar (Daze): Una única criatura humanoide con 4 DG o menos pierde su siguiente acción.

Evocación

Llamarada (Flare): Deslumbra a una criatura (-1 a tiradas de ataque)

Luces danzantes (Dancing Lights): Crea antorchas u otras luces

Luz (Light): Objetos brillan como una antorcha

Rayo de escarcha (Ray of Frost): Rayo inflige 1d3 de daño por frío

Ilusión

Sonido fantasma (Ghost Sound): Sonidos ficticios

Nigromancia

Perturbar muertos vivos (Disrupt Undead): Inflige 1d6 de daño a un muerto viviente

Sangrar (Bleed): Hace que una criatura estabilizada continúe muriendo

Toque de fatiga (Touch of Fatigue): Ataque de toque fatiga al blanco

Transmutación

Abrir/Cerrar (Open/Close): Abre o cierra cosas pequeñas o ligeras

Cuchichear mensaje (Message): Susurra conversaciones a distancia

Mano del mago (Mage Hand): Telekinesis hasta 5 libras

Remendar (Mending): Hace reparaciones menores en un objeto

Universal

Marca arcana (Arcane Mark): Inscribe una runa personal en un objeto o criatura (visible o invisible)

Prestidigitación (Prestidigitation): Realiza trucos menores.

Conjuros de Hechicero/Mago de nivel 1

Abjuración

Alarma (Alarm): Custodia un área durante 2 horas/nivel

Escudo (Shield): Disco invisible da +4 a la CA, bloquea proyectiles mágicos

Protección contra el Bien/Caos/Ley/Mal (Protection from Chaos/Evil/Good/Law): +2 a la CA y salvaciones, además de la protección adicional contra el alineamiento seleccionado

Soportar los elementos (Endure Elements): Vives confortablemente en regiones frías o calientes

Trabar portal (Hold Portal): Mantiene el portal cerrado.

Adivinación

Comprensión idiomática (Comprehend Languages): Entiendes todos los idiomas hablados y escritos.

Detectar muertos vivos (Detect Undead): Revela muertos vivos dentro de 30 pies.

Detectar puertas secretas (Detect Secret Doors): Revela puertas ocultas dentro de 60 pies.

Identificar (Identify): Otorga un bonificador +10 para identificar objetos mágicos.

Impacto verdadero (Identify): +20 en tu siguiente tirada de ataque.

Conjuración

Armadura de mago (Mage Armor): Da al objetivo bonificador de armadura +4.

Convocar monstruo I (Summon Monster I): Convoca una criatura extraplanar que lucha por ti

Grasa (Grease): Crea 10 pies cuadrados o un objeto resbaladizo.

Montura (Mount): Convoca un caballo de monta durante 2 horas/nivel.

Niebla de obscurecimiento (Obscuring Mist): La niebla te rodea.

Sirviente invisible (Uncen Servant): Fuerza invisible que obedece tus órdenes.

Encantamiento

Dormir (Sleep): Induce a 4 DG de criaturas en un sueño mágico

Hechizar persona (Charm Person): Convierte una persona en tu amiga

Hipnotismo (Hypnotism): Fascina 2d4 DG de criaturas

Evocación

Contacto electrizante (Shocking Grasp): Toque inflige 1d6/nivel daño eléctrico (máx 5d6)

Disco flotante (Floating Disk): Crea un disco horizontal de 3 pies de diámetro que porta 100 libras/nivel

Manos ardientes (Burning Hands): 1d4/nivel daño de fuego (máx 5d4)

Proyectil mágico (Magic Missile): 1d4+1 de daño; +1 proyectil por cada dos niveles por encima del 1 (máx 5)

Ilusión

Aura mágica (Magic Aura): Altera el aura de los objetos mágicos

Disfrazarse (Disguise Self): Cambia tu apariencia

Imagen silenciosa (Silent Image): Crea una ilusión menor de tu diseño

Rociada de color (Color Spray): Golpea y deja inconscientes, ciegos y /o aturde criaturas débiles

Ventriloquía (Ventriloquism): Proyectas la voz durante 1 min/nivel

Nigromancia

Causar miedo (Cause Fear): Una criatura de 5 DG o menos huye durante 1d4 asaltos

Rayo de debilitamiento (Rayo f Enfeeblement): Rayo que causa un penalizador de 1d6 a Fue +1 por cada dos niveles

Toque gélido (Chill Touch): Un toque/nivel inflige 1d6 daño y quizás 1 de daño a Fue

Transmutación

Agrandar persona (Enlarge Person): Criatura humanoide dobla su tamaño

Animar una cuerda (Animate Rope): Hace que una cuerda se mueva a tus órdenes

Arma mágica (Magic weapon): Un arma gana un bonificador +1

Borrar (Erase): Escritura mágica o mundana se desvanece

Caída de pluma (Feather Fall): Objetos o criaturas caen lentamente

Reducir persona (Reduce Person): Criatura humanoide pierde la mitad de su tamaño

Retirada expeditiva (Expeditious Retreat): Tu velocidad base se incrementa en 30 pies

Salto (Jump): Objetivo consigue bonificadores en las pruebas de Acrobacias.

Conjuros de Hechicero/Mago de nivel 2

Abjuración

Cerradura arcana (Arcane Lock): Cierra mágicamente un portal o cofre

Obscurecer objeto (Obscure Object): Enmascara un objeto contra la adivinación

Protección contra las flechas (Protection from Arrows): El objetivo gana RD 10/magia contra ataques a distancia

Resistir energía (Resist Energy): Ignora los primeros 10 (o más) puntos de daño por ataque del tipo de energía especificada

Adivinación

Detectar pensamientos (Detect Thoughts): permite "escuchar" pensamientos superficiales

Localizar objeto (Locate Object): sientes la dirección hacia un objeto (específico o genérico)

Ver lo invisible (See Invisibility): revela criaturas y objetos invisibles

Conjuración

Convocar monstruo II (Summon Monster II): convocar a una criatura extraplanar para que luche por ti

Convocar plaga (Summon Swarm): convoca enjambres de murciélagos, ratas o arañas

Flecha ácida (Acid Arrow): Ataque de toque a distancia; 2d4 daño durante 1 asalto +1 asalto/cada 3 niveles

Nube brumosa (Fog Cloud): Niebla oscurece la visión

Partículas rutilantes (Glitterdust): ciega criaturas y perfila criaturas invisibles

Telaraña (Web): Llena una expansión de 20 pies de radio con tela de araña pegajosa que puede apresar enemigos e impedir el movimiento

Encantamiento

Atontar monstruo (Daze Monster): Una criatura viva de 6 DG o menos pierde su siguiente acción

Terribles carcajadas (Hideous Laughter): El objetivo pierde sus acciones durante 1 asalto/nivel

Toque de estulticia (Touch of Idiocy): El objetivo recibe un penalizador de 1d6 a Int, Sab y Car.

Evocación

Esfera flamígera (Flaming Sphere): Rodante bola de fuego inflige 3d6 de daño por fuego

Estallar (Shatter): la vibración sónica daña objetos o criaturas cristalinas

Llama continua (Continual Flame): crea una luz permanente, sin calor

Oscuridad (Darkness): radio de 20 pies de sombra sobrenatural

Ráfaga de viento (Gust of Wind): Golpea a distancia o derriba criaturas pequeñas

Rayo abrasador (Scorching Ray): Ataque de toque a distancia inflige 4d6 de daño por fuego, +1 rayo/cada cuatro niveles (máx 3)

Ilusión

Boca mágica (Magic Mounth): El objeto habla una vez cuando es activado

Contorno borroso (Blur): el atacante falla el objetivo un 20% de las veces

Desorientar (Misdirection): engaña a las adivinaciones sobre una criatura u objeto

Imagen menor (Minor Image): como imagen silenciosa, pero con algún sonido

Imagen múltiple (Mirror Image): crea duplicados de ti mismo como señuelo ((1d4 + 1 cada 3 niveles, máx 8)

Invisibilidad (Invisibility): el objetivo es invisible durante 1 min./nivel o hasta que ataque

Pauta hipnótica (Hypnotic Pattern): fascina (2d4 + nivel) DG de criaturas

Trampa fantasmal (Phantom Trap): hace que un objeto parezca tener una trampa

Nigromancia

Ceguera/Sordera (Blindness/Deafness): deja al objetivo ciego o sordo

Comandar muertos vivientes (Command Undead): criaturas muertas vivientes obedecen tus órdenes.

Espantar (Scare): las criaturas de menos de 6 DG entran en pánico

Falsa vida (False Life): Gana 1d10 pg temporales +1/nivel (máx 10)

Mano espectral (Spectral Hand): Creas una mano brillante e incorpórea que permite ataques de toque

Toque de necrófago (Ghoul Touch): Paraliza un objetivo, con el hedor que exudan hace que los cercanos queden afectados

Transmutación

Alterar el propio aspecto (Alter Self): Asumes la forma de un humanoide Pequeño o Mediano

Apertura (Knock): Abre puertas cerradas o mágicamente selladas

Astucia de zorro (Fox's Cunning): el objetivo gana +4 a Int durante 1 min./nivel

Esplendor de águila (Eagle's Splendor): el objetivo gana +4 a Car durante 1 min./nivel

Fuerza de toro (Bull's Strength): El objetivo gana +4 a Fue durante 1min./nivel

Gracia felina (Cat's Grace): El objetivo gana +4 a Des durante 1min./nivel

Integrar (Make Whole): Repara un objeto

Levitar (Levitate): Objetivo mueve arriba y abajo en tu dirección

Pirotecnia (Pyrotechnics): transforma el fuego en luz cegadora o humo asfixiante

Resistencia de oso (Bear's Endurance): El objetivo gana +4 a Con durante 1min./nivel

Sabiduría de buho (Owl's Wisdom): El objetivo gana +4 a Sab durante 1min./nivel

Trepar cual arácnido (Spider Climb): Concede la aptitud de caminar por paredes y techos

Truco de la cuerda (Rope Trick): Hasta 8 criaturas se esconden en un espacio extradimensional

Viento susurrante (Whispering Wind): envía un mensaje corto hasta 1 milla/nivel

Visión en la oscuridad (Darkvision): Ves a 60 pies en total oscuridad

Conjuros de Hechicero/Mago de nivel 3

Abjuración

Círculo mágico contra el Caos/Mal/Bien/Ley (Magic Circle against Chaos/Evil/Good/Law): Como el conjuro Protección , pero con radio de 10 pies y 10 min/niv

Disipar magia (Dispel Magic): Cancela un conjuro o efecto mágico

Indetectabilidad (Nondetection): Esconde al objetivo de la adivinación y escudriñamiento

Protección contra la energía (Protection from Energy): Absorbe 12 puntos/nivel de daño de un tipo de energía

Runas explosivas (Explosive Runes): Inflige 6d6 de daño cuando son leídas

Adivinación

Clariaudiencia / Clarividencia (Clairaudience / Clairvoyance): Escucha o ve a una distancia de 1 min/niv.

Don de lenguas (Tongues): Habla y entiende cualquier idioma

Vista arcana (Arcane Sight): Auras mágicas se convierten en visibles para ti

Conjuración

Convocar monstruo III (Summon Monster III): Convoca criatura extraplanar que lucha por ti

Corcel fantasmal (Phantom Steed): Un caballo mágico aparece durante 1hora/nivel

Impronta de la serpiente sepia (Sepia Snake Sigil): Crea símbolos de texto que inmovilizan a su lector

Nube apestosa (Stinking Cloud): Vapores nauseabundos, 1 asalto/nivel

Tormenta de Aguanieve (Sleet Storm): Obstaculiza visión y movimiento

Encantamiento

Furia (Rage): Otorga +2 a Fue y Con, +1 a salvaciones de Voluntad, -2 a CA

Heroísmo (Heroism): Otorga un bonificador +2 a las tiradas de ataque, salvaciones y pruebas de habilidad

Inmovilizar persona (Hold Person): Paraliza un humanoide durante 1asalto/nivel

Sueño profundo (Deep Slumber): Pone 10 DG de criaturas a dormir

Sugestión (Suggestion): Obliga a un sujeto a seguir un curso de acción fijado

Evocación

Bola de fuego (Fireball): 1d6 daño por nivel, 20 pies de radio

Cubículo (Tiny Hut): Crea refugio para 10 criaturas

Luz del día (Daylight): Radio de 60 pies de luz brillante

Muro de viento (Wind Wall): Desvía flechas, animales pequeños y gases

Rayo relampagueante (Lightning Bolt): Electricidad inflige 1d6/nivel de daño

Ilusión

Desplazamiento (Displacement): Los ataques fallan el objetivo un 50% de las veces

Escritura ilusoria (Illusory Script): Sólo las criaturas seleccionadas pueden leer el texto

Esfera de invisibilidad (Invisibility Sphere): Vuelve todo invisible en 10 pies

Imagen mayor (Major Image): Como imagen silenciosa, además de efectos de sonido, olor y térmicos

Nigromancia

Apacible descanso (Gentle Repose): Preserva un cadáver

Detener muertos vivientes (Halt Undead): Inmoviliza muerto viviente durante 1 asalto/nivel

Rayo agotador (Ray of Exhaustion): Rayo que deja exhausto al objetivo

Toque vampírico (Vampiric Touch): Toque inflige 1d6 daño cada dos niveles; lanzador gana el daño como PG temporales

Transmutación

Acelerar (Haste): Una criatura/nivel mueve más rápido, +1 a tiradas de ataque, CA y salvaciones de Reflejos

Afiladura (Keen Edge): Dobra el rango de amenaza normal de un arma

Arma mágica mayor (Magic Weapon, Greater): El arma gana un bonificador +1/cuatro niveles (máx +5)

Encoger objeto (Shrink Item): El objeto se reduce a una dieciseisava parte de su tamaño

Flecha flamígera (Flame Arrow): Flechas infligen +1d6 daño por fuego

Forma de bestia I (Beast Shape I): Obtienes la forma y algunos de los poderes de un animal pequeño o mediano

Forma gaseosa (Gaseous Form): El objetivo se convierte en insustancial y puede volar lentamente

Intermitencia (Blink): Te desvaneces y reapareces aleatoriamente durante 1 asalto/nivel

Página secreta (Secret Page): Cambia una página para ocultar su verdadero contenido

Ralentizar (Slow): Un objetivo/nivel realiza sólo una acción/asalto, -1 a la CA, salvaciones de Reflejos y tiradas de ataque

Respiración acuática (Water Breathing): Objetivos pueden respirar bajo el agua

Volar (Fly): El objetivo vuela a 60 pies de velocidad

Conjuros de Hechicero/Mago de nivel 4

Abjuración

Ancla dimensional (Dimensional Anchor): Impide el movimiento extradimensional

Globo de invulnerabilidad menor (Globe of Invulnerability, Lesser): Detiene efectos de conjuro de nivel 1 a 3

Piel Pétreo (Stoneskin): Garantiza RD 10/adamantina

Quitar maldición (Remove Curse): Libera un objeto o persona de una maldición

Trampa de fuego (Fire Trap): Objeto abierto inflige 1d4 daño + 1/nivel

Adivinación

Detectar escudriñamiento (Detect Scrying): Te advierte del espionaje mágico.

Escudriñamiento (Scrying): Espía un objetivo a distancia

Localizar criatura (Locate Creature): Te indica la dirección a una criatura conocida

Ojo arcano (Arcane Eye): Ojo flotante invisible que mueve 30 pies/asalto

Conjuración

Bruma sólida (Solid Fog): Bloquea la visión y ralentiza el movimiento

Cobijo seguro (Secure Shelter): Crea una cabaña resistente

Convocar monstruo IV (Summon Monster IV): Convoca una criatura extraplanar que lucha por ti

Creación menor (Minor Creation): Crea una prenda o un objeto de madera

Puerta dimensional (Dimension Door): Te teleporta a una corta distancia

Tentáculos negros (Black Tentacles): Tentáculos apresan a todas las criaturas dentro de 20 pies de extensión

Encantamiento

Confusión (Confusion): El objetivo se comporta de forma extraña durante 1 asalto/nivel

Desesperación aplastante (Crushing Despair): El objetivo recibe -2 a tiradas de ataque, tiradas de daño, salvaciones y pruebas

Geas menor (Geas, Lesser): Das órdenes a objetivos de 7 DG o menos

Hechizar monstruo (Charm Monster): Hace que un monstruo crea que es tu aliado

Evocación

Alarido (Shout): Ensordece todo dentro del cono e inflige 5d6 de daño sónico

Escudo de fuego (Fire Shield): Las criaturas que te atacan reciben daño de fuego; estás protegido del calor o del frío

Esfera elástica (Resilient Sphere): Globo de fuerza que protege pero atrapa a un objetivo

Muro de fuego (Wall of Fire): Inflige 2d4 de daño de fuego hasta los 10 pies y 1d4 hasta los 20 pies. Atravesar el muro inflige 2d6 daño + 1/nivel

Muro de hielo (Wall of Ice): Plano de hielo crea un muro; hemisferio crea una cúpula

Tormenta de hielo (Ice Storm): Granizo inflige 5d6 daño en un cilindro de 40 pies

Ilusión

Asesino fantasmal (Phantasmal Killer): Terribles ilusiones matan al objetivo o infligen 3d6 de daño

Conjuración sombría (Shadow Conjuration): Imita un conjuro por debajo de nivel 4, pero sólo es real el 20%

Invisibilidad mayor (Invisibility, Greater): Como invisibilidad, pero el objetivo puede atacar y permanecer invisible

Muro ilusorio (Illusory Wall): Pared, piso o techo parecen reales, pero cualquier cosa puede pasar a través

Pauta iridiscente (Rainbow Pattern): Luces fascinan 24 DG de criaturas

Terreno alucinatorio (Hallucinatory Terrain): Hace que un tipo de terreno parezca otro (campo como bosque, o algo similar)

Nigromancia

Contagio (Contagion): Infecta al objetivo con la enfermedad escogida

Energación (Enervation): El objetivo gana 1d4 niveles negativos

Lanzar maldición (Bestow Curse): -6 a una puntuación de característica; -4 a tiradas de ataque, salvaciones y pruebas; o 50% probabilidades de perder cada acción

Miedo (Fear): El objetivo dentro del cono huye durante 1 asalto/nivel

Reanimar a los muertos (Animate Dead): Crea esqueletos y zombis muertos vivientes de cadáveres

Transmutación

Agrandar persona en grupo (Enlarge Person, Mass): 1 criatura humanoide/nivel dobla su tamaño

Cuerpo elemental I (Elemental Body I): Te conviertes en un elemental pequeño

Forma de bestia II (Beast Shape II): Adoptas la forma y algunos de los poderes de un animal menudo o grande

Mnemocencia (Mnemonic Enhancer): Sólo mago . Prepara conjuros adicionales o recupera uno ya lanzado

Reducir persona en grupo (Reduce Person, Mass): Como reducir persona, pero afecta 1 criatura humanoide/nivel

Transformar piedra (Stone Shape): Esculpe piedra en cualquier forma

Conjuros de Hechicero/Mago de nivel 5

Abjuración

Exorcismo (Dismissal): obliga a una criatura a volver a su plano natal

Romper encantamiento (Break Enchantment): libera al objetivo de encantamientos, transmutaciones y maldiciones

Sanctasanctorum secreto de mago (Mage's Private Sanctum): Impide que alguien observe o escudriñe un área durante 24 horas

Adivinación

Contactar con otro plano (Contact Other Plane): Permite que le hagas preguntas a una entidad extraplanar

Ojos fisgones (Prying Eyes): 1d4+1/nivel de ojos flotantes exploran para ti

Vínculo telepático (Telepathic Bond): Vínculo que permite comunicarse a aliados

Conjuración

Aliado menor de los planos (Planar Binding, Lesser): Invocas y atrapas una criatura aliada extraplanar de 6 DG o menos, hasta que esta haya realizado una tarea.

Cofre secreto (Secret Chest): Esconde un cofre caro en el Plano Etéreo; puedes recuperarlo a voluntad

Convocar monstruo V (Summon Monster V): Convoca una criatura extraplanar que lucha por ti.

Creación mayor (Major Creation): Como creación menor, añadiendo piedra y metal

Mastín fiel de mago (Mage's Faithful Hound): Un perro fantasma puede proteger una ubicación y atacar intrusos

Muro de piedra (Wall of Stone): Crea un muro de piedra que puede ser modelado

Nube aniquiladora (Cloudkill): Mata 3 DG o menos; 4-6 DG salvación o muerte, 6 o más DG reciben daño de Con

Teleportar (Teleport): Te transporta instantáneamente tan lejos como 100 millas por nivel

Encantamiento

Bruma mental (Mind Fog): los objetivos en la niebla reciben -10 a pruebas de Sab y Vol

Debilidad mental (Feeblemind): La Int y Car del objetivo bajan a 1

Dominar persona (Dominate Person): controla humanoides telepáticamente

Inmovilizar monstruo (Hold Monster): como Inmovilizar persona, pero afecta a cualquier criatura

Símbolo de sueño (Symbol of Sleep): La runa desencadenada pone a las criaturas cercanas en un sueño catatónico

Evocación

Cono de frío (Cone of Cold): 1d6/nivel daño de frío

Mano interpuesta (Interposing Hand): Mano otorga cobertura contra 1 oponente

Muro de fuerza (Wall of Force): Muro inmune al daño

Recado (Sending): Envía mensaje corto a cualquier sitio, instantáneamente

Ilusión

Espejismo arcano (Mirage Arcana): como terreno alucinatorio, pero con estructuras

Evocación sombría (Shadow Evocation): imita una evocación de menos de nivel 5°, pero sólo un 20% es real

Imagen persistente (Persistent Image): como imagen mayor, pero no requiere concentración

Mensaje onírico (Dream): envía un mensaje a alguien que está durmiendo

Ofuscar videncia (False Vision): engaña el escudriñamiento con una ilusión

Pesadilla (Nightmare): envía una visión, causando 1d10 de daño y fatiga

Similitud (Seeming): cambia la apariencia de una persona por cada dos niveles

Nigromancia

Asolar (Blight): Marchita una planta o inflige 1d6/nivel daño a una criatura vegetal

Olas de fatiga (Waves of Fatigue): Varios objetivos se fatigan

Símbolo de dolor (Symbol of Pain): La runa desencadenada asola a las criaturas con dolor

Transmigración (Magic Jar): Permite la posesión de otra criatura

Transmutación

Crecimiento animal (Animal Growth): Un animal dobla su tamaño

Cuerpo elemental II (Elemental Body II): Te conviertes en un elemental mediano

Elaborar (Fabricate): Transforma materias primas en productos acabados

Forma de bestia III (Beast Shape III): Adoptas la forma de un animal diminuto o enorme o de una bestia mágica pequeña o mediana

Forma vegetal I (Plant Shape I): Te conviertes en una criatura vegetal pequeña o mediana

Pasamiento (Passwall): Crea pasajes a través de muros de madera o piedra

Polimorfarse (Polymorph): Da una nueva forma a una criatura voluntaria

Polimorfar funesto (Baleful Polymorph): Convierte al objetivo en un animal inofensivo

Telequinesia (Telekinesis): Mueve objetos, ataca criaturas o lanza objetos o criaturas

Transmutar barro en roca (Transmute Mud to Rock): Transforma 2 cubos de 10 pies por nivel

Transmutar roca en barro (Transmute Rock to Mud): Transforma 2 cubos de 10 pies por nivel

Viaje en vuelo (Overland Flight): Vuelas a una velocidad de 40 pies y puedes apresurarte en largas distancias

Universal

Permanencia (Permanency): Hace algunos hechizos permanentes

Conjuros de Hechicero/Mago de nivel 6

Abjuración

Campo antimagia (Antimagic Field): Niega la magia en 10 pies

Disipar magia mayor (Dispel Magic, Greater): funciona como disipar magia, pero puede afectar a varios objetivos

Globo de invulnerabilidad (Globe of Invulnerability): como Globo de invulnerabilidad menor, pero afecta a conjuros de nivel 4

Guardas y custodias (Guards and Wards): Gran variedad de efectos mágicos de protección de área

Rechazo (Repulsion): Las criaturas no pueden aproximarse a ti

Adivinación

Analizar esencia mágica (Analyze Dweomer): revela los aspectos mágicos del receptor

Conocimiento de leyendas (Legend Lore): te permite aprender historias sobre una persona, lugar o cosa

Visión verdadera (True Seeing): Permite que veas todas las cosas como son en realidad

Conjuración

Aliado de los planos (Planar Binding): Como ligadura menor de los planos, pero hasta a 12 DG

Bruma ácida (Acid Fog): Bruma inflige daño ácido

Convocar monstruo VI (Summon Monster VI): convoca una criatura extraplanar para que luche por ti

Muro de hierro (Wall of Iron): 30 pg/cuatro niveles; puede hacerse caer encima de enemigos

Encantamiento

Geas/empeño (Geas/Quest): como geas menor, pero afecta a cualquier criatura

Heroísmo mayor (Heroism, Greater): Da un bonificador + 4 a las tiradas de ataque, salvaciones, pruebas de habilidad; inmunidad al miedo, pg temporales

Sugestión en grupo (Suggestion, Mass): Como sugestión, afecta 1 objetivo/nivel

Símbolo de persuasión (Symbol of Persuasion): La runa desencadenada encanta criaturas

Evocación

Contingencia (Contingency): Establece condiciones de desencadenamiento para otro conjuro

Esfera congelante (Freezing Sphere): Congela agua o inflige daño de frío

Mano forzuda (Forceful Hand): Mano empuja lejos a criaturas

Relampago zigzageante (Chain Lightning): 1d6/nivel daño y 1 rayo secundario/nivel

Ilusión

Caminar por la sombra (Shadow Walk): caminas entre las sombras para viajar rápidamente

Doble engañoso (Mislead): te vuelve invisible y crea un doble ilusorio

Imagen permanente (Permanent Image): ilusión permanente, incluye efectos visuales, auditivos, olfativos y térmicos

Imagen programada (Programmed Image): como imagen mayor , pero se desencadena con un suceso

Velo (Veil): cambias la apariencia de un grupo de criaturas

Nigromancia

Círculo de muerte (Circle of Death): Mata 1d4/nivel DG de criaturas

Crear muertos vivientes (Create Undead): Alza necrófagos, necrarios, momias o mohrgs de restos físicos

Matar muertos vivientes (Undeath to Death): Destruye 1d4/nivel DG de muertos vivientes (máx 20d4)

Mirada penetrante (Eyebite): el objetivo queda despavorido, indispuestos y/o comatoso

Símbolo de miedo (Symbol of Fear): La runa desencadenada induce el pánico en criaturas cercanas

Transmutación

Astucia de zorro en grupo (Fox's Cunning, Mass): como astucia de zorro, afecta a 1 objetivo/nivel

Controlar las aguas (Control Water): Aumenta o reduce masas de agua

Cuerpo elemental III (Elemental Body III): Te conviertes en un elemental grande

De la carne a la piedra (Flesh to Stone): Transforma a la criatura objetivo en una estatua

De la piedra a la carne (Stone to Flesh): Restaura una criatura petrificada

Desintegrar (Disintegrate): Reduce una criatura u objeto a polvo

Elucubración de mago (Mage's Lucubration): Solo mago . Recuerda un hechizo de nivel 5 o inferior

Esplendor de águila en grupo (Eagle's Splendor, Mass): como esplendor de águila , afecta a un objetivo/nivel

Forma de bestia IV (Beast Shape IV): Adoptas la forma de un animal diminuto o enorme o de una bestia mágica menuda o grande

Forma de dragón I (Form of the Dragon I): Te conviertes en un dragón mediano

Forma vegetal II (Plant Shape II): Te conviertes en una criatura vegetal grande

Fuerza de toro en grupo (Bull's Strength, Mass): Como fuerza de toro , afecta un sujeto por nivel

Gracia felina en grupo (Cat's Grace, Mass): Como gracia felina , afecta un sujeto por nivel

Remover tierra (Move Earth): Excava zanjas y crea colinas

Resistencia de oso en grupo (Bear's Endurance, Mass): Como resistencia de oso , afecta un objetivo/nivel

Sabiduría de buho en grupo (Owl's Wisdom, Mass): Como sabiduría de buho , afecta a 1 objetivo/nivel

Transformación (Transformation): Ganas bonificadores de combate

Conjuros de Hechicero/Mago de nivel 7

Abjuración

Destierro (Banishment): Destierra 2 DG/nivel de criaturas extraplanares

Recluir (Sequester): El sujeto es invisible a la vista y el escudriñamiento; pone la criatura en estado de coma

Retorno de conjuros (Spell Turning): Devuelve 1d4+6 niveles de conjuro al lanzador

Adivinación

Escudriñamiento mayor (Scrying, Greater): como escudriñamiento, pero más rápido y duradero

Visión (Vision): Como conocimiento de leyendas , pero más rápido

Vista arcana mayor (Arcane Sight, Greater): Como vista arcana, pero también revela efectos mágicos sobre criaturas y objetos

Conjuración

Convocaciones instantáneas (Instant Summons): Objeto preparado aparece en tu mano

Convocar monstruo VII (Summon Monster VII): convoca una criatura extraplanar para que luche por ti

Desplazamiento de plano (Plane Shift): Hasta ocho sujetos viajan a otro plano

Magnífica mansión del mago (Mage's Magnificent Mansion): Una puerta conduce a una mansión extradimensional

Puerta en fase (Phase door): Crea un pasaje invisible a través de una barrera

Teleportar mayor (Teleport, Greater): Como teleportar , pero sin límite de distancia ni posibilidad de llegar lejos del objetivo

Teleportar objeto (Teleport Object): Como teleportar , pero afecta a un objeto tocado

Encantamiento

Inmovilizar persona en grupo (Hold Person, Mass): Como *inmovilizar persona*, pero todos en 30 pies

Locura (Insanity): El objetivo sufre confusión de forma continuada

Palabra de poder cegador (Power Word Blind): Ciega una criatura con 200 pg o menos

Símbolo de aturdimiento (Symbol of Stunning): La runa desencadenada aturde a las criaturas

Evocación

Bola de fuego de explosión retardada (Delayed Blast Fireball): 1d6/nivel de daño de fuego; puedes posponer la explosión hasta 5 asaltos

Espada del mago (Mage's Sword): Espada mágica flotante que ataca a los oponentes

Jaula de fuerza (Forcecage): Cubo o jaula de fuerza aprisiona todo lo que está en su interior

Mano aferradora (Grasping Hand): Mano que proporciona cobertura, empuja o apresa

Rociada prismática (Prismatic Spray): Rayos impactan objetivos con variedad de efectos

Ilusión

Conjuración sombría mayor (Shadow Conjuration, Greater): Como *conjuración sombría*, pero hasta nivel 6 y 60% real

Invisibilidad de masas (Invisibility, Mass): Como *invisibilidad* pero afecta a todos los que estén a su alcance

Proyectar imagen (Project Image): Doble ilusorio que puede hablar y lanzar conjuros

Simulacro (Simulacrum): Crea un doble parcialmente real de una criatura

Nigromancia

Controlar muertos vivientes (Control Undead): Muertos vivientes no te atacan mientras están bajo tu control

Dedo de la muerte (Finger of Death): Inflige 10 daño/nivel a un objetivo

Símbolo de debilidad (Symbol of Weakness): La runa desencadenada debilita criaturas

Olas de extenuación (Waves of Exhaustion) Múltiples objetivos quedan exhaustos

Transmutación

Controlar el clima (Control Weather): Cambia el clima en un área local

Cuerpo elemental IV (Elemental Body IV): Te conviertes en un elemental enorme

Estatua (Statue): El sujeto puede convertirse en una estatua a voluntad

Excursión etérea (Ethereal Jaunt): Te haces etéreo durante 1 asalto/nivel

Forma de dragón II (Form of the Dragon II): Te conviertes en un dragón grande

Forma de gigante I (Giant Form I): Te conviertes en un gigante grande

Forma vegetal III (Plant Shape III): Te conviertes en una criatura vegetal enorme

Invertir gravedad (Reverse Gravity): Objetos y criaturas caen hacia arriba

Polimorfar mayor (Polymorph, Greater): Da a un sujeto voluntario una nueva forma más poderosa

Universal

Deseo limitado (Limited Wish): Altera la realidad (dentro de los límites del conjuro)

Conjuros de Hechicero/Mago de nivel 8

Abjuración

Cerradura dimensional (Dimensional Lock): Teleportación y viaje interplanar bloqueado durante 1 día/nivel

Mente en blanco (Mind Blank): El objetivo es protegido de magia mental/emocional y escudriñamiento

Muro prismático (Prismatic Wall): Colores del muro tienen gran variedad de efecto

Protección contra los conjuros (Protection from Spells): Da bonificador de resistencia +8

Adivinación

Discernir ubicación (Discern Location): Revela la localización exacta de una criatura u objeto

Instante de presciencia (Moment of Prescience): Ganas un bonificador introspectivo de +1/nivel para una única tirada de ataque, prueba o salvación

Ojos fisgones mayor (Prying Eyes, Greater): Como *ojos fisgones*, pero los ojos tienen visión verdadera

Conjuración

Aliado mayor de los planos (Planar Binding, Greater): Como *aliado menor de los planos*, pero hasta 18 DG

Atrapar el alma (Trap the Soul): Encarcela al sujeto dentro de una gema

Convocar monstruo VIII (Summon Monster VIII): convoca una criatura extraplanar para que luche por ti

Laberinto (Maze): Atrapa al objetivo en un laberinto extradimensional

Nube incendiaria (Incendary Cloud): Nube inflige 6d6 daño de fuego/asalto

Encantamiento

Antipatía (Antipathy): Objeto o localización afectada por el conjuro repele a ciertas criaturas

Baile irresistible (Irresistible Dance): Obliga al objetivo a bailar

Exigencia (Demand): Como recado, pero puedes enviar sugestión

Hechizar monstruo en grupo (Charm Monster, Mass): Como hechizar monstruo, pero afecta a todos en 30 pies

Ligadura (Binding): Utiliza una variedad de técnicas para aprisionar una criatura

Palabra de poder aturdidor (Power Word Stun): Aturde criaturas con 150 pg o menos

Símbolo de locura (Symbol of Insanity): La runa desencadenada hace que las criaturas cercanas enloquezcan

Simpatía (Sympathy): Objeto o localización atrae a ciertas criaturas

Evocación

Alarido mayor (Shout, Greater): Grito devastador que inflige 1d6/nivel de daño sónico; aturde criaturas

Esfera telequinética (Telekinetic Sphere): Como esfera elástica, pero puedes mover la esfera telequinéticamente

Explosión solar (Sunburst): Ciega a todos en 10 pies, inflige 6d6 daño

Puño cerrado (Clenched Fist): Mano grande que otorga cobertura, empuja o ataca a tus enemigos

Rayo polar (Polar Ray): Ataque de toque a distancia inflige 1d6/nivel daño de frío y drena 1d4 puntos de Destreza

Ilusión

Pauta centelleante (Scintillating Pattern): Espirales de colores confunden, aturden, o dejan inconsciente

Evocación sombría mayor (Shadow Evocation, Greater): Como *evocación sombría*, pero hasta nivel 7 y 60% real

Pantalla (Screen): Ilusión que esconde un área a la visión y el escudriñamiento

Nigromancia

Crear muertos vivientes mayores (Create Greater Undead): Crea devoradores, incorpóreos, espectros o sombras

Clonar (Clone): El duplicado despierta cuando muere el original

Horrible marchitamiento (Horrid Wilting): Inflige 1d6/nivel daño en 30 pies

Símbolo de muerte (Symbol of Death): La runa desencadenada mata las criaturas cercanas

Transmutación

Cuerpo férreo (Iron Body): Tu cuerpo se convierte en hierro vivo

Estasis temporal (Temporal Stasis): Coloca al objetivo en animación suspendida

Forma de dragón III (Form of the Dragon III): Te convierte en un dragón enorme

Forma de gigante II (Giant Form II): Te conviertes en un gigante enorme

Polimorfar cualquier cosa (Polymorph Any Object): Transforma un objetivo en cualquier cosa

Conjuros de Hechicero/Mago de nivel 9

Abjuración

Cautiverio (Imprisonment): Sepulta al objetivo bajo tierra

Disyunción del mago (Mage's Disjunction): Disipa magia, desencanta objetos mágicos

Esfera prismática (Prismatic Sphere): Como muro prismático, pero rodea todos los lados

Libertad (Freedom): Libera a la criatura de cautiverio

Adivinación

Presciencia (Foresight): "Sexto sentido" avisa del peligro inminente

Conjuración

Círculo de teletransporte (Teleportation Circle): Teleporta a las criaturas dentro del círculo

Convocar monstruo IX (Summon Monster IX): convoca una criatura extraplanar para que luche por ti

Umbral (Gate): Conecta dos planos para viajar o convocar

Refugio (Refuge): Altera un objeto para que transporte a su dueño hasta ti

Encantamiento

Dominar monstruo (Dominate Monster): Como *dominar persona*, pero cualquier criatura

Inmovilizar monstruo en grupo (Hold Monstruo, Mass): Como *inmovilizar monstruo*, pero todos en 30 pies

Palabra de poder mortal (Power Word Kill): Mata una criatura con 100 pg o menos

Evocación

Mano aplastante (Crushing Hand): Mano grande que otorga cobertura, empuja o aplasta a tus enemigos

Tromba de meteoritos (Meteor Swarm): Cuatro esferas explosivas cada una inflige 6d6 de daño por fuego

Ilusión

Némesis inexorable (Weird): Como *asesino fantasmal*, pero afecta a todos en 30 pies

Penumbras (Shades): Como *conjuración sombría*, pero hasta nivel 8 y 80% real

Nigromancia

Consumir energía (Energy Drain): Objetivo gana 2d4 niveles negativos

Lamento de la banshee (Wail of the Banshee): Inflige 10 de daño/nivel a 1 criatura/nivel

Ligadura del alma (Soul Bind): Atrapa el alma recién muerta para evitar resurrección

Proyección astral (Astral Projection): Te proyecta a ti y tus compañeros al Plano Astral

Transmutación

Cambiar de forma (Shapechange): Te transforma en ciertas criaturas, y te permite cambiar de forma una vez cada asalto

Detener el tiempo (Time Stop): Actúas con libertad durante 1d4+1 asaltos

Etereidad (Etherealness): Viajas al Plano Etéreo con tus compañeros

Universal

Deseo (Wish): Como deseo limitado, pero con menos límites

CONJUROS DE PALADÍN:

Conjuros de Paladín de nivel 1

Arma mágica (Magic Weapon): Arma gana un bonificador +1

Bendecir (Bless): Aliados ganan +1 en tiradas de ataque y salvaciones contra miedo

Bendecir agua (Bless Water): Crea agua sagrada

Bendecir arma (Bless Weapon): el arma asesta golpes terribles a enemigos malignos

Crear agua (Create Water): Crea 2 galones/nivel de agua pura

Curar heridas leves (Cure Light Wounds): Cura 1d8 daño +1/nivel (máx +5)

Detectar muertos vivientes (Detect Undead): Revela muertos vivientes dentro de 60 pies

Detectar veneno (Detect Poison): Detecta veneno en una criatura u objeto pequeño

Favor divino (Divine Favor): Ganas +1 por cada tres niveles a las tiradas de daño y ataque

Leer magia (Read Magic): Lee pergaminos y libros de conjuros

Protección contra el Caos/Mal (Protection from Chaos/Evil): + 2 a la CA y salvaciones, además de la protección adicional contra el alineamiento seleccionado

Resistencia (Resistance): El objetivo gana + 1 a las TS

Restablecimiento menor (Restoration, Lesser): Disipa un penalizador de característica o recupera 1d4 puntos de daño de característica

Soportar los elementos (Endure Elements): Vives confortablemente en regiones frías o calientes

Virtud (Virtud): El objetivo gana 1 PG temporal

Conjuros de Paladín de nivel 2

Alineamiento indetectable (Undetectable Alignment): Oculta el alineamiento de la detección mágica durante 24 horas

Escudar a otro (Shield Other): Recibes la mitad del daño del objetivo

Esplendor de águila (Eagle's Splendor): El objetivo gana + 4 a Car durante 1 min/nivel

Fuerza de Toro (Bull's Strength): El objetivo gana + 4 a Fue durante 1 min/nivel

Lentificar veneno (Delay Poison): El veneno deja de dañar al objetivo durante 1 hora/nivel

Quitar parálisis (Remove Parálisis): Libera una o más criaturas del efecto de parálisis o lentitud

Resistir energía (Resist Energy): Ignora 10 o más puntos de daño por ataque de un tipo de energía especificado

Sabiduría de buho (Owl's Wisdom): El objetivo gana + 4 a Sab durante 1 min/nivel

Zona de verdad (Zone of Truth): Objetivos dentro del alcance no pueden mentir.

Conjuros de Paladín de nivel 3

Arma mágica mayor (Magic Weapon, Greater): Arma gana +1 bonificador/cuatro niveles (máx +5)

Círculo mágico contra el Caos/Mal (Magic Circle against Chaos/Evil): Como protección contra el caos , pero 10 pies de radio y 10 min/niv

Curar heridas moderadas (Cure Moderate Wounds): Cura 2d8 de daño +1/nivel (máx +10)

Discernir mentiras (Discern Lies): Revela mentiras deliberadas

Disipar magia (Dispel Magic): Cancela un conjuro o efecto mágico

Luz del día (Daylight): 60 pies de radio de luz brillante

Plegaria (Prayer): Aliados consiguen bonificador +1 en muchas tiradas, enemigos -1 de penalizador

Quitar ceguera/sordera (Remove Blindness/Deafness): Cura ceguera o sordera normal o mágica

Quitar maldición (Remove Curse): Libera objeto o persona de una maldición

Sanar a una montura (Heal Mount): Como Sanar para un caballo u otra montura especial

Conjuros de Paladín de nivel 4

Curar heridas graves (Cure Serious Wounds): Cura 3d8 daño +1/nivel (máx +15)

Custodia contra la muerte (Death Ward): Otorga bonificadores contra conjuros de muerte y energía negativa

Disipar el Caos (Dispel Chaos): Bonificador +4 contra ataques de criaturas caóticas

Disipar el mal (Dispel Evil): Bonificador +4 contra ataques de criaturas malvadas

Espada sagrada (Holy Sword): El arma se convierte en +5, inflige +2d6 de daño contra el mal

Marca de la justicia (Mark of Justice): Designa la acción que desencadena la maldición en el objetivo

Neutralizar veneno (Neutralize Poison): Inmuniza el objetivo contra veneno, desintoxica veneno en o sobre un objetivo

Restablecimiento (Restoration): Restaura niveles y puntuaciones de característica drenadas

Romper encantamiento (Break Enchantment): Libera objetivos de encantamientos, transmutaciones y maldiciones.

DESCRIPCIÓN DE LOS CONJUROS

POR ORDEN ALFABÉTICO:

A continuación se describen los conjuros y sus estadísticas, ordenados alfabéticamente.

Pero he de señalar que no todos los conjuros del *Pathfinder* han sido traducidos en la web <http://www.rolroyce.com>, por lo que para aquellos que no estén traducidos en principio usaremos las reglas de la 3.5 (ver *Manual del Jugador D&D 3.5*), a no ser que os animeis a traducir aquellos conjuros que os interesen. En la entrada de aquellos conjuros que no estén traducidos os reproduzco la explicación que del conjuro se hace en el apartado de *Listas de conjuros según clase de lanzador* de este mismo documento (ver arriba), seguida de una indicación con la página del *Manual del Jugador D&D 3.5* en la que aparece dicho conjuro; así con la información de ambos libros podemos plantear si un conjuro de la 3.5 debe ser modificado en algún aspecto para que quede en consonancia con el resto de conjuros del *Pathfinder*.

ABLANDAR TIERRA Y PIEDRA

Soften Earth and Stone

Convierte piedra en barro, o tierra en arena o lodo.

Ver la pág. 196 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

ABRIR/CERRAR

Open/Close

Escuela transmutación

Nivel bardo 0, hechicero/mago 0

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, F (una llave de bronce)

Alcance corto (25 pies + 5 pies/2 niveles)

Objetivo objeto con un peso máximo de 30 libras o portal que pueda ser abierto o cerrado

Duración instantáneo

Tiro de salvación Voluntad niega (objeto)

Resistencia a conjuros sí (objeto)

Puedes abrir o cerrar (a tu elección) una puerta, cofre, caja, ventana, bolsa, saco, botella, barril u otro contenedor. Si algo se resiste a esta actividad (como una barra en una puerta o una cerradura en un cofre), el conjuro falla. Además, el conjuro sólo puede abrir y cerrar cosas que pesen 30 libras o menos. Por tanto, puertas, cofres y objetos similares diseñados para criaturas enormes podrían estar más allá de la capacidad de este conjuro para afectarlos.

ACELERAR

Haste.

Una criatura/nivel mueve más rápido, +1 a tiradas de ataque, CA y salvaciones de Reflejos.

Ver las págs. 196-197 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

ADIVINACIÓN

Divination

Proporciona consejo útil para acciones específicas.

Ver la pág. 197 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

AFILADURA

Keen Edge.

Dobla el rango de amenaza normal de un arma.

Ver la pág. 197 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

AGRANDAR PERSONA

Enlarge Person

Escuela transmutación

Nivel hechicero/mago 1

Tiempo de lanzamiento 1 asalto

Componentes V, S, M (polvo de hierro)

Alcance corto (25 pies + 5 pies/2 niveles)

Objetivo una criatura humanoide

Duración 1 minuto/nivel (D)

Tiro de salvación Fortaleza niega

Resistencia a conjuros sí

Este conjuro causa el crecimiento instantáneo de una criatura humanoide, doblando su altura y multiplicando su peso por 8. Este incremento cambia la categoría de tamaño de la criatura al siguiente superior. El objetivo gana un bonificador de tamaño +2 a la Fuerza, un penalizador -2 a la Destreza (hasta un mínimo de 1), y un penalizador -1 a las tiradas de ataque y CA debido a su tamaño incrementado.

Una criatura humanoide cuyo tamaño aumente a grande ocupa un espacio de 10 pies y tiene un alcance natural de 10 pies. Este conjuro no cambia la velocidad del objetivo

Si no se dispone de espacio suficiente para el crecimiento deseado, la criatura alcanza el máximo tamaño posible y puede hacer una prueba de Fuerza (usando su Fuerza incrementada) para explosionar cualquier cerco en el proceso. Si falla, es limitado sin daños por los materiales que lo cercan – el conjuro no puede ser usado para aplastar una criatura incrementando su tamaño.

Todo el equipo usado o llevado por una criatura es igualmente aumentado por el conjuro. Las armas cuerpo a cuerpo afectadas por este conjuro infligen más daño (ver página 145 de Pathfinder RPG). Otras propiedades mágicas no son afectadas por este conjuro. Cualquier objeto agrandado que deje de estar en posesión de la criatura agrandada (incluyendo un proyectil o arma arrojada) vuelve instantáneamente a su tamaño normal. Esto significa que las armas de proyectiles y arrojadas infligen su daño normal. Las propiedades mágicas de los objetos agrandados no se incrementan por este conjuro.

Múltiples efectos mágicos que incrementen el tamaño no se apilan.

Agrandar persona contrarresta y disipa *reducir persona*.

Agrandar persona puede ser hecho permanente con un conjuro de *permanencia*.

AGRANDAR PERSONA EN GRUPO

Enlarge Person, Mass

Escuela transmutación

Nivel hechicero/mago 4

Objetivo una criatura humanoide/nivel, ninguna de las cuales puede estar a más de 30 pies de otra

Este conjuro funciona igual que *agrandar persona*, excepto que afecta a múltiples criaturas.

ALARIDO

Shout

Escuela evocación [sónico]

Nivel bardo 4, hechicero/mago 4

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V

Alcance 30 pies

Área explosión con forma de cono

Duración instantáneo

Tiro de salvación Fortaleza parcial o Reflejos niega (objeto), ver texto

Resistencia a conjuros sí (objeto)

Emites un grito ensordecedor que ensordece y daña a las criaturas en su camino. Cualquier criatura que esté dentro de área queda ensordecida durante 2d6 asaltos y recibe 5d6 puntos de daño sónico. Una salvación exitosa niega el ensordecimiento y reduce el daño a la mitad. Cualquier objeto expuesto, objeto cristalino o criatura cristalina recibe 1d6 puntos de daño sónico por nivel de lanzador (máximo 15d6).

A una criatura afectada se le permite una salvación de Fortaleza para reducir el daño a la mitad, y una criatura que posea objetos frágiles puede negar el daño a esos objetos con una TS exitosa de Reflejos. Un *alarido* no penetra un conjuro de *silencio*.

ALARIDO MAYOR

Shout, Greate.

Grito devastador que causa 10d6 puntos de daño sónico; aturde a las criaturas.

Ver la pág. 198 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

ALARMA

Alarm

Escuela abjuración

Nivel bardo 1, explorador 1, hechicero/mago 1

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, F/DF (una campanita y un trozo de hilo de plata muy fino)

Alcance corto (25 pies + 5 pies/2 niveles)

Area emanación de 20 pies de radio centrada en un punto del espacio

Duración 2 horas/nivel (D)

Tiro de salvación ninguno

Resistencia a conjuros no

Alarma crea una custodia sutil en el área que selecciones. Una vez que el efecto del conjuro esté en su lugar, a partir de entonces suena una alarma mental o audible cada vez que una criatura de tamaño menudo o mayor entre en el área custodiada o la toque. Una criatura que diga la contraseña (determinada por ti en el momento del lanzamiento) no hace saltar la

alarma. Tú decides en el momento del lanzamiento si *alarma* será de carácter metal o audible.

Alarma mental: Una *alarma* mental te alerta a ti (y sólo a ti) siempre y cuando permanezcas dentro de una milla del área custodiada. Notas un solo “ping” mental que te despierta de un sueño normal pero no perturba tu concentración de otro modo. Un conjuro de *silencio* no tiene efecto en una *alarma* mental.

Alarma audible: Una *alarma* audible produce el sonido de una campanilla, y cualquiera dentro de 60 pies del área custodiada puede oírla con claridad. La distancia se reduce en 10 pies por cada puerta cerrada en el medio y en 20 pies por cada muro físico interpuesto.

En condiciones de silencio, el campanileo puede ser oído débilmente hasta a 180 pies de distancia. El sonido permanece durante 1 asalto. Las criaturas dentro de un conjuro de *silencio* no pueden oír el campanileo.

Las criaturas etéreas o astrales no activan la *alarma*.

Alarma puede ser hecho permanente con un conjuro de *permanencia*.

ALIADO DE LOS PLANOS

Planar Ally.

Como aliado menor de los planos, pero hasta 12 DG.

Ver la pág. 198 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

ALIADO DE LOS PLANOS MAYOR

Planar Ally, Greater.

Como aliado menor de los planos, pero hasta 18 DG.

Ver la pág. 198 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

ALIADO DE LOS PLANOS MENOR

Planar Ally, Lesser.

Intercambia servicios con una criatura extraplanar de 6 DG.

Ver la pág. 198 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

LIENTO DE VIDA²²

Breath of Life.

Escuela conjuración (curación)

Nivel clérigo 5

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance toque

Área criatura tocada

Duración instantáneo

Tiro de salvación Voluntad niega (inofensivo) o la mitad, véase el texto

Resistencia a conjuros sí (inofensivo) o sí, ver texto

Este hechizo cura 5d8 puntos de daño + 1 punto por nivel de lanzador (máximo 25).

A diferencia de otros hechizos que curan el daño, el aliento de la vida puede traer a la vida a criaturas muertas recientemente. Si se lanza contra una criatura que ha muerto dentro de un round, aplica la resurrección de este hechizo a la criatura. Si la criatura curó el total de PG esta recibirá un punto negativo inferior a su puntuación de Constitución, volviendo a la vida y estabilizándose en su nuevo total de PG. Si el total de los PG de la criatura se encuentra en una cantidad negativa igual o mayor que su puntuación de Constitución, la criatura permanece muerta. Las criaturas devueltas a la vida a través de este hechizo ganan un nivel negativo temporal que dura un día.

Las criaturas muertas por los efectos de la muerte no pueden ser resucitadas mediante este hechizo.

Al igual que los hechizos de curación, el *aliento de la vida* hace daño a los muertos vivientes en vez de curar, y evidentemente no los puede traer de vuelta a la vida.

ALINEAMIENTO INDETECTABLE

Undetectable Alignment.

Oculta el alineamiento de la detección mágica durante 24 horas.

²² Este conjuro es nuevo del *Pathfinder*, no aparece en el *Manual del Jugador D&D 3.5*.

Ver la pág. 198-199 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

ALINEAR ARMA

Align Weapon.

El arma se vuelve buena, caótica, legal o maligna.

Ver la pág. 199 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

ALTERAR EL PROPIO ASPECTO

Alter Self

Escuela transmutación (polimorfismo)

Nivel bardo 2, hechicero/mago 2

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M (una parte de la criatura cuya forma piensas asumir)

Alcance personal

Objetivo tú

Duración 1 min./nivel (D)

Cuando lanzas este conjuro, asumes la forma de cualquier criatura del tipo humanoide de tamaño Pequeño o Mediano. Obtienes cualquiera de las siguientes aptitudes si la forma que asumes la tiene: visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra, olfato y nadar 30'.

Criatura pequeña: si la forma que adoptas es un humanoide pequeño, obtienes un bonificador de tamaño +2 a la Destreza.

Criatura mediana: si la forma que adoptas es un humanoide Mediano, obtienes un bonificador +2 a la Fuerza.

ANALIZAR ESENCIA MÁGICA

Analyze Dweomer.

Revela los aspectos mágicos del receptor.

Ver la pág. 199 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

ANCLA DIMENSIONAL

Dimensional Anchor

Escuela abjuración

Nivel clérigo 4, hechicero/mago 4

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance intermedio (100 pies + 10 pies/nivel)

Efecto rayo

Duración 1 min./nivel

Tiro de salvación ninguno

Resistencia a conjuros sí (objeto)

Un rayo verde brota de tu mano. Debes hacer un ataque de toque a distancia para impactar al objetivo. Cualquier criatura u objeto golpeado por el rayo se cubre con un brillante campo esmeralda que bloquea completamente el viaje extradimensional. Formas de movimiento impedidas por un *ancla dimensional* incluyen *proyección astral*, *intermitencia*, *puerta dimensional*, *excursión etérea*, *etereidad*, *umbral*, *laberinto*, *desplazamiento de plano*, *caminar por la sombra*, *teleportar* y habilidades sortílegas similares. El conjuro también impide el uso de un *umbral* o *círculo de teleportación* durante la duración del conjuro.

Un *ancla dimensional* no interfiere con el movimiento de las criaturas que ya están en forma etérea o astral cuando el conjuro es lanzado, ni bloquea la percepción o formas de ataque extradimensionales. Además, el *ancla dimensional* no impide que las criaturas convocadas desaparezcan al acabar un conjuro de convocación.

ANIMAL MENSAJERO

Animal Messenger

Escuela encantamiento (compulsión) [enajenador]

Nivel bardo 2, druida 2, explorador 1

Tiempo de lanzamiento 1 minuto

Componentes V, S, M (un bocado de alimento del gusto del animal)

Alcance corto (25 pies + 5 pies/2 niveles)

Objetivo un animal menudo

Duración 1 día/nivel

Tiro de salvación ninguno ver texto

Resistencia a conjuros sí

Obligas a un animal menudo a ir al lugar que designes. El uso más común para este conjuro es conseguir un animal para llevar mensajes a tus aliados. El animal no puede ser domesticado o entrenado por otra persona, incluyendo criaturas como familiares y compañeros animales.

Usando algún tipo de comida deseable para el animal como señuelo, llamas al animal hasta ti. El animal avanza y espera tu oferta. Puedes grabar mentalmente en el animal un lugar bien conocido por ti o un punto de referencia obvia. Las instrucciones deben ser simples, porque el animal depende de tu conocimiento y no puede encontrar un destino por sí mismo. Puedes añadirle un pequeño objeto o nota al mensajero. El animal se dirige a la localización designada y espera allí hasta que la duración del conjuro finaliza., momento en el que reanuda sus actividades normales.

Durante este periodo de espera, el mensajero permite a otros que se le aproximen y quiten cualquier pergamino u objeto que lleve. El destinatario no gana ninguna habilidad especial para comunicarse con el animal o leer cualquier mensaje portado (si está escrito en un lenguaje que no conoce, por ejemplo).

ANIMAR LAS PLANTAS

Animate Plants.

Una o más plantas son animadas y luchan por ti.

Ver la pág. 200 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

ANIMAR LOS OBJETOS

Animate Objects.

Los objetos atacan a tus enemigos.

Ver la pág. 200 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

ANIMAR UNA CUERDA

Animate Rope.

Hace que una cuerda se mueva a tus órdenes.

Ver la pág. 200 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

ANTIPATÍA

Antipathy.

Un objeto o localización afectados por el conjuro repelen a ciertas criaturas.

Ver la pág. 200-201 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

APACIBLE DESCANSO

Gentle Repose.

Preserva un cadáver.

Ver la pág. 201 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

APAGAR

Quench.

Extingue fuegos.

Ver la pág. 201 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

APERTURA

Knock.

Abre puertas cerradas o mágicamente selladas.

Ver la pág. 201 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

ARMA DISRUPTORA

Disrupting Weapon.

Arma cuerpo a cuerpo que destruye a los muertos vivientes.

Ver la pág. 201 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

ARMA ESPIRITUAL

Spiritual Weapon.

Arma mágica que ataca por sí misma.

Ver la pág. 201 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

ARMA MÁGICA

Magic Weapon

Escuela transmutación

Nivel clérigo 1, hechicero/mago 1, paladín 1

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, FD

Alcance Toque

Objetivo Arma tocada

Duración 1 min./nivel

Tiro de salvación Voluntad niega (inofensivo, objeto)

Resistencia a conjuros Sí (inofensivo, objeto)

Arma mágica da un bonificador +1 de mejora a un arma a las tiradas de ataque y daño. Un bonificador de mejor no se apila con el bonificador +1 a las tiradas de ataque de un arma de gran calidad

No puedes lanzar este conjuro en un arma natural, como un ataque sin armas (en su lugar, ver *colmillo mágico*). El ataque sin armas del monje se considera un arma, por lo que se puede mejorar con este conjuro.

ARMA MÁGICA MAYOR

Magic Weapon, Greater.

El arma gana un bonificador +1/cuatro niveles (máx +5).

Ver la pág. 202 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

ARMADURA DE MAGO

Mage Armor.

Da al objetivo bonificador de armadura +4.

Ver la pág. 202 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

ASESINO FANTASMAL

Phantasmal Killer

Escuela ilusión (fantasma) [miedo, enajenador]

Nivel hechicero/mago 4

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance intermedio (100 pies + 10 pies/nivel)

Objetivo una criatura viva

Duración instantáneo

Tiro de salvación Voluntad descrece, después Fortaleza parcial; ver texto;

Resistencia a conjuros sí

Creas una imagen fantasmal de la criatura más aterradora imaginable por el objetivo simplemente formando los temores de la mente subconsciente del objetivo en algo que su mente consciente puede visualizar: su bestia más horrible. Sólo el objetivo del conjuro puede ver al *asesino fantasmal*. Tú ves solamente una forma vaga. El objetivo primero realiza una salvación de Voluntad para reconocer la imagen como irreal. Si la salvación falla, el fantasma toca al objetivo y este debe tener éxito en una salvación de Fortaleza o morir de miedo. Incluso si la salvación de Fortaleza tiene éxito, el objetivo recibe 3d6 puntos de daño.

Si el objetivo de un *asesino fantasmal* tiene éxito en descreer y posee telepatía o lleva puesto un yelmo de telepatía, la bestia se vuelve sobre ti. Entonces debes descreer o convertirte en el objetivo de su mortífero ataque de miedo.

ASOLAR

Blight.

Marchita una planta o causa 1d6 de daño/nivel a una criatura vegetal.

Ver la pág. 202 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

ASTUCIA DE ZORRO

Fox's Cunning.

El objetivo gana +4 a Int durante 1 min./nivel.

Ver la pág. 202 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

ASTUCIA DE ZORRO EN GRUPO

Fox's Cunning, Mass.

Como astucia de zorro, afecta a 1 objetivo/nivel.

Ver la pág. 202 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

ATONTAR

Daze.

Una única criatura humanoide con 4 DG o menos pierde su siguiente acción.

Ver la pág. 202 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

ATONTAR MONSTRUO

Daze Monster.

Una criatura viva de 6 DG o menos pierde su siguiente acción.

Ver la pág. 203 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

ATRAPAR EL ALMA

Trap the Soul.

Encarcela al sujeto dentro de una gema.

Ver la pág. 203 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

AUGURIO

Augury.

Averiguas si una acción va a ser buena o mala.

Ver la pág. 203 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

AURA MÁGICA²³

Magic Aura.

Altera el aura de los objetos mágicos.

Ver la pág. 203 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

AURA SACRÍLEGA

Unholy Aura.

+4 a CA, +4 resistencia y RC 25 contra conjuros buenos.

Ver la pág. 203-204 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

AURA SAGRADA

Holy Aura.

+4 a la CA, +4 resistencia y RC 25 contra conjuros malignos.

Ver la pág. 204 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

²³ En el *Manual del Jugador D&D 3.5*, este conjuro se llama *Aura mágica de Nystul*, pero son el mismo conjuro.

AUXILIO DIVINO

Aid

Escuela encantamiento (compulsion) [enajenador]

Nivel clérigo 2

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, FD

Alcance toque

Objetivo criatura viva tocada

Duración 1 min./nivel

Tiro de Salvación ninguno

Resistencia a conjuros sí (inofensivo)

Auxilio divino concede al receptor un bonificador +1 de moral a las tiradas de ataque y TS contra efectos de miedo, más 1d8 + nivel de lanzador puntos de golpe temporales (hasta un máximo de 1d8+10 puntos de golpe temporales a nivel de lanzador 10^o).

AZOTE SACRÍLEGO

Unholy Blight

Escuela evocación [mal]

Nivel clérigo 4

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance intermedio (100 pies + 10 pies/nivel)

Area expansión de 20 pies de radio

Duración instantáneo (1d4 asaltos); ver texto

Tiro de salvación Voluntad parcial

Resistencia a conjuros sí

Invocas el poder sacrílego para castigar a tus enemigos. El poder toma la forma de un frío vapor de oscuridad grasienta. Sólo las criaturas buenas y neutrales (y no las malignas) son dañadas por el conjuro.

El conjuro causa 1d8 puntos de daño por cada dos niveles de lanzador (máximo 5d8) a una criatura buena (o 1d6 por nivel de lanzador, máximo 10d6, a un ajeno bueno) y hace que la criatura quede afectada durante 1d4 asaltos. Un tiro de salvación de Voluntad con éxito reduce el daño a la mitad y niega

el estado de afectado. Los efectos no pueden anularse con *quitar enfermedad* o *sanar*, pero *quitar maldición* sí es efectivo.

El conjuro sólo causa la mitad de daño a las criaturas que no son malvadas ni buenas, y no quedan afectadas. Dichas criaturas pueden reducir el daño de nuevo a la mitad (hasta una cuarta parte) con una salvación de Voluntad exitosa.

BAILE IRRESISTIBLE

Irresistible Dance.

Obliga al objetivo a bailar.

Ver la pág. 204 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

BARRERA DE CUCHILLAS

Blade Barrier.

Muro de cuchillas inflige 1d6/nivel de daño.

Ver la pág. 204 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

BASTÓN CAMBIANTE

Changestaff.

Tu bastón se convierte en un ente a una orden tuya.

Ver la pág. 204 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

BASTÓN DE CONJURO

Spellstaff.

Almacena un conjuro en un bastón de madera.

Ver la pág. 205 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

BENDECIR

Bless

Escuela encantamiento (compulsion) [enajenador]

Nivel clérigo 1, paladín 1

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, FD

Alcance 50 ft.

Area el lanzador y todos sus aliados en una explosión de 50' centrada en el lanzador

Duración 1 min./nivel

Tiro de salvación ninguno

Resistencia a conjuros sí (inofensivo)

Benedicir llena a tus aliados de valor. Cada aliado gana un bonificador de moral +1 a las tiradas de ataque y a las tiradas de salvación contra efectos de miedo.

Benedicir contrarresta y disipa *perdición*.

BENDECIR AGUA

Bless Water.

Creas agua sagrada.

Ver la pág. 205 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

BENDECIR ARMA

Bless Weapon

Escuela transmutación

Nivel paladín 1

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance Toque

Objetivo Arma tocada

Duración 1 min./nivel

Tiro de salvación No

Resistencia de conjuros No

Esta transmutación hace que un arma de golpes terribles contra enemigos malignos

El arma es tratada como si tuviera un bonificador de mejora +1 a los propósitos de sobrepasar la RD de criaturas malignas o golpear criaturas incorpóreas malignas (aunque el conjuro no concede un bonificador de mejora real). El arma también se convierte en alineada buena, lo que significa que puede sobrepasar la RD de ciertas criaturas. (Esto anula y suprime el efecto de cualquier otro alineamiento que el arma pueda tener). Flechas o virotes individuales pueden ser transmutados,

pero las armas de proyectiles afectadas (como los arcos) no traspasan el beneficio a los proyectiles que disparan.

Además, todas las tiradas críticas contra enemigos malvados son éxito automáticamente, así cada amenaza es un golpe crítico. Éste último efecto no se aplica a ningún arma que ya tenga un efecto mágico en relación con los golpes críticos, como un arma *afilada* o una espada *vorpal*.

BLASFEMIA

Blasphemy.

Mata, paraliza, debilita o atonta objetivos no malignos.

Ver la pág. 205 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

BOCA MÁGICA

Magic Mounth.

El objeto habla una vez cuando es activado.

Ver la pág. 205-206 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

BOLA DE FUEGO

Fireball.

1d6 daño por nivel, 20 pies de radio.

Ver la pág. 206 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

BOLA DE FUEGO DE EXPLOSIÓN RETARDADA

Delayed Blast Fireball.

1d6/nivel de daño de fuego; puedes posponer la explosión hasta 5 asaltos.

Ver la pág. 206 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

BORRAR

Erase.

Escritura mágica o mundana se desvanece.

Ver la pág. 206 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

BROTAR DE ESPINAS

Spike Growth

Escuela transmutación

Nivel druida 3, explorador 2

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, FD

Alcance intermedio (100 pies + 10 pies/nivel)

Area cuadrado de 20/nivel

Duración 1 hora/nivel (D)

Tiro de salvación Reflejos parcial

Resistencia a conjuros sí

Toda la vegetación que cubre el suelo en el área del conjuro se vuelve muy dura y puntiaguda sin cambiar su apariencia.

En áreas de tierra desnuda, raíces y raicillas actúan de la misma manera. Por lo general, *brotar de espinas* puede lanzarse en cualquier lugar al aire libre excepto aguas abiertas, hielo, nieve gruesa, desierto de arena o piedra desnuda. Cualquier criatura moviéndose a pie en o a través del área del conjuro recibe 1d4 puntos de daño perforante por cada 5 pies de movimiento a través del área espinosa.

Cualquier criatura que reciba daño de este conjuro debe tener éxito en una salvación de Reflejos o sufrir lesiones en sus pies y piernas que disminuyen su movimiento terrestre a la mitad. Este penalizador a la velocidad permanece 24 horas o hasta que las heridas de la criatura reciban un conjuro de curar (que también devuelva los puntos de golpe perdidos). Otro personaje puede eliminar la penalización invirtiendo 10 minutos en vendar las lesiones y teniendo éxito en una prueba de Sanar contra la CD de la salvación del conjuro.

Las trampas mágicas son difíciles de detectar. Un pícaro (sólo) puede usar la habilidad de Percepción para encontrar un *brotar de espinas*. La CD es 25 + nivel de conjuro, o sea CD 28 para *brotar de espinas* (o 27 para un *brotar de espinas* lanzado por un explorador).

Brotar de espinas no puede ser desactivado con la habilidad de Inutilizar mecanismo.

BRUMA ÁCIDA

Acid Fog.

Bruma inflige daño ácido.

Ver la pág. 206 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

BRUMA MENTAL

Mind Fog

Escuela encantamiento (compulsión) [enajenador]

Nivel bardo 5, hechicero/mago 5

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance intermedio (100 pies + 10 pies/nivel)

Efecto expansión de niebla en 20 pies de radio, 20 pies de alto.

Duración 30 minutos y 2d6 asaltos; ver texto

Tiro de salvación Voluntad niega

Resistencia a conjuros sí

Bruma mental produce un banco de tenue niebla que debilita la resistencia mental de aquellos atrapados en ella. Las criaturas dentro de la *bruma mental* reciben un penalizador -10 a sus pruebas de Sabiduría y salvaciones de Voluntad. (Una criatura que salve con éxito contra la niebla no es afectada y no necesita hacer más salvaciones incluso aunque permanezca dentro de la niebla). Las criaturas afectadas tienen el penalizador tanto tiempo como permanezcan dentro de la niebla y durante 2d6 asaltos desde que salen. La niebla está quieta y permanece 30 minutos (o hasta que es dispersada por el viento).

Un viento moderado (11 + mph) dispersa la niebla en 4 asaltos; un viento fuerte (21 + mph) dispersa la niebla en 1 asalto.

La niebla es tenue y no obstaculiza la visión de manera significativa.

BRUMA SÓLIDA

Solid Fog

Escuela conjuración (creación)

Nivel hechicero/mago 4

Componentes: V, S, M (guisantes en polvo y pezuña de animal)

Duración 1 min./nivel

Resistencia a conjuros no

Este conjuro funciona como *nube brumosa*, pero además de ocultar la visión, la *bruma sólida* es tan espesa que impide el movimiento.

Las criaturas que se muevan a través de la *bruma sólida* lo hacen a la mitad de su velocidad normal y reciben un penalizador de -2 a todas las tiradas de ataque y daño cuerpo a cuerpo. Los vapores impiden los ataques a distancia efectivos (excepto de rayos mágicos y similares). Una criatura u objeto que cae dentro de la *bruma sólida* es ralentizada de modo que cada 10 pies de vapor que pase a su través reduce los daños de la caída en 1d6. Una criatura no puede dar un paso de 5 pies mientras esté en la *bruma sólida*. *Bruma sólida*, y efectos que funcionen de manera similar a *bruma sólida*, no se apilan entre sí a efectos de movimiento ralentizado y penalizadores de ataques.

A diferencia de la niebla normal, sólo un viento fuerte (31+ mph) dispersa estos vapores, y lo hace en 1 asalto.

Bruma sólida puede ser hecha permanente con un conjuro de *permanencia*. Una *bruma sólida* permanente dispersada por el viento se rehace en 10 minutos.

BUENAS BAYAS

Goodberry.

2d4 bayas que curan cada una 1 ph (máximo 8 pg/24 horas).

Ver la pág. 207 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

CAÍDA DE PLUMA

Feather Fall.

Objetos o criaturas caen lentamente.

Ver la pág. 207 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

CALENTAR EL METAL

Heat Metal.

Hace el metal tan caliente que daña a quien lo toca.

Ver la pág. 207 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

CALMAR ANIMALES

Calm Animals

Escuela encantamiento (compulsión) [enajenador]

Nivel druida 1, explorador 1

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance corto (25 pies + 5 pies/2 niveles)

Objetivos animales dentro de 30 pies el uno del otro

Duración 1 minuto/nivel

Tiro de salvación Voluntad niega

Resistencia a conjuros sí

Este conjuro calma y silencia animales, haciéndolos dóciles e inofensivos. Sólo animales ordinarios (aquellos con puntuaciones de Inteligencia 1 o 2) pueden ser afectados por este conjuro. Todos los objetivos deben ser del mismo tipo, y dos de ellos no pueden estar a más de 30 pies de distancia. El número máximo de DG de animales que puedes afectar es igual a 2d4 + nivel de lanzador.

Las criaturas afectadas permanecen donde están y no atacan o huyen. No están indefensas y se defienden normalmente si son atacadas. Cualquier amenaza rompe el conjuro para las criaturas amenazadas.

CALMAR EMOCIONES

Calm Emotions.

Calma a las criaturas, anulando efectos emocionales.

Ver la pág. 208 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

CAMBIAR DE FORMA

Shapechange.

Te transformas en varias criaturas y puedes cambiar de forma una vez por asalto.

Ver la pág. 208 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

CAMINAR CON EL VIENTO

Wind Walk.

Tú y tus aliados os volvéis vaporosos y viajáis rápido.

Ver la pág. 208 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

CAMINAR POR EL AIRE

Air Walk.

El receptor camina por el aire como si fuera sólido (subir o descender en un ángulo de 45°).

Ver la pág. 208 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

CAMINAR POR LA SOMBRA

Shadow Walk

Escuela ilusión (sombra)

Nivel bardo 5, hechicero/mago 6

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance toque

Objetivos hasta una criatura tocada/nivel

Duración 1 hora/nivel (D)

Tiro de salvación Voluntad niega

Resistencia a conjuros sí

Para usar el conjuro caminar por la sombra, debe estar en un área de penumbra. Tú y cualquier criatura que toques sois entonces transportados a lo largo de un camino en espiral de materia de sombra en el límite del Plano Material, donde este limita con el Plano de Sombra. El efecto es en gran parte ilusorio, pero el camino es casi real. Puedes llevar a más de una criatura contigo (dentro de tu límite de nivel), pero todos deben tocarse entre sí.

En la región de sombra, te mueves a una velocidad de 50 millas por hora, moviéndose generalmente en los límites del Plano de Sombra pero mucho más rápidamente en relación al Plano Material. Así, puedes usar este conjuro para viajar rápidamente caminando en el Plano de Sombra, moviendo la distancia deseada, y entonces volver a pisar el Plano Material.

Debido a la difuminación de la realidad entre el Plano de Sombra y el Plano Material, no puedes distinguir detalles del terreno o las áreas por las que pasas durante el tránsito, ni puedes predecir exactamente donde terminará tu viaje. Es

imposible juzgar las distancias con precisión, lo que hace el conjuro prácticamente inútil para la exploración o el espionaje.

Por otra parte, cuando el efecto del conjuro finaliza, eres desviado 1d10x100 pies en dirección horizontal aleatoria de tu destino deseado. Si esto te pusiera dentro de un objeto sólido, tú (y cualquier criatura contigo) eres desviado al espacio libre disponible más cercano, pero la tensión de esta actividad hace que cada criatura quede fatigada (sin salvación).

Caminar por la sombra también puede ser usada para viajar a otros planos que tengan frontera con el Plano de Sombra, pero este uso requiere el viaje por el Plano de Sombra hasta llegar a la frontera con otro plano de realidad. El tránsito por el Plano de Sombra requiere 1d4 horas.

Cualquier criatura tocada por ti cuando caminar por la sombra ha sido lanzado también puede hacer el tránsito hasta los límites del Plano de Sombra.

Ellos pueden optar por seguirte, vagar por el plano, o tropezar de nuevo con el Plano Material (50% de posibilidades para cualquiera de los dos últimos resultados si se pierden o son abandonados por ti). Las criaturas que no quieran acompañarte al Plano de Sombra reciben una TS de Voluntad, negando el efecto si es exitosa.

CAMINAR SOBRE LAS AGUAS

Water Walk

Escuela transmutación [agua]

Nivel clérigo 3, explorador 3

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, FD

Alcance toque

Objetivos una criatura tocada/nivel

Duración 10 minutos/nivel (D)

Tiro de salvación Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros sí (inofensivo)

La criatura transmutada puede caminar sobre cualquier líquido como si fuera terreno firme. Barro, aceite, nieve, arenas movedizas, agua corriente, hielo e incluso lava pueden ser recorridos fácilmente, ya que el objetivo flota una pulgada o dos por encima de la superficie. Las criaturas que atraviesen lava fundida todavía reciben daño de calor porque están cerca

de el. El objetivo puede andar, correr, cargar o hacer cualquier otro movimiento a través de la superficie como si fuera un terreno normal.

Si el conjuro se lanza bajo el agua (o mientras los objetivos están parcial o totalmente sumergidos en algún líquido), el objetivo asciende hacia la superficie a 60 pies por asalto hasta que puedan estar sobre el líquido.

CAMPANAS FÚNEBRES

Death Knell.

Mata a una criatura moribunda; tú ganas 1d8 pg temporales, +2 a Fue y +1 al nivel de lanzador.

Ver la pág. 209 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

CAMPO ANTIMAGIA

Antimagic Field.

Niega la magia en 10 pies.

Ver la pág. 209 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

CANCIÓN DE LA DISCORDIA

Song of Discord.

Fuerza a los objetivos a atacarse unos a otros.

Ver la pág. 209 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

CAPA DEL CAOS

Cloak of Chaos.

+4 a la CA, +4 resistencia, y RC 25 contra conjuros legales.

Ver la pág. 209-210 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

CAPARAZÓN ANTIVEGETAL

Antiplant Shell

Escuela abjuración

Nivel druida 4

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, FD

Alcance 10 pies

Area emanación de 10 pies de radio centrada en tí

Duración 1 min./nivel (D)

Tiro de salvación ninguno

Resistencia a conjuros sí

El conjuro de *caparazón antivegetal* crea una barrera móvil invisible que mantiene a todas las criaturas en su interior protegidas por ataques de criaturas de tipo planta o plantas animadas. Como sucede con otros conjuros de abjuración, forzar la barrera contra las criaturas de las que protégé el conjuro hace que se colapse el campo.

CAPARAZÓN ANTIVIDA

Antilife Shell.

Esfera de 10 pies de radio que mantiene a raya a las criaturas vivas.

Ver la pág. 210 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

CASTIGO DIVINO

Holy Smite.

Daña y posiblemente ciega a criaturas malignas (1d8 daño/2 niveles).

Ver la pág. 210 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

CAUSAR MIEDO

Cause Fear.

Una criatura de 5 DG o menos huye durante 1d4 asaltos.

Ver la pág. 210 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

CUATIVAR

Enthrall.

Cautiva a todos en un radio de 100' + 10'/nivel.

Ver la pág. 210-211 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

CAUTIVERIO

Imprisonment.

Sepulta al objetivo bajo tierra.

Ver la pág. 211 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

CEGUERA/SORDERA

Blindness/Deafness.

Deja al objetivo cegado o ensordecido.

Ver la pág. 211 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

CERRADURA ARCANA

Arcane Lock.

Cierra mágicamente un portal o cofre.

Ver la pág. 211 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

CERRADURA DIMENSIONAL

Dimensional Lock.

Teleportación y viaje interplanar bloqueado durante 1 día/nivel.

Ver la pág. 211 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

CÍRCULO DE MUERTE

Circle of Death.

Mata 1d4/nivel DG de criaturas.

Ver la pág. 211 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

CÍRCULO DE TELETRANSPORTE

Teleportation Circle

Escuela conjuración (teleportación)

Nivel hechicero/mago 9

Tiempo de lanzamiento 10 minutos

Componentes V, M (polvo de ámbar para cubrir el círculo valorado en 1000 po)

Alcance 0 pies.

Efecto círculo de 5 pies de radio que teleporta a aquellos que lo activan

Duración 10 min/nivel (D)

Tiro de salvación ninguno

Resistencia a conjuros sí

Creas un círculo en el suelo u otra superficie horizontal que teleporta, como *teleportar mayor*, cualquier criatura que esté en ella a un lugar designado. Una vez que designes el destino para el círculo, no puedes cambiarlo. El conjuro falla si intentas establecer que el círculo teleporte a las criaturas dentro de un objeto sólido, a un lugar con el que no estás familiarizado y no tengas una descripción clara, o a otro plano.

El propio círculo es sutil y casi imposible de notar. Si deseas mantener a salvo a las criaturas de activarlo accidentalmente, necesitas marcar el círculo de alguna forma.

Círculo de teletransporte puede ser hecho permanente con un conjuro de *permanencia*. Un *círculo de teletransporte* permanente que se ha desactivado se vuelve inactivo durante 10 minutos, a continuación se puede hacer funcionar con toda normalidad.

Trampas mágicas como *círculo de teletransporte* son difíciles de detectar y desactivar. Un personaje con el rasgo de clase de encontrar trampas puede usar Inutilizar Mecanismo para desarmar trampas mágicas. La CD en cada caso es de 25 + nivel de conjuro, o 34 en el caso de *círculo de teletransporte*.

CÍRCULO MÁGICO CONTRA EL BIEN

Magic Circle against Good.

Como los conjuros de protección, pero con 10' de radio y 10 min./nivel.

Ver la pág. 212 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

CÍRCULO MÁGICO CONTRA EL CAOS

Magic Circle against Chaos.

Como los conjuros de protección, pero con 10' de radio y 10 min./nivel.

Ver la pág. 212 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

CÍRCULO MÁGICO CONTRA EL MAL

Magic Circle against Evil.

Como los conjuros de protección, pero con 10' de radio y 10 min./nivel.

Ver la pág. 212 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

CÍRCULO MÁGICO CONTRA LA LEY

Magic Circle against Law.

Como los conjuros de protección, pero con 10' de radio y 10 min./nivel.

Ver la pág. 212 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

CLARIAUDIENCIA/CLARIVIDENCIA

Clairaudience/Clairvoyance.

Oyes y ves a distancia durante 1 min./nivel.

Ver la pág. 212 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

CLONAR

Clone.

El duplicado despierta cuando muere el original.

Ver la pág. 212-213 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

COBIJO SEGURO²⁴

Secure Shelter

Escuela conjuración (creación)

Nivel bardo 4, hechicero/mago 4

Tiempo de lanzamiento 10 minutos

Componentes V, S, M (una lasca de piedra, una gota de agua y una astilla de madera)

Alcance corto (25 pies + 5 pies/2 niveles)

Efecto 20 pies de estructura cuadrada

Duración 2 horas/nivel (D)

Tiro de salvación ninguno

²⁴ En el *Manual del Jugador D&D 3.5*, este conjuro se llama *Cobijo seguro de Leomund* pero son el mismo conjuro.

Resistencia a conjuros no

Conjuras una robusta cabaña o caseta hecha del material habitual en el área donde se lanza el conjuro. El piso está a nivel, limpio y seco. El alojamiento se parece a una cabaña normal, con una puerta resistente, dos ventanas cerradas y una pequeña chimenea.

El refugio debe ser calentado como una vivienda normal, y el calor extremo le afecta negativamente y a sus ocupantes. La vivienda, sin embargo, proporciona una considerable seguridad de otro tipo – es tan resistente como un edificio de piedra normal, independientemente de su composición material. La vivienda resiste llamas y fuego como si fuera de piedra. Es impenetrable para los proyectiles normales (pero no al tipo de proyectiles lanzado por máquinas de asedio o gigantes).

La puerta, persianas, e incluso la chimenea son seguros contra la intrusión, las dos primeras están aseguradas con *cerradura arcana* y la última por una reja de hierro en la parte superior y un conducto estrecho. Además, estas tres áreas están protegidos por un conjuro de *alarma*. Finalmente, un *serviente invisible* es conjurado para darte servicio durante la duración de la vivienda.

El *cobijo seguro* contiene muebles toscos – ocho literas, una mesa de caballete, ocho sillas y un escritorio.

COFRE SECRETO

Secret Chest.

Esconde un cofre caro en el Plano Etéreo; puedes recuperarlo a voluntad.

Ver la pág. 213 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

COLMILLO MÁGICO

Magic Fang

Escuela transmutación

Nivel druida 1, explorador 1

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, FD

Alcance toque

Objetivo criatura viva tocada

Duración 1 minuto/nivel

Tiro de salvación Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros sí (inofensivo)

Colmillo mágico concede a un arma natural o ataque sin armas del objetivo un bonificador de mejora +1 a las tiradas de ataque y daño. El conjuro puede afectar un golpetazo, puñetazo, mordisco u otra arma natural.

El conjuro no cambia el daño de un ataque sin armas de daño atenuado a daño letal.

Colmillo mágico puede ser hecho permanente con un conjuro de *permanencia*.

COLMILLO MÁGICO MAYOR

Magic Fang, Greater

Escuela transmutación

Nivel druida 3, explorador 3

Alcance corto (25 pies + 5 pies/2 niveles)

Objetivo una criatura viva

Duración 1 hora/nivel

Este conjuro funciona como *colmillo mágico*, excepto que el bonificador de mejora a las tiradas de ataque y daño es +1 por cada cuatro niveles de lanzador (máximo +5). Este bonificador no permite que un arma natural o ataque sin armas supere una reducción de daño aparte de la mágica.

Alternativamente, puedes imbuir todas las armas naturales de la criatura con un bonificador de mejora +1 (independientemente de tu nivel de lanzador).

Colmillo mágico mayor puede ser hecho permanente con un conjuro de *permanencia*.

COMANDAR MUERTOS VIVIENTES

Command Undead.

Criaturas muertas vivientes obedecen tus órdenes.

Ver la pág. 214 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

COMANDAR PLANTAS

Command Plants

Escuela transmutación

Nivel druida 4, explorador 3

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V

Alcance corto (25 pies + 5 pies/2 niveles)

Objetivos hasta 2 DG/nivel de criaturas tipo planta, ninguna de las cuales puede estar a más de 30 pies de otra.

Duración 1 día/nivel

Tiro de salvación Voluntad niega

Resistencia a conjuros sí

Este conjuro te permite un cierto grado de control sobre una o más criaturas tipo planta. Las criaturas tipo planta afectadas pueden entenderte, y perciben tus palabras y acciones de la forma más favorable (trata su actitud como amistosa). No te atacarán mientras dure el conjuro. Puedes intentar dar órdenes a los objetivos, pero debes ganar una prueba enfrentada de Carisma para convencerle de que haga algo que no haría normalmente. (No se puede reintentar). Una criatura tipo planta comandada nunca obedece las órdenes suicidas u obviamente dañinas, pero puede ser convencida de que algo muy peligroso vale la pena hacerlo.

Puedes afectar a un número de criaturas tipo planta cuyos DG o niveles combinados no excedan el doble de tu nivel.

COMPRESIÓN IDIOMÁTICA

Comprehend Languages.

Entiendes todos los lenguajes hablados y escritos.

Ver la pág. 214 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

COMUNIÓN

Commune.

La deidad responde sí o no a una pregunta/nivel.

Ver la pág. 214 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

COMUNIÓN CON LA NATURALEZA

Commune with Nature

Escuela adivinación

Nivel druida 5, explorador 4

Tiempo de lanzamiento 10 minutos

Componentes V, S

Alcance personal

Objetivo tú

Duración instantáneo

Te conviertes en uno con la naturaleza, alcanzando el conocimiento del territorio circundante. Instantáneamente tienes conocimiento de al menos tres hechos de entre los siguientes temas: el tipo de terreno, plantas, minerales, cuerpos de agua, personas, población animal general, presencia de criaturas del bosque, presencia de poderosas criaturas antinaturales, o incluso el estado general del entorno natural.

En los lugares al aire libre, el conjuro opera en un radio de 1 milla por nivel de lanzador. En los lugares subterráneos naturales – cuevas, cavernas y otras – el conjuro es menos poderoso, y su radio está limitado a 100 pies por nivel de lanzador. El conjuro no funciona en los lugares donde la naturaleza ha sido reemplazada por construcciones o asentamientos, como serían los dungeons y las ciudades.

CONFUSIÓN

Confusion

Escuela encantamiento (compulsión) [enajenador]

Nivel bardo 3, hechicero/mago 4

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M/FD (tres cáscaras de nuez)

Alcance intermedio (100 pies + 10 pies/nivel)

Objetivo todas las criaturas en una explosión de 15 pies de radio

Duración 1 asalto/nivel

Tiro de salvación Voluntad niega

Resistencia a conjuros sí

Este conjuro causa confusión en los objetivos, haciéndolos incapaces de determinar sus acciones. Tira en la siguiente tabla al comienzo del turno de cada objetivo para ver qué hace en ese asalto.

Tira en la siguiente tabla al comienzo del turno del sujeto confuso para ver qué hace en ese asalto.

d%	Comportamiento
01-25	Actúa normalmente
26-50	No hace nada excepto balbucear incoherentemente
51-75	Se provoca 1d8 puntos de daño + modificador de Fue a sí mismo con el objeto que tenga a mano
76-100	Ataca a la criatura más cercana (a todos los efectos, un familiar cuenta como parte del sujeto)

Una criatura confusa que no puede llevar a cabo la acción indicada no hace nada excepto balbucear incoherentemente. Los atacantes no obtienen ninguna ventaja especial cuando atacan a una criatura confusa. Cualquier criatura confusa atacada, automáticamente ataca a sus atacantes en su siguiente turno mientras siga confusa cuando llegue dicho turno. Ten en cuenta que una criatura confusa no hace ataques de oportunidad contra nadie a quien no haya decidido atacar (ya sea debido a su acción más reciente o porque ha sido atacado).

CONFUSIÓN MENOR

Confusion, Lesser

Escuela encantamiento (compulsión) [enajenador]

Nivel bardo 1

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, FD

Alcance corto (25 pies + 5 pies/2 niveles)

Objetivo una criatura viva

Duración 1 asalto

Tiro de salvación Voluntad niega

Resistencia a conjuros sí

Este conjuro hace que una criatura quede confusa durante 1 asalto.

CONJURACIÓN SOMBRÍA

Shadow Conjuration

Escuela ilusión (sombra)

Nivel bardo 4, hechicero/mago 4

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance ver texto

Efecto ver texto

Duración ver texto

Tiro de salvación Voluntad descree (si se interacciona); varios; ver texto.

Resistencia a conjuros sí; ver texto

Usas material del Plano de la Sombra para formar ilusiones casi reales de una o más criaturas, objetos o fuerzas. *Conjuración sombría* puede imitar cualquier conjuro de hechicero o mago de conjuración (convocación) o conjuración (creación) de nivel 3 o inferior.

Las conjuraciones sombrías sólo tienen una quinta parte (20%) de fuerza de la cosa real, aunque las criaturas que creen que la *conjuración sombría* es real se ven afectadas por ellas con toda su fuerza. Cualquier criatura que interactúe con el conjuro puede hacer una salvación de Voluntad para reconocer su verdadera naturaleza.

Los conjuros que infligen daño tienen efectos normales salvo que la criatura afectada supere una salvación de voluntad. Cada criatura que no crea recibe únicamente una quinta parte (20%) de daño del ataque. Si el ataque no creído tiene un efecto especial distinto al daño, ese efecto tiene únicamente un 20% de probabilidades de ocurrir. Independientemente del resultado de la salvación para descreer, una criatura afectada también tiene permitido cualquier salvación que el conjuro simulado permita, pero la CD de la salvación se establece de acuerdo al nivel del *conjuración sombría* (4), en lugar del nivel normal del conjuro. Además, cualquier efecto creado por *conjuración sombría* permite resistencia a conjuros, incluso si el conjuro que está imitando no lo hace. Los objetos o sustancias de sombras tienen efectos normales excepto contra aquellos que los descreen. Contra los que no creen, tienen un 20% de probabilidades de funcionar.

Una criatura de sombra tiene un quinto de los puntos de golpe de una criatura normal de su clase (independientemente de si es reconocido como sombrío). Inflige daño normal y tiene las habilidades y debilidades habituales. Contra una criatura que es reconocida como una criatura de sombra, no obstante, el daño de la criatura de sombra es un quinto (20%) de lo normal, y todas sus habilidades especiales que no inflijan daño letal tienen un 20% de probabilidades de funcionar. (Tira por cada uso y cada personaje afectado separadamente). Por otra parte, los bonificadores a la CA de la criatura son un quinto más grandes.

Una criatura que tenga éxito en su salvación ve la *conjuración sombría* como imágenes transparentes superpuestas en vagas formas sombrías.

Los objetos tienen éxito automáticamente en sus salvaciones de Voluntad contra este conjuro.

CONJURACIÓN SOMBRÍA MAYOR

Shadow Conjuraton, Greater

Escuela ilusión (sombra)

Nivel hechicero/mago 7

Este conjuro funciona como *conjuración sombría*, excepto que duplica cualquier conjuro de hechicero o mago de conjuración (convocación) o conjuración (creación) de nivel 6 o inferior. Las conjuraciones ilusorias creadas infligen tres quintos (60%) de daño a los que no creen, y los efectos que no hagan daño tienen un 60% de probabilidades de funcionar contra los que no creen.

CONO DE FRÍO

Cone of Cold

Escuela evocación [frío]

Nivel hechicero/mago 5

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M (un pequeño cono de cristal o vidrio)

Alcance 60'

Area explosión en forma de cono

Duración instantáneo

Tiro de salvación Reflejos mitad

Resistencia a conjuros sí

Cono de frío crea un área de frío extremo que se origina en tu mano y se extiende hacia adelante en forma de cono. Consume el calor, causando 1d6 puntos de daño de frío por nivel de lanzador (máximo 15d6).

CONOCER LA DIRECCIÓN

Know Direction.

Localizas el norte.

Ver la pág. 215 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

CONOCIMIENTO DE LEYENDAS

Legend Lore.

Te permite aprender historias sobre una persona, lugar o cosa.

Ver la pág. 215-216 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

CONSAGRAR

Consecrate.

Llena un área con energía positiva, debilitando a los muertos vivientes.

Ver la pág. 215 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

CONSUMIR ENERGÍA

Energy Drain.

El objetivo gana 2d4 niveles negativos.

Ver la pág. 216 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

CONTACTAR CON OTRO PLANO

Contact Other Plane.

Permite que le hagas preguntas a una entidad extraplanar.

Ver la pág. 216-217 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

CONTACTO ELECTRIZANTE

Shocking Grasp.

Toque inflige 1d6/nivel daño eléctrico (máx 5d6).

Ver la pág. 217 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

CONTACTO HERRUMBROSO

Rusting Grasp.

Tu toque corroe hierro y aleaciones.

Ver la pág. 217 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

CONTAGIO

Contagion

Escuela nigromancia [mal]

Nivel clérigo 3, druida 3, hechicero/mago 4

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance toque

Objetivo criatura viva tocada

Duración instantáneo

Tiro de salvación Fortaleza niega

Resistencia a conjuros sí

El objetivo contrae una de las siguientes enfermedades: mal de ceguera, peste bubónica, fiebre hilarante, fiebre de la muere, lepra, ascua mental, dolor carmesí, temblequeo o muerte viscosa. La enfermedad es contraída inmediatamente (el periodo de incubación no se aplica). Usa la frecuencia de las enfermedades listadas y la CD de la salvación para determinar los efectos adicionales. Para más información de estas enfermedades, ver página 557 del Pathfinder RPG.

CONTINGENCIA

Contingency.

Establece condiciones de desencadenamiento para otro conjuro.

Ver la pág. 217 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

CONTORNO BORROSO

Blur

Escuela ilusión (engaño); **Nivel** bardo 2, hechicero/mago 2

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V

Alcance toque

Objetivo criatura tocada

Duración 1 min./nivel (D)

Tiro de salvación Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros sí (inofensivo)

El contorno del receptor aparece borroso, cambiante y ondulado. Esta distorsión concede al receptor ocultación (20% de probabilidad de fallo).

Un conjuro de *ver lo invisible* no contrarresta el efecto de *contorno borroso*, pero *visión verdadera* sí.

Los oponentes que no puedan ver al objetivo ignoran el efecto del conjuro (aunque luchar contra un oponente sin verlo tiene sus propios penalizadores).

CONTROLAR EL CLIMA

Control Weather.

Cambia el clima en un área local.

Ver la pág. 218 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

CONTROLAR LAS AGUAS

Control Water.

Aumenta o reduce masas de agua.

Ver la pág. 218 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

CONTROLAR LOS VIENTOS

Control Winds.

Cambia la dirección y velocidad del viento.

Ver la pág. 218-219 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

CONTROLAR MUERTOS VIVIENTES

Control Undead.

Muertos vivientes no te atacan mientras están bajo tu control.

Ver la pág. 219 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

CONTROLAR PLANTAS

Control Plants.

Controla acciones de una o más criaturas tipo planta.

Ver la pág. 219 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

CONVOCACIONES INSTANTÁNEAS²⁵

Instant Summons.

Objeto preparado aparece en tu mano.

Ver la pág. 219 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

CONVOCAR ALIADO NATURAL I

Summon Nature's Ally I

Escuela conjuración (convocación)

Nivel druida 1, explorador 1

Tiempo de lanzamiento 1 asalto

Componentes V, S, FD

Alcance corto (25 pies + 5 pies/2 niveles)

Efecto una criatura convocada

Duración 1 asalto/nivel (D)

Tiro de salvación ninguno

Resistencia a conjuros no

Este conjuro convoca a una criatura natural (habitualmente un ajeno del subtipo elemental, animal, bestia mágica, fata o gigante). El aliado aparece donde designes y actúa inmediatamente, en tu turno. Ataca a tus oponentes al máximo de sus capacidades. Si puedes comunicarte con la criatura, puedes dirigirla para que no ataque, para que ataque a enemigos concretos o para realizar otras acciones.

Una criatura convocada no puede convocar ni conjurar de ningún otro modo a otra criatura, ni tampoco puede utilizar aptitudes de teleportación o viaje planar. Las criaturas no pueden ser convocadas a un entorno que no sea soportable para ellas. Las criaturas convocadas usando este conjuro no pueden usar conjuros o aptitudes sortilegas que dupliquen conjuros con componentes materiales caros (como *deseo*).

El conjuro convoca a una de las criaturas de la lista de nivel 1 de la tabla 10-2. Tú eliges qué tipo de criatura convocas y puedes elegir un tipo diferente cada vez que lanzas el conjuro. Todas las criaturas en la tabla son neutrales a menos que se indique lo contrario.

Cuando usas un conjuro de convocación para traer a una criatura con un alineamiento o de subtipo elemental, se con-

²⁵ En el *Manual del Jugador D&D 3.5*, este conjuro se llama *Convocaciones instantáneas de Drawmij*, pero son el mismo conjuro.

vierte en un conjuro de ese tipo. Todas las criaturas convocadas con este hechizo sin subtipos o alineación tienen un alineamiento que coincide con la tuya, independientemente de su alineación habitual. Convocar a esas criaturas hace que el tipo de conjuro de convocación coincida con tu alineamiento.

CONVOCAR ALIADO NATURAL II

Summon Nature's Ally II

Escuela conjuración (convocación)

Nivel druida 2, explorador 2

Este conjuro funciona como *convocar aliado natural I*, excepto en que puedes convocar a una criatura de la lista de nivel 2 o 1d3 criaturas del mismo tipo de la lista de nivel 1.

CONVOCAR ALIADO NATURAL III

Summon Nature's Ally III

Escuela conjuración (convocación) [ver texto]

Nivel druida 3, explorador 3

Este conjuro funciona como *convocar aliado natural I*, excepto en que puedes convocar a una criatura de la lista de nivel 3, 1d3 criaturas del mismo tipo de la lista de nivel 2 o 1d4+1 criaturas del mismo tipo de la lista de nivel 1.

CONVOCAR ALIADO NATURAL IV

Summon Nature's Ally IV

Escuela conjuración (convocación) [ver texto]

Nivel druida 4, explorador 4

Este conjuro funciona como *convocar aliado natural I*, excepto en que puedes convocar a una criatura de la lista de nivel 4, 1d3 criaturas del mismo tipo de la lista de nivel 3 o 1d4+1 criaturas del mismo tipo de cualquier lista de nivel inferior.

CONVOCAR ALIADO NATURAL V

Summon Nature's Ally V

Escuela conjuración (convocación) [ver texto]

Nivel druida 5

Este conjuro funciona como *convocar aliado natural I*, excepto en que puedes convocar a una criatura de la lista de nivel 5, 1d3 criaturas del mismo tipo de la lista de nivel 4 o 1d4+1 criaturas del mismo tipo de cualquier lista de nivel inferior.

CONVOCAR ALIADO NATURAL VI

Summon Nature's Ally y VI

Escuela conjuración (convocación) [ver texto]

Nivel druida 6

Este conjuro funciona como *convocar aliado natural I*, excepto en que puedes convocar a una criatura de la lista de nivel 6, 1d3 criaturas del mismo tipo de la lista de nivel 5 o 1d4+1 criaturas del mismo tipo de cualquier lista de nivel inferior.

CONVOCAR ALIADO NATURAL VII

Summon Nature's Ally VII

Escuela conjuración (convocación) [ver texto]

Nivel druida 7

Este conjuro funciona como *convocar aliado natural I*, excepto en que puedes convocar a una criatura de la lista de nivel 7, 1d3 criaturas del mismo tipo de la lista de nivel 6 o 1d4+1 criaturas del mismo tipo de cualquier lista de nivel inferior.

CONVOCAR ALIADO NATURAL VIII

Summon Nature's Ally VIII

Escuela conjuración (convocación) [ver texto]

Nivel druida 8

Este conjuro funciona como *convocar aliado natural I*, excepto en que puedes convocar a una criatura de la lista de nivel 8, 1d3 criaturas del mismo tipo de la lista de nivel 7 o 1d4+1 criaturas del mismo tipo de cualquier lista de nivel inferior.

CONVOCAR ALIADO NATURAL IX

Summon Nature's Ally IX

Escuela conjuración (convocación) [ver texto]

Nivel druida 9

Este conjuro funciona como *convocar aliado natural 1*, excepto en que puedes convocar a una criatura de la lista de nivel 9, 1d3 criaturas del mismo tipo de la lista de nivel 7 o 1d4+1 criaturas del mismo tipo de cualquier lista de nivel inferior.

TABLA 10-2: CONVOCAR ALIADO NATURAL.

Nivel 1	Subtipo
Águila	-
Cienpies gigante	-
Delfín	-
Escarabajo de fuego	-
Rata terrible	-
Rana venenosa	-
Mito (gremlín)	-
Perro de monta	-
Poni (caballo)	-
Víbora (serpiente)	-
Nivel 2	Subtipo
Araña gigante	-
Caballo	-
Calamar	-
Elemental (Pequeño)	Elemental
Hiena	-
Hormiga gigante, obrera	-
Lobo	-
Perro trasgo	-
Pulpo	-
Rana gigante	-
Nivel 3	Subtipo
Anguila eléctrica	-
Aurochs (toro prehistórico) (animal de rebaño)	-
Cangrejo gigante	-
Cocodrilo	-
Guepardo	-
Hormiga gigante, soldado	-
Jabalí	-
Lagarto gigante	-
Leopardo (felino)	-
Murciélago terrible	-
Serpiente constríctor	-
Simio	-
Tiburón	-
Glotón	-
Nivel 4	Subtipo

Avispa gigante	-
Bisonte (animal de rebaño)	-
Deinonychus (dinosaurio)	-
Elemental (Mediano)	Elemental
Escarabajo astado gigante	-
Grifo	-
Jabalí terrible	-
León	-
Lobo terrible	-
Méfit (cualquiera)	Elemental
Oso grizzli	-
Oso lechuza	-
Pteranodon (dinosaurio)	-
Rinoceronte	-
Simio terrible	-
Sátiro	-
Tigre	-
Nivel 5	Subtipo
Anquilosaurio (dinosaurio)	-
Cíclope	-
Elemental (Grande)	Elemental
Ettin	-
Guiralón	-
León terrible	-
Manticora	Malvado
Morena gigante	-
Orca (delfín)	-
Rinoceronte lanudo	-
Nivel 6	Subtipo
Elasmosaurio (dinosaurio)	-
Elefante	-
Elemental (Enorme)	Elemental
Escorpión gigante	-
Gigante de las colinas	-
Gigante de piedra	Tierra
Oso terrible	-
Pulpo gigante	-
Stegosaurio (dinosaurio)	-
Terrarón	-
Tigre terrible	-
Triceratops (dinosaurio)	-
Nivel 7	Subtipo
Braquiosaurio (dinosaurio)	-
Calamar gigante	-
Cocodrilo terrible	-
Elemental (Mayor)	Elemental
Gigante de la escarcha	Frío
Gigante del fuego	Fuego
Mastodonte (elefante)	-
Roc	-

Tiburón terrible	-
Tiranosaurio (dinosaurio)	-
Nivel 8	Subtipo
Elemental (Anciano)	Elemental
Gigante de las nubes	Aire
Gusano púrpura	-
Nivel 9	Subtipo
Gigante de las tormentas	-
Pixie (con danza irresistible y flechas adormecedoras)	-

CONVOCAR INSTRUMENTO

Summon Instrument.

Convoca un instrumento musical.

Ver la pág. 219 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

CONVOCAR MONSTRUO I

Summon Monster I

Escuela conjuración (convocación) [ver texto]

Nivel bardo 1, clérigo 1, hechicero/mago 1

Tiempo de lanzamiento 1 asalto

Componentes V, S, F/FD (bolsa diminuta y pequeña vela)

Alcance corto (25 pies + 5 pies/2 niveles)

Efecto una criatura convocada

Duración 1 asalto/nivel (D)

Tiro de salvación ninguna

Resistencia a conjuros no

Este conjuro convoca a una criatura extraplanar (habitualmente un ajeno, elemental o bestia mágica nativa de otro plano). Aparece donde designes y actúa inmediatamente, en tu turno. Ataca a tus oponentes al máximo de sus capacidades. Si puedes comunicarte con la criatura, puedes dirigirla para que no ataque, para que ataque a enemigos concretos o para realizar otras acciones. El conjuro convoca a una de las criaturas de la lista de nivel 1 de la tabla 10-1. Tú eliges qué tipo de criatura convocas y puedes elegir un tipo diferente cada vez que lanzas el conjuro.

Una criatura convocada no puede convocar ni conjurar de ningún otro modo a otra criatura, ni tampoco puede utilizar aptitudes de teleportación o viaje planar. Las criaturas no

pueden ser convocadas a un entorno que no sea soportable para ellas. Las criaturas convocadas usando este conjuro no pueden usar conjuros o aptitudes sortílegas que dupliquen conjuros con componentes materiales caros (como *deseo*).

Cuando usas un conjuro de convocación para traer a una criatura con un alineamiento o de subtipo elemental, se convierte en un conjuro de ese tipo. Las criaturas de la tabla 10-1 marcadas con un asterisco (*) son convocadas con la plantilla celestial si eres de alineamiento bueno, o infernal si eres de alineamiento maligno. Si eres de alineamiento neutral, puedes elegir qué plantilla aplicar a la criatura. Las criaturas marcadas con un asterisco (*) siempre poseen un alineamiento que encaja con el tuyo, independientemente de su alineamiento habitual. Convocar a esas criaturas hace que el tipo de conjuro de convocación coincida con tu alineamiento.

CONVOCAR MONSTRUO II

Summon Monster II

Escuela conjuración (convocación)

Nivel bardo 2, clérigo 2, hechicero/mago 2

Este conjuro funciona como *convocar monstruo I*, excepto en que puedes convocar a una criatura de la lista de nivel 2 o 1d3 criaturas del mismo tipo de la lista de nivel 1.

CONVOCAR MONSTRUO III

Summon Monster III

Escuela conjuración (convocación)

Nivel bardo 3, clérigo 3, hechicero/mago 3

Este conjuro funciona como *convocar monstruo I*, excepto en que puedes convocar a una criatura de la lista de nivel 3, 1d3 criaturas del mismo tipo de la lista de nivel 2 o 1d4+1 criaturas del mismo tipo de la lista de nivel 1.

CONVOCAR MONSTRUO IV

Summon Monster IV

Escuela conjuración (convocación)

Nivel bardo 4, clérigo 4, hechicero/mago 4

Este conjuro funciona como *convocar monstruo I*, excepto en que puedes convocar a una criatura de la lista de nivel 4,

1d3 criaturas del mismo tipo de la lista de nivel 3 o 1d4+1 criaturas del mismo tipo de cualquier lista de nivel inferior.

CONVOCAR MONSTRUO V

Summon Monster V

Escuela conjuración (convocación)

Nivel bardo 5, clérigo 5, hechicero/mago 5

Este conjuro funciona como *convocar monstruo I*, excepto en que puedes convocar a una criatura de la lista de nivel 5, 1d3 criaturas del mismo tipo de la lista de nivel 4 o 1d4+1 criaturas del mismo tipo de cualquier lista de nivel inferior.

CONVOCAR MONSTRUO VI

Summon Monster VI

Escuela conjuración (convocación)

Nivel bardo 6, clérigo 6, hechicero/mago 6

Este conjuro funciona como *convocar monstruo I*, excepto en que puedes convocar a una criatura de la lista de nivel 6, 1d3 criaturas del mismo tipo de la lista de nivel 5 o 1d4+1 criaturas del mismo tipo de cualquier lista de nivel inferior.

CONVOCAR MONSTRUO VII

Summon Monster VII

Escuela conjuración (convocación); **Nivel** clérigo 7, hechicero/mago 7

Este conjuro funciona como *convocar monstruo I*, excepto en que puedes convocar a una criatura de la lista de nivel 7, 1d3 criaturas del mismo tipo de la lista de nivel 6 o 1d4+1 criaturas del mismo tipo de cualquier lista de nivel inferior.

CONVOCAR MONSTRUO VIII

Summon Monster VIII

Escuela conjuración (convocación); **Nivel** clérigo 8, hechicero/mago 8

Este conjuro funciona como *convocar monstruo I*, excepto en que puedes convocar a una criatura de la lista de nivel 8,

1d3 criaturas del mismo tipo de la lista de nivel 7 o 1d4+1 criaturas del mismo tipo de cualquier lista de nivel inferior.

CONVOCAR MONSTRUO IX

Summon Monster IX

Escuela conjuración (convocación)

Nivel clérigo 9, hechicero/mago 9

Este conjuro funciona como *convocar monstruo I*, excepto en que puedes convocar a una criatura de la lista de nivel 9, 1d3 criaturas del mismo tipo de la lista de nivel 8 o 1d4+1 criaturas del mismo tipo de cualquier lista de nivel inferior.

TABLA 10-1: CONVOCAR MONSTRUO.

Nivel 1	Subtipo
Águila*	-
Delfín*	-
Escarabajo de fuego*	-
Perro de monta*	-
Poni (caballo)*	-
Rana venenosa*	-
Rata terrible*	-
Víbora (serpiente)*	-
Nivel 2	Subtipo
Araña gigante*	-
Caballo*	-
Calamar*	-
Can trasguero*	-
Cienpies gigante*	-
Elemental (Pequeño)	Elemental
Hiena*	-
Hormiga gigante, obrera*	-
Lemur (demonio)	Legal Malvado
Lobo*	-
Pulpo*	-
Rana gigante*	-
Nivel 3	Subtipo
Anguila eléctrica*	-
Aurochs (toro prehistórico) (animal de rebaño)*	-
Cocodrilo*	-
Dretch (demonio)	Caótico Malvado
Guepardo*	-
Glotón*	-
Hormiga gigante, soldado*	-
Jabalí*	-
Lagarto gigante*	-

Lamparconte	Legal Bueno
Leopardo (felino)*	-
Murciélago terrible*	-
Serpiente constrictor*	-
Simio*	-
Tiburón*	-
Nivel 4	Subtipo
Avispa gigante*	-
Bisonte (animal de rebaño)*	-
Canarconte	Legal Bueno
Can del infierno	Legal Malvado
Deinonychus (dinosaurio)*	-
Elemental (Mediano)	Elemental
Escorpión gigante*	-
Jabalí terrible*	-
León*	-
Lobo terrible*	-
Méfit (cualquiera)	Elemental
Oso grizzli*	-
Pteranodon (dinosaurio)*	-
Rinoceronte*	-
Simio terrible*	-
Nivel 5	Subtipo
Anquilosaurio (dinosaurio)*	-
Babau (demonio)	Caótico Malvado
Bralani (eladrín)	Caótico Bueno
Diablo Barbado (Barbazu)	Legal Malvado
Diablo Encadenado (Kiton)	Legal Malvado
Elemental (Grande)	Elemental
León terrible*	-
Morena gigante*	-
Orca (delfín)*	-
Salamandra	Malvado
Rinoceronte lanudo*	-
Xilo	Legal Malvado
Nivel 6	Subtipo
Acechador Invisible	Aire
Demonio de Sombras (Shadow demon)	Caótico Malvado
Elasmosaurio (dinosaurio)*	-
Elefante*	-
Elemental (Enorme)	Elemental
Erinia (Diablo)	Legal Malvado
Lilenda	Legal Bueno
Oso terrible*	-
Pulpo gigante*	-
Súcubo (Demonio)	Caótico Malvado
Tigre terrible*	-
Triceratops (dinosaurio)*	-
Nivel 7	Subtipo

Bébilith (demonio)	Caótico Malvado
Braquiosaurio (dinosaurio)*	-
Calamar gigante*	-
Cocodrilo terrible*	-
Diablo óseo	Legal Malvado
Elemental (Mayor)	Elemental
Mastodonte (elefante)*	-
Roc*	-
Tiburón terrible*	-
Tiranosaurio (dinosaurio)*	-
Vrock (demonio)	Caótico Malvado
Nivel 8	Subtipo
Diablo barbado	Legal Malvado
Elemental (anciano)	Elemental
Hezrou (demonio)	Caótico Malvado
Nivel 9	Subtipo
Calngarconte	Legal Bueno
Deva astral (ángel)	Bueno
Diablo Gérido (Gelugón)	Legal Malvado
Ghele (eladrín)	Caótico bueno
Glabrezu (demonio)	Caótico Malvado
Nalféshni (demonio)	Caótico Malvado

* Esta criatura es convocada con la plantilla de celestial si eres de alineamiento bueno o la plantilla de infernal si eres de alineamiento maligno; puedes escoger cualquiera de las dos si eres de alineamiento neutral.

CONVOCAR PLAGA

Summon Swarm.

Convoca enjambres de murciélagos, ratas o arañas.

Ver la pág. 223 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

CORCEL FANTASMAL

Phantom Steed

Escuela conjuración (creación)

Nivel bardo 3, hechicero/mago 3

Tiempo de lanzamiento 10 minutos

Componentes V, S

Alcance 0 pies

Efecto una criatura équida cuasirreal

Duración 1 hora/nivel (D)

Tiro de salvación ninguna;

Resistencia a conjuros no

Te permite conjurar a una criatura équida Grande (la coloración exacta puede personalizarse como desees), que sólo podrá ser montada por ti o por la persona para la que hayas creado específicamente la montura. Una montura fantasmal tiene negros el cuerpo y la cabeza, crines y cola grises y color humo las pezuñas, que son insustanciales y no hacen ruido alguno. Tiene lo que parece una silla, bocado y brida. No combate, pero los animales normalmente se apartarán de él y se negarán a atacarlo.

La montura tiene una Clase de Armadura 18 (-1 de tamaño, +4 de armadura natural, +5 de Destreza) y 7 puntos de golpe +1 punto de golpe por nivel de lanzador. Si pierde todos sus puntos de golpe, el corcel fantasmal desaparece. Un corcel fantasmal tiene una velocidad de 20 pies por cada dos niveles de lanzador, hasta un máximo de 100 pies a 10º nivel. Puede transportar a su jinete y hasta 10 libras adicionales por nivel de lanzador. Estas monturas obtienen ciertos poderes según el nivel de lanzador. Las aptitudes de una montura incluyen aquellas de nivel de lanzador inferior.

8º Nivel: la montura podrá cabalgar sobre terreno arenoso, embarrado e incluso pantanoso sin dificultad ni reducir su velocidad.

10º Nivel: la montura puede usar *caminar sobre las aguas* a voluntad (como el conjuro, no se requiere una acción para activar esta aptitud).

12º Nivel: la montura puede usar *caminar por el aire* a voluntad (como el conjuro, no se requiere una acción para activar esta aptitud) durante 1 asalto cada vez, después del cual cae hasta el suelo.

14º Nivel: la montura puede volar a su velocidad normal con un bonificador a la habilidad de Volar igual a tu nivel de lanzador.

CREACIÓN MAYOR

Major Creation

Escuela conjuración (creación)

Nivel hechicero/mago 5

Tiempo de lanzamiento 10 minutos

Alcance corto (25 pies + 5 pies/2 niveles)

Duración ver texto

Este conjuro funciona como *creación menor*, excepto en que también puedes crear un objeto de naturaleza mineral: piedra, cristal, metal o similar. La duración de los objetos creados varía en relación con su dureza y rareza, como se indica en la siguiente tabla.

Ejemplos de dureza y rareza	Duración
Materia vegetal	2 horas/nivel
Piedra, cristal, metales comunes	1 hora/nivel
Metales preciosos	20 minutos/nivel
Gemas	10 minutos/nivel
Metales raros*	1 asalto/nivel

* Incluye adamantita, plata alquímica y mithril. No puedes usar *creación mayor* para crear un objeto de hierro frío.

CREACIÓN MENOR

Minor Creation

Escuela conjuración (creación)

Nivel hechicero/mago 4

Tiempo de lanzamiento 1 minuto

Componentes V, S, M (un pequeño trozo de material del mismo tipo de objeto que vayas a fabricar con *creación menor*)

Alcance 0 pies

Efecto objeto desatendido no mágico de materia vegetal muerta, hasta 1 pie cúbico/nivel

Duración 1 hora/nivel (D)

Tiro de salvación ninguno

Resistencia a conjuros no

Creas un objeto no mágico, desatendido, de materia vegetal muerta. El volumen de este objeto creado no puede superar 1 pie cúbico por nivel de lanzador. Debes tener éxito en la prueba de habilidad apropiada de Oficio para hacer un objeto complejo.

Intentar usar cualquier objeto creado como componente material causa el fallo del conjuro.

CREAR AGUA

Create Water.

Crea 2 galones/nivel de agua pura.

Ver la pág. 223 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

CREAR COMIDA Y BEBIDA

Create Food and Water.

Alimenta a tres humanos (o un caballo)/nivel.

Ver la pág. 223 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

CREAR MUERTOS VIVIENTES

Create Undead.

Alza necrófagos, necrarios, momias o mohrqs de restos físicos.

Ver la pág. 223-224 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

CREAR MUERTOS VIVIENTES MAYORES

Create Greater Undead.

Crea devoradores, incorpóreos, espectros o sombras.

Ver la pág. 224 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

CRECIMIENTO ANIMAL

Animal Growth

Escuela transmutación

Nivel druida 5, explorador 4, hechicero/mago 5

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance intermedio (100 pies + 10 pies/nivel)

Objetivo un animal (gargantuesco o menor)

Duración 1 minuto/nivel

Tiro de salvación Fortaleza niega

Resistencia a conjuros sí

El animal objetivo crece al doble de su tamaño normal y ocho veces su peso normal. Esta alteración cambia la categoría

de tamaño del animal al siguiente superior, garantizándole un bonificador de tamaño +8 a Fuerza y un bonificador de tamaño +4 a la Constitución (y por tanto un extra de 2 puntos de golpe por DG) y le impone un penalizador de tamaño -2 a la Destreza.

El bonificador por armadura natural de la criatura se incrementa en 2. El cambio de tamaño también afecta el modificador de los animales a la CA, tiradas de ataque, y su daño base. El espacio y alcance del animal cambian como sea apropiado a su nuevo tamaño, pero su velocidad no cambia. Si el espacio disponible es insuficiente para el crecimiento deseado, la criatura alcanza el máximo tamaño posible y debe hacer una prueba de Fuerza (usando su Fuerza incrementada) para romper cualquier cerco en el proceso. Si falla, queda limitado sin daños por los materiales que lo cercan – el conjuro no puede ser usado para aplastar una criatura al incrementar su tamaño.

Todo el equipo transportado o usado por el animal es igualmente agrandado por el conjuro, aunque este cambio no tiene efecto en las propiedades mágicas de ningún equipo.

Cualquier objeto agrandado que dejen las criaturas agrandadas vuelve instantáneamente a su tamaño normal.

El conjuro no da medios de control sobre un animal agrandado.

No se apilan múltiples efectos mágicos que incrementen el tamaño.

CRECIMIENTO VEGETAL

Plant Growth

Escuela transmutación

Nivel druida 3, explorador 3

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, FD

Alcance ver texto

Objetivo o Area ver texto

Duración instantáneo

Tiro de salvación ninguno

Resistencia a conjuros no

Crecimiento vegetal tiene diferentes efectos dependiendo de la versión escogida.

Espesura: Este efecto hace que la vegetación normal (gramíneas, zarzas, arbustos, enredaderas, cardos, árboles, vides, etc) dentro del alcance largo (400 pies + 40 pies por nivel de lanzador) se vuelva gruesa y grande.

Las plantas se entrelazan para formar una maraña o selva que las criaturas deben cortar o abrirse paso a la fuerza para atravesarla. La velocidad cae a 5 pies, o 10 pies para criaturas Grandes o mayores. El área debe tener arbustos y árboles para que este conjuro tenga efecto. Si este conjuro es lanzado en un área que ya esté afectada por cualquier conjuro o efecto que mejore plantas, como *enmarañar* o *muro de espinas*, cualquier CD relacionada con esos conjuros se incrementa en 4. Este bonificador se concede durante 1 día después de lanzar *crecimiento vegetal*.

A tu elección, el área puede ser un círculo de 100 pies de radio, un semicírculo de 150 pies de radio o un cuarto de círculo de 200 pies de radio.

Enriquecimiento: Este efecto afecta a las plantas dentro de un alcance de media milla, elevando su productividad potencial a lo largo del próximo año un tercio de lo habitual.

Crecimiento vegetal contrarresta *reducir plantas*.

Este conjuro no tiene efecto en criaturas de tipo planta.

CUBÍCULO²⁶

Tiny Hut.

Crea refugio para 10 criaturas.

Ver la pág. 224-225 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

CUCHICHEAR MENSAJE

Message.

Susurra conversaciones a distancia.

Ver la pág. 225 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

CUERPO ELEMENTAL I²⁷

Elemental Body I

²⁶ En el *Manual del Jugador D&D 3.5*, este conjuro se llama *Cubículo de Leomund*, pero son el mismo conjuro.

²⁷ Todos los conjuros de *Convocar elemental* son nuevos del *Pathfinder*, no aparecen en el *Manual del Jugador D&D 3.5*.

Escuela transmutación (polimorfismo)

Nivel hechicero/mago 4

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M (el elemento cuya forma planeas asumir)

Alcance personal

Objetivo tú

Duración 1 min/nivel (D).

Cuando lanzas este conjuro, puedes asumir la forma de un elemental pequeño de aire, tierra, fuego o agua (ver el *Pathfinder RPG Bestiary*). Las capacidades que ganas dependen del tipo de elemental al que cambias. Las capacidades elementales basadas en el tamaño, como pueden ser quemadura, vórtice y torbellino, usan el tamaño del elemental al que te has transformado para determinar su efecto.

Elemental de aire: Si la forma que tomas es la de un elemental de aire pequeño, ganas un bonificador de tamaño +2 a tu Destreza y un bonificador +2 de armadura natural. Además ganas volar 60 pies (perfecta), visión en la oscuridad 60 pies y la capacidad de crear un torbellino.

Elemental de tierra: Si la forma que tomas es la de un elemental de tierra pequeño, ganas un bonificador de tamaño +2 a tu Fuerza y un bonificador +4 de armadura natural. Además ganas visión en la oscuridad 60 pies, la capacidad de empujón y la capacidad de atravesar tierra.

Elemental de fuego: Si la forma que tomas es la de un elemental de fuego pequeño, ganas un bonificador de tamaño +2 a tu Destreza y un bonificador +2 de armadura natural. Ganas visión en la oscuridad 60 pies, resistencia al fuego 20, vulnerabilidad al frío y la capacidad de quemadura.

Elemental de agua: Si la forma que tomas es la de un elemental de agua pequeño, ganas un bonificador de tamaño +2 a tu Constitución y un bonificador +4 de armadura natural. Además ganas nadar 60 pies, visión en la oscuridad 60 pies, la capacidad de crear un vórtice, y la capacidad de respirar en el agua.

CUERPO ELEMENTAL II

Elemental Body II

Escuela transmutación (polimorfismo)

Nivel hechicero/mago 5

Este conjuro funciona como cuerpo elemental I, excepto que además te permite asumir la forma de un elemental mediano de aire, tierra, fuego o agua. Las capacidades que ganas dependen del elemental.

Elemental de aire: Como cuerpo elemental I, excepto que ganas un bonificador de tamaño +4 a tu Destreza y un bonificador +3 de armadura natural.

Elemental de tierra: Como cuerpo elemental I, excepto que ganas un bonificador de tamaño +4 a tu Fuerza y un bonificador +5 de armadura natural.

Elemental de fuego: Como cuerpo elemental I, excepto que ganas un bonificador de tamaño +4 a tu Destreza y un bonificador +3 de armadura natural.

Elemental de agua: Como cuerpo elemental I, excepto que ganas un bonificador de tamaño +4 a tu Constitución y un bonificador +5 de armadura natural.

CUERPO ELEMENTAL III

Elemental Body III

Escuela transmutación (polimorfismo)

Nivel hechicero/mago 6

Este conjuro funciona como cuerpo elemental II, excepto que además te permite asumir la forma de un elemental grande de aire, tierra, fuego o agua. Las capacidades que ganas dependen del tipo de elemental en el que te transformes. También eres inmune a golpes críticos y ataques furtivos mientras estés en forma elemental.

Elemental de aire: Como cuerpo elemental I, excepto que ganas un bonificador de tamaño +2 a tu Fuerza, un bonificador de tamaño +4 a tu Destreza y un bonificador +4 de armadura natural.

Elemental de tierra: Como cuerpo elemental I, excepto que ganas un bonificador de tamaño +6 a tu Fuerza, un penalizador -2 a tu Destreza, un bonificador de tamaño +2 a tu Constitución y un bonificador +6 de armadura natural.

Elemental de fuego: Como cuerpo elemental I, excepto que ganas un bonificador de tamaño +4 a tu Destreza, un bonificador de tamaño +2 a tu Constitución y un bonificador +4 de armadura natural.

Elemental de agua: Como cuerpo elemental I, excepto que ganas un bonificador de tamaño +2 a tu Fuerza, un penalizador -2 a tu Destreza, un bonificador de tamaño +6 a tu Constitución y un bonificador +6 de armadura natural.

CUERPO ELEMENTAL IV

Elemental Body IV

Escuela transmutación (polimorfismo)

Nivel hechicero/mago 7

Este conjuro funciona como cuerpo elemental III, excepto que además te permite asumir la forma de un elemental enorme de aire, tierra, fuego o agua. Las capacidades que ganas dependen del tipo de elemental en el que te transformes. Además eres inmune a golpes críticos y ataques furtivos mientras estés en forma elemental y ganas RD 5/-.

Elemental de aire: Como cuerpo elemental I excepto que ganas un bonificador de tamaño +4 a tu Fuerza, un bonificador de tamaño +6 a tu Destreza y un bonificador +4 de armadura natural. Además ganas volar 120 pies (perfecta).

Elemental de tierra: Como cuerpo elemental I, excepto que ganas un bonificador de tamaño +8 a tu Fuerza, un penalizador -2 a tu Destreza, un bonificador +4 a tu Constitución y un bonificador +6 de armadura natural.

Elemental de fuego: Como cuerpo elemental I, excepto que ganas un bonificador de tamaño +6 a tu Destreza, un bonificador de tamaño +4 a tu Constitución y un bonificador +4 de armadura natural.

Elemental de agua: Como cuerpo elemental I, excepto que ganas un bonificador de tamaño +4 a tu Fuerza, un penalizador -2 a tu Destreza, un bonificador de tamaño +8 a tu Constitución y un bonificador +6 de armadura natural. Además ganas nadar 120 pies.

CUERPO FÉRREO

Iron Body.

Tu cuerpo se convierte en hierro vivo.

Ver la pág. 225 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

CURAR HERIDAS CRÍTICAS

Cure Critical Wounds

Escuela conjuración (curación)

Nivel bardo 4, clérigo 4, druida 5

Este conjuro funciona como *curar heridas leves*, excepto en que cura 4d8 puntos de daño +1 punto por nivel de lanzador (máximo +20).

CURAR HERIDAS CRÍTICAS EN GRUPO

Cure Critical Wounds, Mass

Escuela conjuración (curación)

Nivel clérigo 9, druida 9

Este conjuro funciona como *curar heridas leves en grupo*, excepto en que cura 4d8 puntos de daño +1 punto por nivel de lanzador (máximo +40).

CURAR HERIDAS GRAVES

Cure Serious Wounds

Escuela conjuración (curación)

Nivel bardo 3, clérigo 3, druida 4, paladín 4, explorador 4

Este conjuro funciona como *curar heridas leves*, excepto en que cura 3d8 puntos de daño +1 punto por nivel de lanzador (máximo +15).

CURAR HERIDAS GRAVES EN GRUPO

Cure Serious Wounds, Mass

Escuela conjuración (curación)

Nivel clérigo 7, druida 8

Este conjuro funciona como *curar heridas leves en grupo*, excepto en que cura 3d8 puntos de daño +1 punto por nivel de lanzador (máximo +35).

CURAR HERIDAS LEVES

Cure Light Wounds

Escuela conjuración (curación)

Nivel bardo 1, clérigo 1, druida 1, paladín 1, explorador 2

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance toque

Objetivo criatura tocada

Duración instantáneo

Tiro de salvación Voluntad mitad (inofensivo); ver texto

Resistencia a conjuros sí (inofensivo); ver texto

Poniendo tus manos sobre una criatura viva, canalizas energía positiva que cura 1d8 puntos de daño +1 punto por nivel de lanzador (máximo +5). Ya que los muertos vivientes se alimentan con energía negativa, este conjuro les hace daño en lugar de curar sus heridas. Una criatura muerta viviente puede aplicar la resistencia a conjuros y puede intentar un tiro de salvación de Voluntad para recibir la mitad del daño.

CURAR HERIDAS LEVES EN GRUPO

Cure Light Wounds, Mass

Escuela conjuración (curación)

Nivel bardo 5, clérigo 5, druida 6

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance corto (25 pies + 5 pies/2 niveles)

Objetivo una criatura/nivel, ninguna de las cuales puede estar a más de 30' de distancia unos de otros

Duración instantáneo

Tiro de salvación Will half (inofensivo) o Voluntad mitad; ver texto

Resistencia a conjuros sí (inofensivo) o sí; ver texto

Canalizas energía positiva para curar 1d8 puntos de daño +1 punto por nivel de lanzador (máximo +25) a cada criatura elegida. Como otros conjuros de *curar*, *curar heridas leves en grupo* causa daño a los muertos vivientes en lugar de curarlos. Cada muerto viviente afectado puede hacer un tiro de salvación de Voluntad para recibir la mitad del daño.

CURAR HERIDAS MENORES²⁸

Curas 1 punto de daño.

Ver la pág. 225 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

CURAR HERIDAS MODERADAS

Cure Moderate Wounds

Escuela conjuración (curación)

Nivel bardo 2, clérigo 2, druida 3, paladín 3, explorador 3

Este conjuro funciona como *curar heridas leves*, excepto en que cura 2d8 puntos de daño +1 punto por nivel de lanzador (máximo +10).

CURAR HERIDAS MODERADAS EN GRUPO

Cure Moderate Wounds, Mass

Escuela conjuración (curación)

Nivel bardo 6, clérigo 6, druida 7

Este conjuro funciona como *curar heridas leves en grupo*, excepto en que cura 2d8 puntos de daño +1 punto por nivel de lanzador (máximo +30).

CUSTODIA CONTRA LA MUERTE

Death Ward.

Otorga bonificadores contra conjuros de muerte y energía negativa.

Ver la pág. 226 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

DAÑAR

Harm.

Inflige 10 puntos/nivel de daño a un objetivo.

Ver la pág. 226 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

DE LA CARNE A LA PIEDRA

Flesh to Stone.

²⁸ Este conjuro realmente no existe en el *Pathfinder*, pero yo lo cito aquí por si alguien quiere usarlo. Realmente haría la misma función que el conjuro *estabilizar* de *Pathfinder*.

Transforma a la criatura objetivo en una estatua.

Ver la pág. 226 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

DE LA PIEDRA A LA CARNE

Stone to Flesh.

Restaura una criatura petrificada.

Ver la pág. 226 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

DEBILIDAD MENTAL

Feeblemind

Escuela encantamiento (compulsión) [enajenador]

Nivel hechicero/mago 5

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M (un puñado es esferas de arcilla, cristal o vidrio)

Alcance intermedio (100 pies + 10 pies/nivel)

Objetivo una criatura

Duración instantáneo

Tiro de salvación Voluntad niega; ver texto

Resistencia a conjuros sí

La puntuación de Inteligencia y Carisma de la criatura objetivo bajan a 1.

La criatura afectada no puede usar las habilidades basadas en Inteligencia o Carisma, lanzar conjuros, entender idiomas o comunicarse coherentemente. Aun así, sabe quienes son sus amigos y puede seguirlos e incluso protegerlos. El sujeto permanece en este estado hasta que un conjuro de *sanar*, *deseo limitado*, *milagro* o *deseo* sea usado para cancelar el efecto del *debilidad mental*. Una criatura que pueda lanzar conjuros arcanos, como un hechicero o mago, recibe un penalizador de -4 en su tirada de salvación.

DEDO DE LA MUERTE

Finger of Death.

Inflige 10 daño/nivel a un objetivo.

Ver la pág. 226 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

DEFORMAR MADERA

Warp Wood.

Dobla la madera.

Ver las págs. 226-227 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

DESACRALIZAR

Unhallow.

Designa un lugar como impío.

Ver la pág. 227 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

DESBROZAR

Shambler.

Crea 1d4+2 brozas movedizas que luchan por ti.

Ver la pág. 227 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

DESCARGA FLEMÍGERA

Flame Strike.

Castiga a tus enemigos con fuego divino (1d6/nivel de daño).

Ver la pág. 227 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

DESEO

Wish.

Como deseo limitado, pero con menos límites.

Ver las págs. 227-228 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

DESEO LIMITADO

Limited Wish.

Altera la realidad (dentro de los límites del conjuro).

Ver la pág. 228 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

DESESPERACIÓN APLASTANTE

Crushing Despair

Escuela encantamiento (compulsión) [enajenador]

Nivel bardo 3, hechicero/mago 4

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M

Alcance 30 pies

Area explosión en forma de cono

Duración 1 min./nivel

Tiro de salvación Voluntad niega

Resistencia a conjuros sí

Un invisible cono de desesperación ocasiona una gran tristeza en los objetivos.

Cada criatura afectada recibe un penalizador -2 a las tiradas de ataque, TS, pruebas de característica, pruebas de habilidad y tiradas de daño de arma.

Desesperación aplastante contrarresta y disipa *esperanza alentadora*.

DESINTEGRAR

Disintegrate.

Reduce una criatura u objeto a polvo.

Ver la pág. 228 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

DESORIENTAR

Misdirection.

Engaña a las adivinaciones sobre una criatura u objeto.

Ver las págs. 228-229 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

DESPLAZAMIENTO

Displacement.

Los ataques fallan el objetivo un 50% de las veces.

Ver la pág. 229 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

DESPLAZAMIENTO DE PLANO

Plane Shift.

Un máximo de 8 objetivos viajan a otro plano.

Ver la pág. 229 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

DESTIERRO

Banishment.

Destierra 2 DG/nivel de criaturas extraplanares.

Ver la pág. 229 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

DESTRUCCIÓN

Destruction.

Mata al objetivo y destruye los restos.

Ver la pág. 229 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

DETECTAR ANIMALES O PLANTAS

Detect Animals or Plants.

Detecta tipos de animales o plantas.

Ver la pág. 229 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

DETECTAR EL BIEN

Detect Good.

Revela criaturas, conjuros u objetos de alineamiento bueno.

Ver las págs. 229-230 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

DETECTAR EL CAOS

Detect Chaos.

Revela criaturas, conjuros u objetos de alineamiento caótico.

Ver la pág. 230 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

DETECTAR EL MAL

Detect Evil.

Revela criaturas, conjuros u objetos del alineamiento malvado.

Ver la pág. 230 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

DETECTAR ESCUDRIÑAMIENTO

Detect Scrying

Escuela adivinación

Nivel bardo 4, hechicero/mago 4

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M (un trozo de espejo y miniatura de trompeta de bronce)

Alcance 40 pies.

Área emanación de 40 pies de radio centrada en ti

Duración 24 horas

Tiro de salvación ninguno

Resistencia a conjuros no

Eres inmediatamente consciente de cualquier intento de observarte por medio de un conjuro o efecto de adivinación (*escudriñar*). El área del conjuro irradia de ti y se mueve contigo. Conoces la localización de cualquier sensor mágico dentro del área del conjuro.

Si el intento de *escudriñar* se origina dentro del área, también sabrás su localización; de lo contrario, tú y el escudriñador debéis hacer inmediatamente una prueba enfrentada de nivel de lanzador (1d20 + nivel de lanzador). Si al menos igualas el resultado del escudriñador, consigues una imagen visual del escudriñador y una idea precisa de su dirección y distancia desde donde estás.

DETECTAR LA LEY

Detect Law.

Revela criaturas, conjuros u objetos del alineamiento legal.

Ver la pág. 230 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

DETECTAR MAGIA

Detect Magic

Escuela adivinación

Nivel bardo 0, clérigo 0, druida 0, hechicero/mago 0

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance 60'

Area emanación en forma de cono

Duración concentración, hasta 1 min./nivel (D)

Tiro de salvación ninguno

Resistencia a conjuros no

Detectas auras mágicas. La cantidad de información revelada depende de cuánto tiempo estudies un área o sujeto en particular.

Asalto 1: presencia o ausencia de auras mágicas.

Asalto 2: número de auras mágicas diferentes y el poder del aura más potente.

Asalto 3: la fuerza y localización de cada aura. Si el objeto o criatura que tenga el aura está en tu línea de visión, puedes hacer pruebas de habilidad de Saber (arcano) para determinar la escuela de magia implicada en cada una (haz una prueba por aura, CD 15 + nivel de conjuro, o 15 + la mitad del nivel de lanzador para efectos que no sean conjuros). Si el aura emana de un objeto mágico, puedes tratar de identificar sus propiedades (ver la habilidad de Conocimiento de Conjuros).

Áreas mágicas, múltiples tipos de magia o emanaciones mágicas fuertes pueden distorsionar u ocultar auras más débiles.

Fuerza del aura: el poder de un aura depende del nivel de un conjuro activo o del nivel de lanzador de un objeto; ver la tabla a continuación. Si el aura entra en más de una categoría, *detectar magia* indica la más fuerte de las dos.

Aura residual: un aura mágica deja un residuo después de que su fuente original se disipe (en el caso de un conjuro) o sea destruido (en el caso de un objeto mágico). Si *detectar magia* se lanza y se dirige hacia esa clase de lugar, el conjuro indica un aura tenue (incluso más débil que un aura débil). El tiempo que un aura permanezca con ese nivel tenue depende de su poder original:

Fuerza original	Duración del aura residual
Débil	1d6 asaltos
Moderada	1d6 minutos

Fuerte	1d6 × 10 minutos
Abrumadora	1d6 días

Los ajenos y los elementales no son mágicos en sí mismos, pero si son convocados, puede detectarse el sortilegio de conjuración.

Cada asalto puedes cambiar el área a examinar. El conjuro puede traspasar barreras, pero 1 pie de piedra, 1 pulgada de metal, una fina lámina de plomo o 3 pies de madera o tierra lo bloquean.

Detectar magia puede hacerse permanente con un conjuro de *permanencia*.

DETECTAR MUERTOS VIVIENTES

Detect Undead.

Revela muertos vivientes dentro de 60 pies.

Ver la pág. 231 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

DETECTAR PENSAMIENTOS

Detect Thoughts.

Permite "escuchar" pensamientos superficiales.

Ver la pág. 231 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

DETECTAR PUERTAS SECRETAS

Detect Secret Doors.

Revela puertas ocultas dentro de 60 pies.

Ver la pág. 231 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

Detectar magia:				
Conjuro u objeto	Poder del aura			
	Débil	Moderada	Fuerte	Abrumadora
Conjuro activo (nivel del conjuro)	3° o menor	4°–6°	7°–9°	10°+ (nivel de deidad)
Objeto mágico (nivel de lanzador)	5° o menor	6°–11°	12°–20°	21°+ (artefacto)

DETECTAR TRAMPAS Y FOSOS

Detect Snares and Pits.

Revela trampas naturales o primitivas.

Ver las págs. 231-232 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

DETECTAR VENENO

Detect Poison.

Detecta veneno en una criatura u objeto pequeño.

Ver la pág. 232 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

DETENER EL TIEMPO

Time Stop.

Actúas con libertad durante 1d4+1 asaltos.

Ver la pág. 232 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

DETENER MUERTOS VIVIENTES

Halt Undead.

Inmoviliza muerto viviente durante 1 asalto/nivel.

Ver la pág. 232 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

DISCERNIR MENTIRAS

Discern Lies.

Revela mentiras deliberadas.

Ver la pág. 232 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

DISCERNIR UBICACIÓN

Discern Location.

Revela la localización exacta de una criatura u objeto.

Ver la pág. 232 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

DISCO FLOTANTE²⁹

Floating Disk.

²⁹ En el *Manual del Jugador D&D 3.5*, este conjuro se llama *Disco flotante de Tenser*, pero son el mismo conjuro.

Crea un disco horizontal de 3 pies de diámetro que porta 100 libras/nivel.

Ver la pág. 232 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

DISFRAZARSE

Disguise Self.

Cambia tu apariencia.

Ver las págs. 232-233 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

DISIPAR EL BIEN

Dispel Chaos/Evil/Good/Law.

Bonificador +4 contra ataques de criaturas buenas.

Ver la pág. 233 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

DISIPAR EL CAOS

Dispel Chaos.

Bonificador +4 contra ataques de criaturas caóticas.

Ver la pág. 233 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

DISIPAR EL MAL

Dispel Evil.

Bonificador +4 contra ataques de criaturas malvadas.

Ver la pág. 196 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

DISIPAR LA LEY

Dispel Chaos/Evil/Good/Law.

Bonificador +4 contra ataques de criaturas legales.

Ver la pág. 233 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

DISIPAR MAGIA

Dispel Magic

Escuela abjuración

Nivel bardo 3, clérigo 3, druida 4, paladín 3, hechicero/mago 3

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance intermedio (100 pies + 10 pies/nivel)

Objetivo o área un lanzador de conjuros, criatura u objeto

Duración instantáneo

Tiro de salvación ninguno

Resistencia a conjuros no

Puedes usar *disipar magia* para finalizar un conjuro activo que haya sido lanzado sobre una criatura u objeto, para suprimir temporalmente las aptitudes mágicas de un objeto mágico o para contrarrestar el conjuro de otro lanzador de conjuros. Un conjuro disipado finaliza como si su duración hubiera expirado. Algunos conjuros, como se detalla en sus descripciones, no pueden verse anulados por *disipar magia*. *Disipar magia* puede disipar (pero no contrarrestar) efectos sortilegos como si fueran conjuros. El efecto de un conjuro de duración instantánea no puede disiparse, ya que el efecto mágico ya ha terminado antes de que *disipar magia* entre en acción.

Tú eliges usar *disipar magia* en una de las siguientes formas: una disipación dirigida o un contraconjuro.

Disipación dirigida: un objeto, criatura o conjuro es el objetivo de *disipar magia*. Haces una prueba de disipación (1d20 + tu nivel de lanzador) y comparas el resultado con el conjuro con mayor nivel de lanzador (CD = 11 + el nivel de lanzador de del conjuro). Si tienes éxito, el conjuro finaliza. Si no, compara el mismo resultado con el siguiente nivel de lanzador más alto. Repite este proceso hasta que hayas disipado un conjuro que afectara al objetivo o hasta que hayas fallado en disipar todos los conjuros.

Por ejemplo, un lanzador de conjuros de nivel 7º lanza *disipar magia* apuntando a una criatura afectada por *piel pétrea* (nivel de lanzador 12º) y *Volar* (nivel de lanzador 6º). El resultado de la prueba de nivel de lanzador es 19. Este resultado no es lo bastante alto para finalizar el conjuro de *piel pétrea* (para lo que habría necesitado un 23 o más), pero es lo suficientemente alto como para finalizar el conjuro de *volar* (que sólo requiere un 17). Si el resultado de la prueba de disipar hubiera sido un 23 o más, el conjuro de *piel pétrea* habría sido disipado, dejando el conjuro de *volar* intacto. Si el resultado de la prueba de disipación hubiera sido un 16 o menos, ningún conjuro habría sido afectado. También puedes utilizar una disipación dirigida para finalizar un conjuro específico que afecte a un objetivo o un conjuro que afecte a un

área (como un *muro de fuego*). Debes nombrar el efecto de conjuro específico para dirigirlo de esta forma. Si tu prueba de nivel de lanzador es igual o mayor que la CD del conjuro, éste finaliza. Ningún otro efecto en el objetivo queda disipado si el resultado de tu prueba no es lo bastante alto como para finalizar el efecto al que se dirigía.

Si apuntaas a un objeto o criatura que es el efecto de un conjuro activo (como un monstruo convocado con *convocar monstruo*), debes hacer una prueba de disipación para finalizar el conjuro que conjuró al objeto o criatura.

Si el objeto al que estás apuntando es un objeto mágico, haz una prueba de disipación contra el nivel de lanzador del objeto (CD = 11 + el nivel de lanzador del objeto). Si tienes éxito, todas las propiedades mágicas del objeto quedan anuladas durante 1d4 asaltos, después de los cuales el objeto recupera sus propiedades mágicas. Un objeto anulado se vuelve no mágico a lo largo de la duración del efecto. Una abertura interdimensional (como una *bolsa de contención*) queda temporalmente cerrado. Las propiedades físicas del objeto permanecen inalteradas: una espada mágica anulada sigue siendo una espada (de hecho, una espada de gran calidad). Los artefactos y deidades no se ven afectados por magia mortal como esta.

Tienes éxito automáticamente en las pruebas de disipar contra cualquier conjuro que hayas lanzado tú mismo.

Contraconjuro: cuando *disipar magia* se usa de esta forma, el conjuro apunta a un lanzador de conjuros y se lanza como un contraconjuro. Al contrario que un auténtico contraconjuro, sin embargo, *disipar magia* podría no funcionar; debes hacer una prueba de disipación para contrarrestar el conjuro del otro lanzador.

DISIPAR MAGIA MAYOR

Dispel Magic, Greater.

Funciona como disipar magia, pero puede afectar a varios objetivos.

Ver la pág. 234 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

DISYUNCIÓN DEL MAGO³⁰

Mage's Disjunction.

Disipa magia, desencanta objetos mágicos.

Ver la pág. 234 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

DOBLE ENGAÑOSO

Mislead.

Te vuelve invisible y crea un doble ilusorio.

Ver la pág. 234 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

DOMINAR ANIMAL

Dominate Animal.

Un animal obedece tus comandos y órdenes mentales.

Ver la pág. 234 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

DOMINAR MONSTRUO

Dominate Monster.

Como *dominar persona*, pero cualquier criatura.

Ver la pág. 234 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

DOMINAR PERSONA

Dominate Person.

Controla humanoides telepáticamente.

Ver las págs. 234-235 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

DON DE LENGUAS

Tongues.

Hablas y comprendes cualquier idioma.

Ver la pág. 235 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

DORMIR

Sleep.

Induce a 4 DG de criaturas en un sueño mágico.

Ver la pág. 235 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

DOTAR DE CONSCIENCIA

Awaken.

Un animal o árbol adquiere inteligencia humana.

Ver la pág. 235 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

ELABORAR

Fabricate.

Transforma materias primas en productos acabados.

Ver la pág. 235 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

ELUCBRACIÓN DE MAGO³¹

Mage's Lucubration.

Sólo mago. Recuerdas un hechizo de nivel 5 o inferior.

Ver laa págs. 235-236 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

ENCOGER OBJETO

Shrink Item.

El objeto se reduce a una dieciseisava parte de su tamaño.

Ver la pág. 236 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

ENCONTRAR LA SENDA

Find the Path.

Muestra el camino más directo hacia una localización.

Ver la pág. 236 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

ENCONTRAR TRAMPAS

Find Traps.

Encuentras trampas como lo haría un pícaro.

Ver la pág. 236 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

³⁰ En el *Manual del Jugador D&D 3.5*, este conjuro se llama *Disyunción de Mordenkainen*, pero son el mismo conjuro.

³¹ En el *Manual del Jugador D&D 3.5*, este conjuro se llama *Elucubración de Mordenkainen*, pero son el mismo conjuro.

ENERVACIÓN

Enervation

Escuela nigromancia

Nivel hechicero/mago 4

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance corto (25 pies + 5 pies/2 niveles)

Efecto rayo de energía negativa

Duración instantánea

Tiro de salvación: No

Resistencia a conjuros Sí

Señalas con el dedo y disparas un rayo negro de energía negativa que suprime la fuerza vital de cualquier criatura viviente que golpea. Debes hacer un ataque de toque a distancia para impactar. Si impactas, el objetivo gana 1d4 niveles negativos temporales (ver apéndice 1). Los niveles negativos se apilan.

Suponiendo que el objetivo sobreviva, recupera los niveles perdidos después de un número de horas igual a tu nivel de lanzador (máximo 15 horas). Por lo general, los niveles negativos tienen la oportunidad de convertirse en permanentes, pero los niveles negativos de *enervación* no duran el tiempo suficiente para hacerlo.

Una criatura muerta viviente golpeada por el rayo gana 1d4x5 puntos de golpe temporales durante 1 hora.

ENJAMBRE ELEMENTAL

Elemental Swarm.

Convoca varios elementales.

Ver la pág. 236 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

ENMARAÑAR

Entangle

Escuela transmutación

Nivel druida 1, explorador 1

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, FD

Alcance largo (400 pies + 40 pies/nivel)

Area plantas en una expansión de 40 pies de radio

Duración 1 minuto/nivel (D)

Tiro de salvación: Reflejos parcial; ver texto

Resistencia a conjuros: no

Este conjuro causa hierbas altas, maleza y otras plantas para envolver a los enemigos en el área de efecto o aquellos que entren en el área. Las criaturas que fallan su TS ganan la condición de enmarañado. Las criaturas que tengan éxito en su TS pueden mover de manera normal, pero aquellos que permanezcan en el área deben salvar otra vez al final de tu turno. Las criaturas que entren dentro del área deben hacer una TS inmediatamente. Aquellos que fallen deben terminar su movimiento y ganan la condición de enmarañado. Las criaturas enmarañadas pueden intentar liberarse como acción de movimiento, haciendo una prueba de Fuerza o de Escapismo. La CD para esta prueba es igual a la CD del conjuro. La totalidad del área de efecto se considera terreno difícil mientras el efecto permanezca.

Si las plantas en el área están cubiertas de espinas, aquellos en el área reciben 1 punto de daño cada vez que fallen una salvación contra el conjuro de *enmarañar* o fallen una prueba hecha para liberarse. Otros efectos, dependiendo de las plantas locales, pueden ser posibles a discreción del DM.

ESCONDERSE DE LOS ANIMALES

Hide from Animals

Escuela abjuración

Nivel druida 1, explorador 1

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes S, FD

Alcance toque

Objetivos una criatura tocada/nivel

Duración 10 min./nivel (D)

Tiro de salvación Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros sí

Los animales no pueden detectar a las criaturas protegidas. Incluso capacidades sensoriales extraordinarias o sobrenaturales, como sentido ciego, vista ciega, olfato y sentido de la

vibración no pueden detectar o localizar a las criaturas protegidas. Los animales simplemente actúan como si la criatura protegida no estuviera allí.

Si la criatura protegida toca un animal o ataca alguna criatura, incluso con un conjuro, el conjuro finaliza para el beneficiario.

ESCONDERSE DE LOS MUERTOS VIVIENTES

Hide from Undead

Escuela abjuración

Nivel clérigo 1

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, FD

Alcance toque

Objetivos una criatura tocada/nivel

Duración 10 min/nivel (D)

Tiro de salvación Voluntad niega (inofensivo); ver texto

Resistencia a conjuros sí

Los muertos vivientes no pueden ver, oír u oler a las criaturas protegidas por este conjuro.

Incluso capacidades sensoriales extraordinarias o sobrenaturales, como sentido ciego, vista ciega, olfato y sentido de la vibración no pueden detectar o localizar a las criaturas protegidas. Los muertos vivientes no inteligentes (como los esqueletos o zombies) son automáticamente afectados y actúan como si las criaturas protegidas no estuvieran allí. Una criatura muerta viviente inteligente obtiene una única TS de Voluntad. Si la falla, el sujeto no puede ver a ninguna de las criaturas protegidas. Sin embargo, si tiene razones para creer que hay oponentes invisibles presentes, puede intentar encontrarlos o golpearlos. Si una criatura protegida intenta canalizar energía positiva, expulsar o comandar muertos vivientes, tocar una criatura muerta viviente o atacar cualquier criatura (incluso con un conjuro), el conjuro finaliza para todos los beneficiarios.

ESCRITURA ILUSORIA

Illusory Script.

Sólo las criaturas seleccionadas pueden leer el texto.

Ver la pág. 237 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

ESCUDAR A OTRO

Shield Other.

Recibes la mitad del daño del objetivo.

Ver la pág. 237 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

ESCUDO

Shield.

Disco invisible que otorga un bono de +4 a la CA, bloquea proyectiles mágicos.

Ver la pág. 237 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

ESCUDO DE ENTROPÍA

Entropic Shield.

Los ataques a distancia contra ti tienen un 20% de probabilidad de fallo.

Ver las págs. 237-238 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

ESCUDO DE FUEGO

Fire Shield

Escuela evocación [fuego o frío]

Nivel hechicero/mago 4

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M (fósforo para el escudo cálido; una luciérnaga para el escudo frío)

Alcance personal

Objetivo tú

Duración 1 asalto/nivel (D)

Este conjuro te envuelve en fuego y causa daño a cada criatura que te ataque cuerpo a cuerpo. Las llamas también te protegen o bien de los ataques basados en frío o de los basados en fuego, dependiendo de si has escogido llamas frías o cálidas para tu escudo de fuego.

Cada criatura que te ataque con su cuerpo o con un arma empuñada te inflige el daño normal, pero al mismo tiempo el

atacante recibe 1d6 puntos de daño +1 punto por nivel de lanzador (máximo +15).

Este daño es o bien daño por frío (si has escogido escudo frío) o daño por fuego (si has escogido un escudo cálido). Si el atacante tiene resistencia a conjuros, se aplica a este efecto. Las criaturas que lleven armas cuerpo a cuerpo con alcance no están sujetas a este daño si te atacan.

Cuando lanzas este conjuro, parece que te inmolas a ti mismo, pero las llamas son finas y delgadas, aumentando el nivel de luz dentro de 10 pies en un paso, con respecto a la luz normal. El color de las llamas es azul o verde si se lanza el escudo frío, violeta o rojo si se emplea el escudo cálido. Los poderes especiales de cada versión son como siguen.

Escudo frío: las llamas son frías al tacto. Recibes sólo medio daño de los ataques basados en fuego. Si ese ataque permite una salvación de Reflejos para medio daño, no recibes daño si tienes éxito en la TS.

Escudo cálido: las llamas son calientes al tacto. Recibes sólo medio daño de los ataques basados en el frío. Si ese ataque permite una salvación de Reflejos para medio daño, no recibes daño si tienes éxito en la TS.

ESCUDO DE LA FE

Shield of Faith.

Aura que garantiza un bonificador de desvío +2 o mayor.

Ver la pág. 238 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

ESCUDO DE LA LEY

Shield of Law.

+4 a CA, +4 resistencia y RC 25 contra conjuros caóticos.

Ver la pág. 238 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

ESCU德里ÑAMIENTO

Scrying

Escuela adivinación (escudriñamiento)

Nivel bardo 3, clérigo 5, druida 4, hechicero/mago 4

Tiempo de lanzamiento 1 hora

Componentes V, S, M/FD (estaque de agua), F (un espejo de plata valorado en 1000 po)

Alcance ver texto

Efecto sensor mágico

Duración 1 min./nivel

Tiro de salvación Voluntad niega

Resistencia a conjuros sí

Puedes observar una criatura a cualquier distancia. Si el objetivo supera tiene éxito en una salvación de Voluntad, el conjuro falla. La dificultad de la salvación depende de cómo de bien conozcas al objetivo y que tipo de conexión física (de haberla) tienes con esa criatura

Además, si el objetivo está en otro plano, obtiene un bonificador +5 a su salvación de Voluntad.

Conocimiento	Modificador a la Salvación de Voluntad
Ninguno*	+10
Segunda mano (has oído hablar del objetivo)	+5
Primera mano (has conocido al objetivo)	+0
Familiar (conoces bien al objetivo)	-5

*Debes tener algún tipo de conexión (ver abajo) con la criatura de la que no tienes conocimiento.

Conexión	Modificador a la Salvación de voluntad
Imagen o retrato	-2
Posesión o prenda de vestir	-4
Parte del cuerpo, mechón del pelo, trozos de uñas, etc.	-10

Si la salvación falla, puedes ver y oír al objetivo y su entorno (aproximadamente 10 pies desde el objetivo en todas direcciones). Si el objetivo se mueve, el sensor lo sigue a una velocidad de hasta 150 pies

Como con todos los conjuros de adivinación (escudriñamiento), el sensor tiene tu agudeza visual completa, incluyendo cualquier efecto mágico. Además, los siguientes conjuros tienen un 5% por nivel de lanzador de funcionar a través del sensor: *detectar caos*, *detectar mal*, *detectar bien*, *detectar ley*, *detectar magia*, y *cuchichear mensaje*.

Si la salvación es exitosa, no puedes tratar de escudriñar al objetivo otra vez hasta pasadas 24 horas.

ESCU德里ÑAMIENTO MAYOR

Scrying, Greater

Escuela adivinación (escudriñamiento)

Nivel bardo 6, clérigo 7, druída 7, hechicero/mago 7

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Duración 1 hora/nivel

Este conjuro funciona igual que *escudriñamiento*, excepto lo citado anteriormente.

Además, todos los siguientes conjuros funcionan de forma fiable a través del sensor: *detectar caos*, *detectar mal*, *detectar bien*, *detectar ley*, *detectar magia*, *cuchichear mensaje*, *leer magia* y *don de lenguas*.

ESCULPIR SONIDO

Sculpt Sound.

Crea nuevos sonidos o cambia los existentes en nuevas formas.

Ver la pág. 239 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

ESFERA CONGELANTE³²

Freezing Sphere.

Congela agua o inflige daño de frío.

Ver la pág. 239 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

ESFERA DE INVISIBILIDAD

Invisibility Sphere

Escuela ilusión (engaño)

Nivel bardo 3, hechicero/mago 3

Componentes: V, S, M

Area emanación de 10 pies de radio alrededor de la criatura

Este conjuro funciona como *invisibilidad*, excepto que este conjuro otorga invisibilidad a todas las criaturas dentro de 10 pies del beneficiario en el momento de lanzar el conjuro. El centro del efecto se mueve con el beneficiario.

Los afectados por este conjuro pueden verse entre ellos y a sí mismos como si estuvieran afectados por el conjuro. Cualquier criatura afectada que se mueva fuera del área se vuelve visible, pero las criaturas que se muevan dentro del área después de lanzado el conjuro no se hacen invisibles.

Las criaturas afectadas (que no sea el beneficiario) que ataquen niegan la invisibilidad sólo para ellos mismos. Si el beneficiario del conjuro ataca, la *esfera de invisibilidad* acaba.

ESFERA ELÁSTICA³³

Resilient Sphere

Escuela evocación [fuerza]

Nivel hechicero/mago 4

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, F (una esfera de cristal)

Alcance corto (25 pies + 5 pies/2 niveles)

Efecto esfera de 1 pie de diámetro/nivel, centrada alrededor de la criatura

Duración 1 minuto/nivel (D)

Tiro de salvación Reflejos niega

Resistencia a conjuros sí

Un globo de fuerza brillante encierra una criatura, siempre que la criatura sea lo suficientemente pequeña como para caber en el diámetro de la esfera. La esfera contiene ese sujeto durante la duración del conjuro. La esfera funciona como un *muro de fuerza*, excepto que puede ser negado por *disipar*

³² En el *Manual del Jugador D&D 3.5*, este conjuro se llama *Esfera congelante de Otiluke*, pero son el mismo conjuro.

³³ En el *Manual del Jugador D&D 3.5*, este conjuro se llama *Esfera elástica de Otiluke*, pero son el mismo conjuro.

magia. Un sujeto dentro de la esfera puede respirar con normalidad.

La esfera no puede ser movida físicamente ya sea por gente que esté fuera o por los esfuerzos de quien esté dentro.

ESFERA FLAMÍGERA

Flaming Sphere.

Bola de fuego rodante, causa 3d6 puntos de daño por fuego.

Ver la pág. 239 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

ESFERA PRISMÁTICA

Prismatic Sphere.

Como muro prismático, pero rodea todos los lados.

Ver las págs. 239-240 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

ESFERA TELEQUÍNÉTICA³⁴

Telekinetic Sphere.

Como esfera elástica, pero puedes mover la esfera telequinéticamente.

Ver la pág. 240 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

ESPADA DEL MAGO³⁵

Mage's Sword.

Espada mágica flotante que ataca a los oponentes.

Ver la pág. 240 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

ESPADA SAGRADA

Holy Sword.

El arma se convierte en +5, inflige +2d6 de daño contra el mal.

Ver la pág. 240 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

ESPANTAR

Scare.

Las criaturas de menos de 6 DG entran en pánico.

Ver la pág. 240 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

ESPEJISMO ARCANO

Mirage Arcana

Escuela ilusión (engaño)

Nivel bardo 5, hechicero/mago 5

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Área un cubo de 20 pies/nivel (S)

Duración concentración +1 hora/nivel (D)

Este conjuro funciona igual que *terreno alucinatorio*, excepto que te permite hacer que cualquier área parezca ser algo distinto de lo que es. La ilusión incluye elementos auditivos, visuales, táctiles y olfativos.

Al diferencia de *terreno alucinatorio*, el conjuro puede alterar la apariencia de estructuras (o agregarlas donde no están presentes). Sin embargo no puede ocultar, esconder o añadir criaturas (aunque las criaturas dentro del área podrían esconderse ellas mismas dentro de la ilusión del mismo modo que podrían esconderse ellas mismas dentro de un lugar real).

ESPERANZA ALENTADORA

Good Hope

Escuela encantamiento (compulsión) [enajenador]

Nivel bardo 3

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance intermedio (100 pies + 10 pies/nivel)

Objetivos una criatura viva/nivel, ninguna de los cuales puede estar a más de 30 pies de otra.

Duración 1 min./nivel

Tiro de salvación Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros sí (inofensivo)

³⁴ En el *Manual del Jugador D&D 3.5*, este conjuro se llama *Esfera telequinética de Otiluke*, pero son el mismo conjuro.

³⁵ En el *Manual del Jugador D&D 3.5*, este conjuro se llama *Espada de Mordenkainen*, pero son el mismo conjuro.

Este conjuro infunde una poderosa esperanza en el objetivo. Cada criatura afectada gana un bonificador +2 de moral a las TS, tiradas de ataque, pruebas de característica, pruebas de habilidad y tiradas de daño de armas.

Esperanza alentadora contrarresta y disipa *desesperación aplastante*.

ESPLENDOR DE ÁGUILA

Eagle's Splendor.

El objetivo gana +4 a Car durante 1 min/nivel.

Ver la pág. 241 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

ESPLENDOR DE ÁGUILA EN GRUPO

Eagle's Splendor, Mass.

Como esplendor de águila, afecta a un objetivo/nivel.

Ver la pág. 241 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

ESTABILIZAR³⁶

Stabilize.

Escuela conjuración (curación)

Nivel clérigo 0, druida 0

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance próximo (25' + 5'/2 niveles)

Efecto una criatura viva

Duración instantánea

Tiro de salvación Voluntad niega (infensivo)

Resistencia a conjuros sí (infensivo)

Hace que una criatura moribunda se estabilice.

Al lanzar este hechizo, se estabiliza a un ser viviente que tenga -1 o menos PG. Dicha criatura queda automáticamente estabilizada y no pierde más puntos de golpe. Pero si la criatura recibe daño después, seguirá muriendo como normalmente lo haría en tales circunstancias.

³⁶ Este conjuro es nuevo del *Pathfinder*.

ESTALLAR³⁷

Shatter.

Escuela evocación [sónico]

Nivel bardo 2, clérigo 2, hechicero/mago 2

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M/DF (una esquirla de mica)

Alcance próximo (25' + 5'/2 niveles)

Área u objetivo radio de 5' de extensión, o un objeto sólido o criatura cristalina

Duración instantánea

Tiro de salvación Voluntad niega (objeto); Voluntad niega (objeto) o Fortaleza para la mitad; ver texto

Resistencia a conjuros sí

Este conjuro crea un fuerte sonido o zumbido que rompe objetos frágiles no mágicos; fractura a un único objeto sólido no mágico, o daña a una criatura cristalina.

Se utiliza como un área de ataque, destruyendo objetos no mágicos de cristal, vidrio, cerámica o porcelana. Todos los objetos dentro de un radio de 5 metros del punto de origen se son fracturados en docenas de piezas por el hechizo. Los objetos que pesen más de 1 libra que tu nivel no se ven afectados, pero todos los demás objetos de la composición adecuada son destrozados.

De forma alternativa, puedes hacer añicos un único objeto sólido no mágico, independientemente de su composición, con un peso de hasta 10 libras por nivel de lanzador. También puede dirigir el conjuro contra una criatura cristalina (de cualquier peso), haciéndole 1d6 puntos de daño sónico por nivel de lanzador (máximo 10d6), con una salvación de Fortaleza para la mitad de daño.

ESTASIS TEMPORAL

Temporal Stasis.

Coloca al objetivo en animación suspendida.

Ver la pág. 241 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

³⁷ Este conjuro es nuevo del *Pathfinder*.

ESTATUA

Statue.

El sujeto puede convertirse en una estatua a voluntad.

Ver la pág. 241 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

ETEREIDAD

Etherealness.

Viajas al Plano Etéreo con tus compañeros.

Ver la pág. 241 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

EVOCACIÓN SOMBRÍA

Shadow Evocation

Escuela ilusión (sombra)

Nivel bardo 5, hechicero/mago 5

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance ver texto

Efecto ver texto

Duración ver texto

Tiro de salvación Voluntad descreer (si se interacciona)

Resistencia a conjuros sí

Aprovechas la energía del Plano de la Sombra para lanzar una versión ilusoria, casi real, de un conjuro de hechicero o mago de evocación de nivel 4 o inferior. Los conjuros que infligen daño tienen efectos normales a menos que una criatura afectada tenga éxito en una salvación de Voluntad. Cada criatura que no crea recibe sólo un quinto de daño del ataque. Si el ataque no creído tiene un efecto especial distinto del daño, este efecto tiene un quinto de fuerza (si es aplicable) o sólo un 20% de probabilidades de ocurrir. Si es reconocido como una *evocación sombría*, un conjuro que hace daño inflige sólo un quinto (20%) de daño. Independientemente del resultado de la salvación para descreer, una criatura afectada también tiene permitido cualquier salvación (o resistencia a conjuros) que el conjuro simulado permita, pero la CD de la salvación se establece de acuerdo al nivel del *evocación sombría* (5), en lugar del nivel normal del conjuro. Los efectos que no hacen daño tienen efectos normales excepto contra

aquellos que los descreen. Contra los no que no creen, no funcionan.

Los objetos tienen éxito automáticamente en sus salvaciones de Voluntad contra este conjuro.

EVOCACIÓN SOMBRÍA MAYOR

Shadow Evocation, Greater

Escuela ilusión (sombra)

Nivel hechicero/mago 8

Este conjuro funciona como *evocación sombría*, excepto que te permite crear versiones ilusorias, parcialmente reales, de conjuros de hechicero o mago de evocación de nivel 7 o menor. Si son reconocidos como una *evocación sombría mayor*, los conjuros de daño infligen sólo tres quintos (60%) de daño.

EXCURSIÓN ETÉREA

Ethereal Jaunt.

Te haces etéreo durante 1 asalto/nivel.

Ver la pág. 242 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

EXIGENCIA

Demand.

Como recado, pero puedes enviar sugestión.

Ver la pág. 242 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

EXORCISMO

Dismissal.

Obliga a una criatura a volver a su plano natal.

Ver la pág. 242 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

EXPIACIÓN

Atonement.

Elimina la carga de las fechorías del sujeto y revierte el cambio de alineación mágica.

Ver las págs. 242-243 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

EXPLOSIÓN DE SONIDO

Sound Burst.

Causa 1d8 de daño sónico a los objetivos; puede aturdirlos.

Ver la pág. 243 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

EXPLOSIÓN SOLAR

Sunburst.

Ciega a todos en 10 pies, inflige 6d6 daño.

Ver la pág. 243 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

FALSA VIDA

False Life.

Gana 1d10 pg temporales +1/nivel (máx 10).

Ver la pág. 243 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

FATALIDAD

Doom.

Un objetivo recibe -2 a las tiradas de ataque, tiradas de daño, salvaciones y pruebas.

Ver la pág. 243 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

FAVOR DIVINO

Divine Favor

Escuela evocación

Nivel clérigo 1, paladín 1

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, FD

Alcance personal

Objetivo tú

Duración 1 minuto

Invocando la fuerza y sabiduría de una deidad, ganas un bonificador +1 de suerte a las tiradas de ataque y daño con arma por cada tres niveles de lanzador que tengas (como mínimo +1, máximo +3). El bonificador no se aplica a daño de conjuros.

FESTÍN DE LOS HÉROES

Heroes' Feast.

Comida para una criatura/nivel que cura y proporciona bonificadores en combate.

Ver la pág. 243 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

FILO FLAMÍGERO

Flame Blade.

Aataque de toque que causa 1d8 +1/dos niveles.

Ver la pág. 243 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

FLAMEAR

Produce Flame.

1d6 de daño + 1/nivel, toque o arrojadiza.

Ver las págs. 243-244 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

FLECHA ÁCIDA³⁸

Acid Arrow.

Ataque de toque a distancia; 2d4 daño durante 1 asalto +1 asalto/cada 3 niveles.

Ver la pág. 244 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

FLECHA FLAMÍGERA

Flame Arrow.

Flechas infligen +1d6 daño por fuego.

Ver la pág. 244 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

FORMA ARBÓREA

Tree Shape

Escuela transmutación

Nivel druida 2, explorador 3

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

³⁸ En el *Manual del Jugador D&D 3.5*, este conjuro se llama *Flecha ácida de Melf*, pero son el mismo conjuro.

Componentes V, S, FD

Alcance personal

Objetivo tú

Duración 1 hora/nivel (D)

Este conjuro te permite asumir la forma de un árbol o arbusto grande o un tronco de árbol muerto grande con un pequeño número de ramas. El tipo exacto de árbol, así como su apariencia, está completamente bajo tu control. Incluso la inspección más cercana no puede revelar que el árbol en cuestión es actualmente una criatura mágicamente oculta. Para todas las pruebas normales tú eres, de hecho, un árbol o arbusto, aunque un conjuro de *detectar magia* revela una transmutación débil en el árbol. Mientras estás en forma de árbol, puedes observar todo lo que ocurre a tu alrededor como si estuvieras en tu forma normal, y tus puntos de golpe y bonificadores de salvación no se ven afectados. Obtienes un bonificador de armadura natural +10 a tu CA pero tienes una puntuación efectiva de Destreza de 0 y velocidad de 0 pies. Eres inmune a golpes críticos mientras estás en forma de árbol. Todas las ropas y equipo transportado o usado cambian contigo. Puedes acabar *forma arbórea* como acción gratuita (en lugar de cómo una acción estándar).

FORMA DE BESTIA I³⁹

Beast Shape I

Escuela transmutación (polimorfismo)

Nivel hechicero/mago 3.

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar.

Componentes V, S, M (una parte de la criatura cuya forma planeas asumir).

Alcance personal.

Objetivo tú

Duración 1 min/niv (D).

Cuando lanzas este conjuro, puedes asumir la forma de cualquier criatura pequeña o mediana que sea de tipo animal. Si la forma que asumes tiene alguna de las siguientes capacidades, ganas la capacidad listada: trepar 30 pies, volar 30 pies (maniobrabilidad regular), nadar 30 pies, visión en la oscuridad 60 pies, visión en la penumbra y olfato.

Animal Pequeño: Si la forma que tomas es la de un animal pequeño, ganas un bonificador de tamaño +2 a tu Destreza y un bonificador +1 de armadura natural.

Animal Mediano: Si la forma que tomas es la de un animal mediano, ganas un bonificador de tamaño +2 a tu Fuerza y un bonificador +2 de armadura natural.

FORMA DE BESTIA II

Beast Shape II

Escuela transmutación (polimorfismo)

Nivel hechicero/mago 4

Este conjuro funciona como Forma de bestia I, excepto que además te permite asumir la forma de una criatura menuda o grande que sea de tipo animal. Si la forma que asumes tiene alguna de las siguientes capacidades, ganas la capacidad listada: trepar 60 pies, volar 60 pies (maniobrabilidad buena), nadar 60 pies, visión en la oscuridad 60 pies, visión en la penumbra, olfato, agarrón mejorado, abalanzarse y derribo.

Animal menudo: Si la forma que tomas es la de un animal menudo, ganas un bonificador de tamaño +4 a tu Destreza, un penalizador -2 a tu Fuerza y un bonificador +1 de armadura natural.

Animal grande: Si la forma que tomas es la de un animal grande, ganas un bonificador de tamaño +4 a tu Fuerza, un penalizador -2 a tu Destreza y un bonificador +4 de armadura natural.

FORMA DE BESTIA III

Beast Shape III

Escuela transmutación (polimorfismo)

Nivel hechicero/mago 5

Este conjuro funciona como Forma de bestia II, excepto que además te permite asumir la forma de una criatura Diminuta o Enorme que sea de tipo animal. Este conjuro también te permite asumir la forma de una criatura Pequeña o Mediana con el tipo de bestia mágica. Si la forma que asumes tiene alguna de las siguientes capacidades, ganas la capacidad listada: excavar 30 pies, trepar 90 pies, volar 90 pies (maniobrabilidad buena), nadar 90 pies, sentido ciego 30 pies, visión en la oscuridad 60 pies, visión en la penumbra, olfato, constreñir, feroci-

³⁹ Todos los conjuros de *Forma de Bestia* son nuevos del *Pathfinder*.

dad, agarrón mejorado, propulsión, veneno, abalanzarse, desgarramiento, pisotear, derribo y telaraña

Animal Diminuto: Si la forma que tomas es la de un animal diminuto, ganas un bonificador de tamaño +6 a tu Destreza, un penalizador -4 a tu Fuerza y un bonificador +1 de armadura natural.

Animal Enorme: Si la forma que tomas es la de un animal enorme, ganas un bonificador de tamaño +6 a tu Fuerza, un penalizador -4 a tu Destreza y un bonificador +6 de armadura natural.

Bestia mágica Pequeña: Si la forma que tomas es la de una bestia mágica pequeña, ganas un bonificador de tamaño +4 a tu Destreza y un bonificador +2 de armadura natural.

Bestia mágica Mediana: Si la forma que tomas es la de una bestia mágica mediana, ganas un bonificador de tamaño +4 a tu Fuerza y un bonificador +4 de armadura natural.

FORMA DE BESTIA IV

Beast Shape IV

Escuela transmutación (polimorfismo)

Nivel hechicero/mago 6

Este conjuro funciona como *forma de bestia III* excepto que además te permite asumir la forma de una criatura Menuda o Grande que sea del tipo bestia mágica. Si la forma que asumes tiene alguna de las siguientes capacidades, ganas la capacidad listada: excavar 60 pies, trepar 90 pies, volar 120 pies (maniobrabilidad buena), nadar 120 pies, sentido ciego 60 pies, visión en la oscuridad 90 pies, visión en la penumbra, olfato, sentido de la vibración 60 pies, arma de aliento, constreñir, ferocidad, agarrón mejorado, propulsión, veneno, abalanzarse, desgarramiento, rasgadura, rugido, púas, pisotear, derribo y telaraña. Si la criatura tiene inmunidad o resistencia a algún elemento, ganas resistencia 20 a esos elementos. Si la criatura tiene vulnerabilidad a un elemento, ganas esa vulnerabilidad.

Bestia mágica Menuda: Si la forma que tomas es la de una bestia mágica menuda, ganas un penalizador -2 a tu Fuerza, un bonificador +8 a tu Destreza y un bonificador +3 de armadura natural.

Bestia mágica Grande: Si la forma que tomas es la de una bestia mágica grande, ganas un bonificador de tamaño +6 a tu Fuerza, un penalizador -2 a tu Destreza, un bonificador +2 a tu Constitución y un bonificador +6 de armadura natural.

FORMA DE DRAGÓN I ⁴⁰

Form of the Dragon I

Escuela transmutación (polimorfismo)

Nivel hechicero/mago 6

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M (una escama del tipo de dragón cuya forma vas a adoptar)

Alcance personal

Objetivo tú

Duración 1 min./nivel (D)

Tiro de salvación ver abajo

Resistencia a conjuros no

Te conviertes en un dragón cromático o metálico (ver *Pathfinder RPG Bestiary*). Obtienes un bonificador +4 de tamaño a la Fuerza, un bonificador +2 de tamaño a la Constitución, un bonificador +4 a tu armadura natural, velocidad de vuelvo 60 pies (mala), visión en la oscuridad 60 pies, un arma de aliento y resistencia a un elemento. También obtienes un ataque de mordisco (1d8), dos de garras (1d6) y dos de ala (1d4). Tu arma de aliento y tu resistencia dependen del tipo de dragón.

Sólo puedes utilizar el arma de aliento una vez por cada lanzamiento de este conjuro. Todas las armas de aliento causan 6d8 puntos de daño y permiten una salvación de Reflejos para mitad de daño. Además, algunas formas de dragón conceden aptitudes adicionales, como se indica en la tabla.

FORMA DE DRAGÓN II

Form of the Dragon II

Escuela transmutación (polimorfismo)

Nivel hechicero/mago 7

Este conjuro funciona como *forma de dragón I* excepto en que te permite asumir la forma de un dragón cromático o metálico de tamaño Grande.

Obtienes las siguientes aptitudes: un bonificador +6 de tamaño a Fuerza, un bonificador de tamaño +4 a Constitución, un bonificador +6 de armadura natural, velocidad de vuelo 90 (mala), visión en la oscuridad 60 pies, un arma de aliento, RD

⁴⁰ Todos los conjuros de *Forma de Dragón* son nuevos del *Pathfinder*.

5/magia y resistencia a un elemento. También obtienes un ataque de mordisco (2d6), dos de garras (1d8), dos de alas y uno de coletazo (1d8). Sólo puedes usar el arma de aliento dos veces por cada lanzamiento de este conjuro y debes esperar 1d4 asaltos entre cada uso. Todas las armas de aliento causan 8d8 puntos de daño y permiten una salvación de Reflejos para mitad de daño. Las armas de aliento de línea aumentan hasta líneas de 80 pies y los conos aumentan hasta conos de 40 pies.

FORMA DE DRAGÓN III

Form of the Dragon III

Escuela transmutación (polimorfismo)

Nivel hechicero/mago 8

Este conjuro funciona como *forma de dragón I* excepto en que te permite asumir la forma de un dragón cromático o metálico de tamaño Enorme.

Obtienes las siguientes aptitudes: un bonificador +10 de tamaño a Fuerza, un bonificador +8 de tamaño a Constitución, un bonificador +8 de armadura natural, velocidad de vuelo 120 (mala), sentido ciego 60 pies, visión en la oscuridad 120 pies, un arma de aliento, RD 10/magia, presencia atemorizante (CD igual a la CD de este conjuro) e inmunidad a un tipo de elemento (el mismo tipo al que *forma de dragón I* concede resistencia).

También obtienes un ataque de mordisco (2d8), dos garras (2d6), dos ataques de ala (1d8) y un coletazo (2d6). Puedes usar el arma de aliento tan a menudo como quieras, pero debes esperar 1d4 asaltos entre cada uso. Todas las armas de aliento causan 12d8 puntos de daño y permiten una salvación de

Reflejos para mitad de daño. Las armas de aliento de línea aumentan hasta líneas de 100 pies y los conos aumentan hasta conos de 50 pies.

FORMA DE GIGANTE I ⁴¹

Giant Form I

Escuela transmutación (polimorfismo)

Nivel hechicero/mago 7

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M (una parte de la criatura cuya forma pretendes adoptar)

Alcance personal

Objetivo tú

Duración 1 min./nivel (D)

Cuando lanzas este conjuro puedes adoptar la forma de cualquier criatura humanoide grande del subtipo gigante (ver *Pathfinder RPG Bestiary*). Una vez que adoptas tu nueva forma, obtienes las siguientes capacidades: un bonificador +5 de tamaño a Fuerza, un penalizador -2 a Destreza, un bonificador +4 de tamaño a Constitución, un bonificador +4 de armadura natural y visión en la penumbra. Si la forma que adoptas tiene alguna de las siguientes aptitudes, obtienes la aptitud indicada: visión en la oscuridad 60 pies, rasgadura (2d6 de daño), regeneración 5, atrapar y lanzar rocas (alcance 60 pies, 2d6 de daño). Si la criatura posee inmunidad o resistencia a algún elemento, obtienes resistencia 20 a esos elementos. Si la criatura tiene vulnerabilidad a algún elemento, obtienes esa vulnerabilidad.

Forma de dragón:			
Tipo de dragón	Arma de aliento	Resistencia	Aptitud adicional
Dragón negro	Línea de ácido de 60 pies	Ácido 20	Nadar 60 pies
Dragón azul	Línea de electricidad de 60 pies	Electricidad 20	Cavar 20 pies
Dragón verde	Cono de ácido de 30 pies	Ácido 20	Nadar 40 pies
Dragón rojo	Cono de fuego de 30 pies	Fuego 30	Vulnerabilidad al frío
Dragón blanco	Cono de frío de 30 pies	Frío 20	Nadar 60 pies, Vulnerabilidad al fuego
Dragón de oropel	Línea de fuego de 60 pies	Fuego 20	Cavar 30 pies, vulnerabilidad al frío
Dragón de bronce	Línea de electricidad de 60 pies	Electricidad 20	Nadar 60 pies 60 feet
Dragón de cobre	Línea de ácido de 60 pies	Ácido 20	Trepar cual arácnido (siempre activo)
Dragón de oro	Cono de fuego de 30 pies	Fuego 20	Nadar 60 pies
Dragón de plata	Cono de frío de 30 pies	Frío 30	Vulnerabilidad al fuego

⁴¹ Todos los conjuros de *Forma de Gigante* son nuevos del *Pathfinder*.

FORMA DE GIGANTE II

Giant Form II

Escuela Transmutation (polimorfismo)

Nivel hechicero/mago 8

Este conjuro funciona como *forma de gigante I* excepto en que te permite adoptar la forma de cualquier criatura Enorme de subtipo gigante. Obtienes las siguientes capacidades: un bonificador +8 de tamaño a Fuerza, un penalizador -2 a Destreza, un bonificador +6 de tamaño a Constitución, un bonificador +6 de armadura natural, visión en la penumbra y un bonificador de mejora de +10 pies a tu velocidad terrestre. Si la forma que adoptas tiene alguna de las siguientes aptitudes, obtienes la aptitud listada: nadar 60 pies, visión en la oscuridad 60 pies, rasgadura (2d8 de daño), regeneración 5, atrapar y lanzar rocas (alcance 120 pies, 2d10 de daño). Si la criatura posee inmunidad o resistencia a algún elemento, obtienes esa inmunidad o resistencia. Si la criatura tiene vulnerabilidad a algún elemento, obtienes esa vulnerabilidad.

FORMA GASEOSA

Gaseous Form.

El objetivo se convierte en insustancial y puede volar lentamente.

Ver la pág. 244 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

FORMA VEGETAL I ⁴²

Plant Shape I

Escuela transmutación (polimorfismo)

Nivel hechicero/mago 5

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M (una parte de la criatura cuya forma planeas asumir)

Alcance personal

Objetivo tú

Duración 1 min/niv (D)

Cuando lanzas este conjuro puedes asumir la forma de cualquier criatura Pequeña o Mediana de tipo planta (ver el Path-

finder RPG Bestiary). Si la forma que asumes tiene alguna de las siguientes capacidades, ganas la capacidad listada: visión en la oscuridad 60 pies, visión en la penumbra, constreñir, agarrón mejorado y veneno. Si la forma que asumes no tiene la capacidad de moverse, tu velocidad es reducida a 5 pies y pierdes todas las otras formas de movimiento. Si la criatura tiene vulnerabilidad a un elemento, ganas esa vulnerabilidad.

Planta Pequeña: Si la forma que tomas es la de una planta pequeña, ganas un bonificador de tamaño +2 a tu Constitución y un bonificador +2 de armadura natural.

Planta Mediana: Si la forma que tomas es la de una planta mediana, ganas un bonificador de tamaño +2 a tu Fuerza, un bonificador de mejora +2 a tu Constitución y un bonificador +2 de armadura natural.

FORMA VEGETAL II

Plant Shape II

Escuela transmutación (polimorfismo)

Nivel hechicero/mago 6

Este conjuro funciona como forma vegetal I, excepto que además te permite asumir la forma de una criatura grande de tipo planta. Si la criatura tiene inmunidad o resistencia a algún elemento, ganas resistencia 20 a esos elementos. Si la criatura tiene vulnerabilidad a un elemento, ganas esa vulnerabilidad.

Planta grande: Si la forma que tomas es la de una planta grande, ganas un bonificador de tamaño +4 a tu Fuerza, un bonificador de tamaño +2 a tu Constitución y un bonificador +4 de armadura natural.

FORMA VEGETAL III

Plant Shape III

Escuela transmutación (polimorfismo)

Nivel hechicero/mago 7

Este conjuro funciona como forma vegetal II, excepto que además te permite asumir la forma de una criatura enorme de tipo planta. Si la forma que asumes tiene alguna de las siguientes capacidades, ganas la capacidad listada: RD, regeneración 5 y pisotear.

Planta enorme: Si la forma que tomas es la de una planta enorme, ganas un bonificador de tamaño +8 a tu Fuerza, un

⁴² Todos los conjuros de *Forma Vegetal* son nuevos del *Pathfinder*.

penalizador -2 a tu Destreza, un bonificador de tamaño +4 a tu Constitución y un bonificador +6 de armadura natural.

FORMAS DE ANIMAL

Animal Shapes

Escuela transmutación (polimorfismo)

Nivel druida 8

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, FD

Alcance corto (25 pies + 5 pies/2 niveles)

Objetivos máximo de una criatura voluntaria por nivel, separada de las demás un máximo de 30 pies

Duración 1 hora/nivel (D)

Tiro de salvación ninguno, ver texto

Resistencia a conjuros sí (inofensivo)

Como *forma de bestia III*, excepto que cambias la forma de hasta una criatura voluntaria por nivel de lanzador en un animal a tu elección; el conjuro no tiene efecto sobre criaturas que no sean voluntarias. Todas las criaturas deben adoptar el mismo tipo de forma animal. Los receptores permanecen en la forma animal hasta que el conjuro termina o hasta que tú lo disipas. Además, un individuo puede volver a su forma normal como acción de asalto completo; hacerlo finaliza el conjuro sólo para ese receptor.

FUEGO FEÉRICO

Faerie Fire.

Perfila objetivos con luz, cancelando contorno borroso, ocultación y efectos similares.

Ver las págs. 244-245 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

FUERZA DE TORO

Bull's Strength

Escuela transmutación

Nivel clérigo 2, druida 2, paladín 2, hechicero/mago 2

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M/FD (algunos pelos o una pizca de estiércol de toro)

Alcance toque

Objetivo criatura tocada

Duración 1 min./nivel

Tiro de salvación Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros sí (inofensivo)

El receptor se vuelve más fuerte. El conjuro concede un bonificador +4 de mejora a Fuerza, añadiendo los beneficios habituales a las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo, tiradas de daño cuerpo a cuerpo y otros usos del modificador de Fuerza.

FUERZA DE TORO EN GRUPO

Bull's Strength, Mass

Escuela transmutación

Nivel clérigo 6, druida 6, hechicero/mago 6

Alcance corto (25' + 5' /2 niveles)

Objetivos una criatura/nivel, ninguna de las cuales puede estar a más de 30' de distancia unos de otros

Este conjuro funciona como *fuerza de toro*, excepto en que afecta a múltiples criaturas.

FUNDIRSE CON LA PIEDRA

Meld into Stone.

Tú y tu equipo os fundís con la piedra.

Ver la pág. 245 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

FURIA

Rage.

Otorga +2 a Fue y Con, +1 a salvaciones de Voluntad, -2 a CA.

Ver la pág. 245 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

GARROTE

Shillelagh.

Vara o bastón se convierte en un arma +1 (2d6 de daño) durante 1 minuto/nivel.

Ver la pág. 245 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

GEAS/EMPEÑO

Geas/Quest

Escuela encantamiento (compulsión) [dependiente del idioma, enajenador]

Nivel bardo 6, clérigo 6, hechicero/mago 6

Tiempo de lanzamiento 10 minutos

Objetivo una criatura viva

Tiro de salvación ninguno

Resistencia a conjuros sí

Este conjuro funciona como un *geas menor*, excepto que afecta a una criatura de cualquier cantidad de DG y no permite TS.

Si el sujeto no puede obedecer el *geas/empeño* durante 24 horas, recibe un penalizador -3 a cada una de sus puntuaciones de característica. Cada día, acumula otro penalizador -3, hasta un total de -12. Ninguna puntuación de característica puede ser reducida por debajo de 1 por este efecto. Los penalizadores a las puntuaciones de característica son eliminados 24 horas después de que el objetivo vuelva a obedecer el *geas/empeño*.

Un *quitar maldición* acaba un *geas/empeño* sólo si el nivel de lanzador es al menos dos niveles mayor que tu nivel de lanzador. *Romper encantamiento* no acaba un *geas/empeño*, pero *deseo limitado*, *milagro* y *deseo* sí lo hacen.

Bardos, hechiceros y magos normalmente llaman a este conjuro *geas*, mientras que los clérigos llaman al mismo conjuro *empeño*.

GEAS MENOR

Geas, Lesser

Escuela encantamiento (compulsión) [dependiente del idioma, enajenador];

Nivel bardo 3, hechicero/mago 4

Tiempo de lanzamiento 1 asalto

Componentes V

Alcance corto (25 pies + 5 pies/2 niveles)

Objetivo una criatura viva con 7 DG o menos

Duración 1 día/nivel o hasta descarga (D)

Tiro de salvación Voluntad niega

Resistencia a conjuros sí

Un *geas menor* coloca una orden mágica en una criatura para llevar a cabo algún servicio o bien abstenerse de alguna actividad o curso de acción, según tus deseos. La criatura debe tener 7 o menos DG y ser capaz de entenderte. Si bien un *geas* no puede obligar a una criatura a suicidarse o realizar actos que puedan resultar en una muerte segura, sí puede causar casi cualquier otro curso de acción.

La criatura afectada por un *geas* debe seguir las instrucciones dadas hasta que el *geas* esté completado, no importa cuanto tiempo le lleve.

Si las instrucciones involucran algún trabajo sin límites fijos que el sujeto no puede completar a través de sus propias acciones, el conjuro permanece en activo durante un máximo de 1 día por nivel de lanzador. Un receptor astuto puede subvertir algunas instrucciones.

Si el sujeto no puede obedecer el *geas menor* durante 24 horas, recibe un penalizador -2 a cada una de sus puntuaciones de característica. Cada día, acumula otro penalizador -2, hasta un total de -8. Ninguna puntuación de característica puede ser reducida por debajo de 1 por este efecto. Los penalizadores a las puntuaciones de característica son eliminados 24 horas después de que el objetivo vuelva a obedecer el *geas menor*.

Un *geas menor* (y todas las penalizaciones de característica) pueden finalizarse con *romper encantamiento*, *deseo limitado*, *quitar maldición*, *milagro* o *deseo*. *Disipar magia* no afecta a un *geas menor*.

GLIFO CUSTODIO

Glyph of Warding.

Inscripción que daña a quien lo traspasa.

Ver la pág. 246 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

GLIFO CUSTODIO MAYOR

Glyph of Warding, Greater.

Como glifo custodio, pero hasta 10d8 de daño o conjuro de nivel 6.

Ver la pág. 246 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

GLOBO DE INVULNERABILIDAD

Globe of Invulnerability

Escuela abjuración

Nivel hechicero/mago 6

Este conjuro funciona como *globo de invulnerabilidad menor*, excepto en que además bloquea los conjuros y efectos sortilegos de nivel 4.

GLOBO DE INVULNERABILIDAD MENOR

Globe of Invulnerability, Lesser

Escuela abjuración; **Nivel** hechicero/mago 4

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M (una cuenta de vidrio o cristal)

Alcance 10 pies

Area emanación esférica de 10 pies de radio, centrada en ti

Duración 1 asalto/nivel (D)

Tiro de salvación ninguna

Resistencia a conjuros no

Una esfera inmóvil y ligeramente brillante te rodea y bloquea todos los efectos de conjuro de nivel 3 o inferior. El área de efecto de cualquiera de esos conjuros no incluye el área del *globo de invulnerabilidad menor*. Dichos conjuros fallan a la hora de afectar a cualquier objetivo que esté dentro del globo. Los efectos bloqueados incluyen aptitudes sortilegas y conjuros o efectos sortilegos de objetos. Cualquier tipo de conjuro, sin embargo, puede ser lanzado a través de, o fuera del globo mágico.

Los conjuros de nivel 4º y superiores no se ven afectados por el globo, ni tampoco los conjuros que ya estén en efecto cuando se crea el globo. El globo puede ser derribado con un conjuro de *disipar magia*. Puedes abandonar y volver al globo sin penalizador.

Ten en cuenta que los efectos de conjuro no se interrumpen a menos que sus efectos entren en el globo e incluso así son únicamente suprimidos, no disipados.

Si un conjuro determinado tiene más de un nivel dependiendo de la clase de personaje que lo esté lanzando, usa el nivel apropiado para el lanzador para determinar si el *globo de invulnerabilidad menor*. Lo detiene.

GRACIA FELINA

Cat's Grace

Escuela transmutación

Nivel bardo 2, druida 2, explorador 2, hechicero/mago 2

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M (una pizca de pelo de gato)

Alcance toque

Objetivo criatura tocada

Duración 1 min./nivel

Tiro de salvación Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros si

La criatura transmutada se vuelve más grácil, ágil y coordinada. El conjuro concede un bonificador de mejora +4 a la Destreza, añadiendo los beneficios habituales a la CA, salvaciones de Reflejos y otros usos del modificador de Desteza.

GRACIA FELINA EN GRUPO

Cat's Grace, Mass

Escuela transmutación

Nivel bardo 6, druida 6, hechicero/mago 6

Alcance corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivos una criatura/nivel, ninguna de las cuales puede estar a más de 30' de distancia unos de otros

Este conjuro funciona como *gracia felina* excepto en que afecta a múltiples criaturas.

GRASA

Grease.

Crea 10 pies cuadrados o un objeto resbaladizo.

Ver la pág. 247 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

GUARDIAS Y CUSTODIAS

Guards and Wards.

Gran variedad de efectos mágicos de protección de área.

Ver la pág. 247 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

HABLAR CON LAS PLANTAS

Speak with Plants

Escuela adivinación

Nivel bardo 4, druida 3, explorador 2

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance personal

Objetivo tú

Duración 1 minuto/nivel

Puedes comunicarte con plantas normales y criaturas tipo planta, y puedes hacerle preguntas y recibir respuestas de ellas. Los sentidos de una planta normal sobre su entorno son limitados, por lo que no será capaz de dar (o reconocer) descripciones detalladas de criaturas o responder preguntas sobre hechos más allá de su cercanía inmediata. El conjuro no hace que las criaturas tipo planta sean más amistosas o cooperativas de lo normal. Por otra parte las criaturas tipo planta astutas y cautelosas es probable que sean concisas y evasivas, mientras que las más estúpidas harán comentarios vanos.

Si una criatura tipo planta es amistosa, podría hacer algún favor o servicio para ti.

HABLAR CON LOS ANIMALES

Speak with Animals

Escuela adivinación

Nivel bardo 3, druida 1, explorador 1

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance personal

Objetivo tú

Duración 1 minuto/nivel

Puedes hacer preguntas y recibir respuestas de los animales, pero el conjuro no los hace más amistosos de lo normal. Animales astutos y cautelosos es probable que sean concisos y evasivos, mientras los más estúpidos hacen comentarios vanos. Si un animal es amistoso contigo, puede hacer algún favor o servicio para ti.

HABLAR CON LOS MUERTOS

Speak with Dead.

Un cadáver contesta a una pregunta/dos niveles.

Ver la pág. 248 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

HECHIZAR ANIMAL

Charm Animal

Escuela encantamiento (hechizo) [enajenador]

Nivel druida 1, explorador 1

Objetivo un animal

Este conjuro funciona como *hechizar persona*, excepto que afecta a una criatura de tipo animal.

HECHIZAR MONSTRUO

Charm Monster

Escuela encantamiento (hechizo) [enajenador]

Nivel bardo 3, hechicero/mago 4

Objetivo una criatura viva

Duración 1 día/nivel

Este conjuro funciona como *hechizar persona*, excepto que el efecto no está restringido por el tipo de criatura o el tamaño.

HECHIZAR MONSTRUO EN GRUPO

Charm Monster, Mass

Escuela encantamiento (hechizo) [enajenador]

Nivel bardo 6, hechicero/mago 8

Componentes V

Objetivos Una o más criaturas, ninguna de los cuales puede estar a más de 30 pies de otra

Duración 1 día/nivel Este conjuro funciona como *hechizar monstruo*, excepto que *hechizar monstruo en grupo* afecta a un número de criaturas cuyos DG combinados no pueden exceder el doble de tu nivel, o al menos una criatura con independencia de sus DG. Si hay demasiados objetivos potenciales a los que puedes afectar, entonces escoges de uno en uno hasta que debas elegir una criatura con demasiados DG para afectarla.

HECHIZAR PERSONA

Charm Person

Escuela encantamiento (hechizo) [enajenador]

Nivel bardo 1, hechicero/mago 1

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance corto (25 pies + 5 pies/2 niveles)

Objetivo una criatura humanoide

Duración 1 hora/nivel

Tiro de salvación Voluntad niega

Resistencia a conjuros sí

Este conjuro hace que una criatura humanoide te considere su amigo y aliado de confianza (trata la actitud del objetivo como amistosa). Sin embargo si la criatura está siendo amenazada o atacada por ti o por uno de tus aliados, recibe un bonificador +5 a su TS.

El conjuro no te permite controlar a la persona hechizada como si fuera un autómatas, pero sí percibe tus palabras y acciones de la manera más favorable. Puedes intentar dar órdenes al sujeto, pero debes vencer una prueba enfrentada de Carisma para convencerle de que haga algo que normalmente no haría. (No se permite volver a intentarlo). Una criatura hechizada nunca obedecerá órdenes suicidas o claramente dañinas, pero puede ser convencido de que algo muy peligroso vale la pena hacerlo.

Cualquier acto que hagáis tú o tus aparentes aliados y amenaza a la persona hechizada rompe el conjuro. Debes hablar el

idioma de la persona para darle tus órdenes, o bien ser bueno en la pantomima.

HELAR METAL

Chill Metal.

Enfría un metal que causa daño a quienes lo tocan.

Ver las págs. 248-249 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

HEROÍSMO

Heroism.

Otorga un bonificador +2 a las tiradas de ataque, salvaciones y pruebas de habilidad.

Ver la pág. 249 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

HEROÍSMO MAYOR

Heroism, Greater.

Da un bonificador +4 a las tiradas de ataque, salvaciones, pruebas de habilidad; inmunidad al miedo, pg temporales.

Ver la pág. 249 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

HIPNOTISMO

Hypnotism.

Fascina 2d4 DG de criaturas.

Ver la pág. 249 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

HORRIBLE MARCHITAMIENTO

Horrid Wilting.

Inflige 1d6/nivel daño en 30 pies.

Ver la pág. 249 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

IDENTIFICAR

Identify

Escuela adivinación

Nivel bardo 1, hechicero/mago 1

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M (vino removido con una pluma de búho) **Alcance** 60'

Area emanación en forma de cono

Duración 3 asaltos/nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Este conjuro funciona como *detectar magia* excepto en que concede un bonificador de mejora +10 a las pruebas de Conocimiento de conjuros para identificar las propiedades y palabras de mando de los objetos mágicos que estén en tu poder. Este conjuro no te permite identificar artefactos.

IMAGEN MAYOR

Major Image.

Como imagen silenciosa, además de efectos de sonido, olor y térmicos.

Ver la pág. 249 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

IMAGEN MENOR

Minor Image.

Como imagen silenciosa, pero con algún sonido.

Ver la pág. 249 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

IMAGEN MÚLTIPLE

Mirror Image

Escuela illusion (quimera)

Nivel bardo 2, hechicero/mago 2

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance personal

Objetivo tú

Duración 1 min./nivel

Este conjuro crea un número de dobles ilusorios de ti mismo que se posicionan en tu casilla. Estos dobles dificultan que los enemigos te localicen con precisión y te ataquen.

Al lanzar *imagen múltiple* se crean 1d4 imágenes más una por cada tres niveles de lanzador (máximo 8 imágenes en total).

Estas imágenes permanecen en tu espacio y se mueven contigo, imitando tus movimientos, sonidos y acciones con exactitud. Cuando seas atacado o seas el objetivo de un conjuro que requiera una tirada de ataque, hay una posibilidad de que el ataque golpee a una de tus imágenes en tu lugar. Si el ataque es un impacto, tira al azar para ver si el objetivo elegido es real o una quimera. Si es una quimera, queda destruida. Si el ataque falla por 5 o menos, una de tus quimeras queda destruida por el fallo cercano. Los conjuros de área y los conjuros y efectos que no requieren tirada de ataque te afectan normalmente y no destruyen ninguna de tus quimeras. Los conjuros que requieren un ataque de toque se descargan sin causar daño si se utilizan para destruir a una quimera.

El atacante debe ser capaz de ver a las quimeras para ser engañado. Si eres invisible o si el atacante es ciego, el conjuro no tiene efecto (aunque la posibilidad normal de fallo sigue aplicándose).

IMAGEN PERMANENTE

Permanent Image.

Ilusión permanente, incluye efectos visuales, auditivos, olfativos y térmicos.

Ver la pág. 250 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

IMAGEN PERSISTENTE

Persistent Image.

Como imagen mayor, pero no requiere concentración.

Ver la pág. 250 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

IMAGEN PROGRAMADA

Programmed Image.

Como imagen mayor, pero se desencadena con un suceso.

Ver la pág. 250 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

IMAGEN SILENCIOSA

Silent Image.

Crea una ilusión menor de tu diseño.

Ver la pág. 250 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

IMBUIR ACTITUD PARA LOS CONJUROS

Imbue with Spell Ability.

Transfiere conjuros al receptor.

Ver la pág. 250 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

IMPACTO VERDADERO

Identify.

+20 en tu siguiente tirada de ataque.

Ver la pág. 250 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

IMPLOSIÓN

Implosion.

Inflige 10 de daño/nivel a una criatura/asalto.

Ver la pág. 250 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

IMPRONTA DE LA SERPIENTE SEPIA

Sepia Snake Sigil.

Creas en un texto un símbolo con forma de serpiente que inmoviliza al lector.

Ver las págs. 250-251 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

INDETECTABILIDAD

Nondetection

Escuela abjuración

Nivel explorador 4, hechicero/mago 3

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M (polvo de diamantes valorado en 50 mo)

Alcance toque

Objetivo criatura u objeto tocado

Duración 1 hora/nivel

Tiro de salvación Voluntad niega (inofensivo, objeto)

Resistencia a conjuros sí (inofensivo, objeto)

La criatura u objeto custodiado se hace difícil de detectar por conjuros de adivinación como *clariaudiencia / clarividencia*, *localizar objeto* y conjuros de *detectar*. *Indetectabilidad* también impide la localización mediante objetos mágicos como *bolas de cristal*. Si se intenta una adivinación contra la criatura u objeto custodiado, el lanzador de la adivinación debe tener éxito en una prueba de nivel de lanzador (1d20 + nivel de lanzador) contra una CD de 11 + el nivel de lanzador del lanzador del conjuro de *indetectabilidad*. Si lanzas *indetectabilidad* sobre ti mismo o un objeto en tu posesión, la CD es 15 + tu nivel de lanzador.

Si se lanza sobre una criatura, *indetectabilidad* custodia el equipo de esa criatura de la misma forma que a la propia criatura.

INFLIGIR HERIDAS CRÍTICAS

InFLICT Critical Wounds

Escuela nigromancia

Nivel clérigo 4

Este conjuro funciona como *infligir heridas leves* excepto en que causas 4d8 puntos de daño +1 punto por nivel de lanzador (máximo +20).

INFLIGIR HERIDAS CRÍTICAS EN GRUPO

InFLICT Critical Wounds, Mass

Escuela nigromancia

Nivel clérigo 9

Este conjuro funciona como *infligir heridas leves en grupo* excepto en que causa 4d8 puntos de daño +1 punto por nivel de lanzador (máximo +40).

INFLIGIR HERIDAS GRAVES

InFLICT Serious Wounds

Escuela nigromancia

Nivel clérigo 3

Este conjuro funciona como *infligir heridas leves* excepto en que causa 3d8 puntos de daño +1 punto por nivel de lanzador (máximo +15).

INFLIGIR HERIDAS GRAVES EN GRUPO

Inflict Serious Wounds, Mass

Escuela nigromancia

Nivel clérigo 7

Este conjuro funciona como *infligir heridas leves en grupo* excepto en que causa 3d8 puntos de daño +1 punto por nivel de lanzador (máximo +35).

INFLIGIR HERIDAS LEVES

Inflict Light Wounds

Escuela nigromancia

Nivel clérigo 1

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance toque

Objetivo criatura tocada

Duración instantáneo

Tiro de salvación Voluntad mitad

Resistencia a conjuros sí

Poniendo tus manos sobre una criatura, canalizas energía negativa que causa 1d8 puntos de daño +1 punto por nivel de lanzador (máximo +5).

Debido a que los muertos vivientes se alimentan de energía negativa, este conjuro cura a dicha criatura de una cantidad de daño en lugar de dañarla.

INFLIGIR HERIDAS LEVES EN GRUPO

Inflict Light Wounds, Mass

Escuela nigromancia

Nivel clérigo 5

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance corto (25 pies + 5 pies/2 niveles)

Objetivo una criatura/nivel ninguna de las cuales puede estar a más de 30 pies de otra

Duración instantáneo

Tiro de salvación Voluntad mitad

Resistencia a conjuros sí

La energía negativa se expande en todas direcciones desde el punto de origen, causando 1d8 puntos de daño +1 punto por nivel de lanzador (máximo +25) a los enemigos vivos cercanos.

Como otros conjuros de *infligir*, *infligir heridas leves en grupo* cura a los muertos vivientes en lugar de dañarlos. Un clérigo capaz de lanzar conjuros de *infligir* espontáneamente también puede lanzar espontáneamente conjuros de *infligir en grupo*.

INFLIGIR HERIDAS MENORES⁴³

Inflige 1 punto de daño.

Ver la pág. 251 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

INFLIGIR HERIDAS MODERADAS

Inflict Moderate Wounds

Escuela nigromancia

Nivel clérigo 2

Este conjuro funciona como *infligir heridas leves* excepto en que causa 2d8 puntos de daño +1 punto por nivel de lanzador (máximo +10).

INFLIGIR HERIDAS MODERADAS EN GRUPO

Inflict Moderate Wounds, Mass

Escuela nigromancia

Nivel clérigo 6

Este conjuro funciona como *infligir heridas leves en grupo* excepto en que causa 2d8 puntos de daño +1 punto por nivel de lanzador (máximo +30).

⁴³ Este conjuro realmente no existe en el *Pathfinder*, pero yo lo cito aquí por si alguien quiere usarlo, realmente haría la misma función que el conjuro *sangrar* de *Pathfinder*.

INMOVILIZAR ANIMAL

Hold Animal

Escuela encantamiento (compulsión) [enajenador]

Nivel druida 2, explorador 2

Componentes: V, S

Objetivo un animal

Este conjuro funciona como *inmovilizar persona*, excepto que afecta a un animal en lugar de a un humanoide.

INMOVILIZAR MONSTRUO

Hold Monster.

Como *Inmovilizar persona*, pero afecta a cualquier criatura.

Ver la pág. 251 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

INMOVILIZAR MONSTRUO EN GRUPO

Hold Monstruo, Mass.

Como *inmovilizar monstruo*, pero todos en 30 pies.

Ver las págs. 251-252 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

INMOVILIZAR PERSONA

Hold Person.

Paraliza un humanoide durante 1salto/nivel.

Ver la pág. 252 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

INMOVILIZAR PERSONA EN GRUPO

Hold Person, Mass.

Como *inmovilizar persona*, pero todos en 30 pies.

Ver la pág. 252 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

INMUNIDAD A CONJUROS

Spell Immunity.

El receptor es inmune a un conjuro por cada 4 niveles.

Ver la pág. 252 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

INMUNIDAD A CONJUROS MAYOR

Spell Immunity, Greater.

Como *inmunidad a conjuros* pero hasta conjuros de nivel 8.

Ver la pág. 252 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

INSTANTE DE PRESCIENCIA

Moment of Prescience.

Ganas un bonificador introspectivo de +1/nivel para una única tirada de ataque, prueba o salvación.

Ver la pág. 252 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

INTEGRAR

Make Whole.

Repara un objeto.

Ver la pág. 252 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

INTERDICCIÓN

Forbiddance.

Impide el viaje planar, daña a las criaturas de diferente alineamiento.

Ver la pág. 252 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

INTERMITENCIA

Blink

Te desvaneces y reapareces aleatoriamente durante 1 salto/nivel.

Ver las págs. 252-253 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

INVERTIR GRAVEDAD

Reverse Gravity.

Objetos y criaturas caen hacia arriba.

Ver la pág. 253 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

INVISIBILIDAD

Invisibility

Escuela ilusión (engaño)

Nivel bardo 2, hechicero/mago 2

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M/FD (una pestaña pegada con goma arábiga)

Alcance personal o toque

Objetivo tú o una criatura u objeto que no pese más de 100 libras/nivel

Duración 1 min./nivel (D)

Tiro de salvación Voluntad niega (inofensivo) o Voluntad niega (inofensivo, objeto)

Resistencia a conjuros sí (inofensivo) o sí (inofensivo, objeto)

La criatura u objeto tocado se convierten en invisibles. Si el beneficiario es una criatura portando equipo, este también se desvanece. Si lanzas el conjuro sobre alguien más, ni tú ni tus aliados podéis ver al sujeto, a menos que normalmente puedas ver cosas invisibles o emplees magia que te permita hacerlo.

Los objetos caídos o dejados por una criatura invisible se convierte en visibles; los objetos recogidos desaparecen si se guardan en las ropas o se meten dentro de las bolsas de la criatura. La luz, sin embargo, nunca se hace invisible, aunque una fuente de luz sí puede hacerse invisible (así, el efecto es el de una luz sin fuente visible). Cualquier parte de un objeto que lleve el sujeto y se extienda más de 10 pies hará visible.

Por supuesto, si el sujeto no está silenciado mágicamente, y otras condiciones, pueden hacer que el beneficiario sea detectado (como nadar en el agua o pisar un charco). Si se requiere una prueba, una criatura invisible inmóvil tiene un bonificador +40 en su prueba de Sigilo. Este bonificador se reduce a +20 si la criatura se está moviendo. El conjuro finaliza si el sujeto ataca a cualquier criatura. A los propósitos de este conjuro, un ataque incluye cualquier conjuro lanzado a un enemigo o cuya área de efecto incluya a un enemigo. Quién es exactamente un enemigo depende de la percepción del personaje invisible. Acciones dirigidas a objetos desatendidos no rompen el conjuro. Causar daño indirectamente no es un ataque. Así, un ser invisible puede abrir puertas, hablar, comer, subir escaleras, convocar monstruos y hacer que ellos ataquen, cortar las cuerdas que sostienen un puente de cuerda mientras los ene-

migos están en el puente, activar trampas de acción remota, abrir una reja para liberar perros de presa y similares. Si el sujeto ataca directamente, sin embargo, se hace visible inmediatamente junto con todo su equipo.

Conjuros como *bendecir* que afectan específicamente a aliados pero no enemigos no son ataques a estos propósitos, incluso cuando haya enemigos en su área.

Invisibilidad puede ser hecha permanente (sólo en objetos) con un conjuro de *permanencia*.

INVISIBILIDAD EN GRUPO

Invisibility, Mass

Escuela ilusión (engaño)

Nivel hechicero/mago 7

Alcance largo (400 pies + 40 pies/nivel)

Objetivo cualquier número de criaturas, dos de los cuales no pueden estar alejados más de 180 pies

Este conjuro funciona como *invisibilidad*, excepto que el efecto se mueve con el grupo y se rompe cuando cualquiera del grupo ataca.

Los individuos del grupo no pueden ver a los demás. El conjuro se rompe por cualquier individuo que se mueva a más de 180 pies de su miembro más cercano del grupo. Si sólo son afectados dos individuos, el que se aleja del otro pierde su invisibilidad. Si ambos se alejan el uno del otro, ambos se hacen visibles cuando la distancia entre ellos exceda los 180 pies.

INVISIBILIDAD MAYOR

Invisibility, Greater

Escuela ilusión (engaño)

Nivel bardo 4, hechicero/mago 4

Componentes V, S

Objetivo tú o criatura tocada

Duración 1 asalto/nivel (D)

Tiro de salvación Voluntad niega (inofensivo)

Este conjuro funciona como *invisibilidad*, excepto que no finaliza si el sujeto ataca.

IRA DEL ORDEN

Order's Wrath.

Daña y atonta a las criaturas caóticas (1d8 de daño/2 niveles).

Ver la pág. 254 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

JAULA DE FUERZA

Forcecage.

Cubo o jaula de fuerza aprisiona todo lo que está en su interior.

Ver la pág. 254 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

LABERINTO

Maze.

Atrapa al objetivo en un laberinto extradimensional.

Ver la pág. 254 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

LABIA

Glibness.

Obtiene un bonificador +20 a las pruebas de Engañar y tus mentiras escapan la detección mágica.

Ver la pág. 254 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

LAMENTO DE BANSHEE

Wail of the Banshee.

Inflige 10 de daño/nivel a 1 criatura/nivel.

Ver la pág. 254 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

LANZAR MALDICIÓN

Bestow Curse

Escuela nigromancia

Nivel clérigo 3, hechicero/mago 4

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance toque

Objetivo criatura tocada

Duración permanente

Tiro de salvación Voluntad niega

Resistencia a conjuros sí

Colocas una maldición en el objetivo. Escoge una de las siguientes:

- Disminución de -6 a una puntuación de característica (mínimo 1).
- Penalización de -4 a las tiradas de ataque, salvaciones, pruebas de característica y pruebas de habilidad.
- Cada turno, el objetivo tiene un 50% de probabilidades de actuar normalmente; de lo contrario, no realiza ninguna acción.

Puedes inventar tu propia maldición, pero no debe ser más poderosa que las descritas arriba.

La maldición lanzada por este conjuro no puede ser disipada, pero puede ser eliminada con un conjuro de *romper encantamiento*, *deseo limitado*, *milagro*, *quitar maldición* o *deseo*.

LEER MAGIA

Read Magic

Escuela adivinación

Nivel bardo 0, clérigo 0, druida 0, paladín 1, explorador 1, hechicero/mago 0

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, F (un cristal transparente o un prisma mineral)

Alcance personal

Objetivo tú

Duración 10 minutos/nivel

Puedes descifrar inscripciones mágicas en objetos – libros, pergaminos, armas, etc – que de otro modo serían ininteligibles. Este descifrado no suele invocar la magia contenida en la escritura, aunque puede hacerlo en el caso de una maldición o un pergamino trampa. Además, una vez que el conjuro es lanzado y tú has leído la inscripción mágica, posteriormente eres capaz de leer esta escritura particular sin recurrir al uso de *leer magia*. Puedes leer a razón de una página (250 palabras)

por minuto. El conjuro te permite identificar un *glifo custodio* con una prueba de Conocimiento de conjuros con CD 13, un *glifo custodio mayor* con una prueba de Conocimiento de conjuros con CD 16, o cualquier conjuro de *símbolo* con una prueba de Conocimiento de conjuros (CD 10 + nivel de conjuro).

Leer magia puede ser hecho permanente con un conjuro de *permanencia*.

LENTIFICAR VENENO

Delay Poison

Escuela conjuración (curación)

Nivel bardo 2, clérigo 2, druida 2, paladín 2, explorador 1

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, FD

Alcance toque

Objetivo criatura tocada

Duración 1 hora/nivel

Tiro de salvación Fortaleza niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros sí (inofensivo)

El objetivo se vuelve temporalmente inmune al veneno. Cualquier veneno en su sistema o cualquier veneno al cual esté expuesto durante la duración del conjuro no afecta al sujeto hasta que la duración del conjuro haya finalizado. *Lentificar veneno* no cura ningún daño que el veneno ya haya podido hacer.

LEVITAR

Levitate.

Objetivo mueve arriba y abajo en tu dirección.

Ver la pág. 255 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

LIBERTAD

Freedom.

Libera a la criatura de cautiverio.

Ver la pág. 255 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

LIBERTAD DE MOVIMIENTO

Freedom of Movement

Escuela abjuración

Nivel bardo 4, clérigo 4, druida 4, explorador 4

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M (una tira de cuero envolviendo al objetivo), FD

Alcance personal o toque

Objetivo tú o criatura tocada

Duración 10 minutos/nivel

Tiro de salvación Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros sí (inofensivo)

Este conjuro te permite a ti, o a una criatura que toques, mover y atacar normalmente durante la duración del conjuro, incluso bajo la influencia de magia que normalmente impediría el movimiento, como son *parálisis*, *bruma sólida*, *ralentizar* y *telaraña*. Todas las pruebas de maniobras de combate hechas para apresar al objetivo fallan automáticamente. El objetivo tiene éxito automáticamente en cualquier prueba de maniobra de combate y Escapismo hechas para escapar de una presa o de estar sujeto.

El conjuro también permite al objetivo mover y atacar normalmente bajo el agua, incluso con armas cortantes como las hachas y espadas o con armas contundentes como mayales, martillos y mazas, siempre y cuando el arma se lleve en la mano una vez lanzado. El conjuro *libertad de movimiento* no concede, no obstante, respirar bajo el agua.

LIGADURA

Binding.

Utiliza una variedad de técnicas para aprisionar una criatura.

Ver las págs. 255-256 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

LIGADURA DEL ALMA

Soul Bind.

Atrapa el alma recién muerta para evitar resurrección.

Ver las págs. 256-257 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

LIGADURA DE LOS PLANOS

Planar Ally.

Como ligadura menor de los planos, pero hasta 12 DG.

Ver la pág. 256 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

LIGADURA DE LOS PLANOS MAYOR

Planar Ally, Greater.

Como ligadura menor de los planos, pero hasta 18 DG.

Ver la pág. 256 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

LIGADURA DE LOS PLANOS MENOR

Planar Ally, Lesser.

Atrapas una criatura extraplanar de 6 DG o menos hasta que realiza una tarea.

Ver la pág. 256 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

LLAMA CONTINUA

Continual Flame.

Crea una luz fría permanente.

Ver la pág. 257 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

LLAMAR A LA TORMENTA DE RELÁMPAGOS

Call Lightning Storm.

Como llamar al relámpago, pero 5d6 daño por rayo.

Ver la pág. 257 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

LLAMAR AL RELÁMPAGO

Call Lightning.

Hace que caigan relámpagos (3d6 por rayo) del cielo.

Ver la pág. 257 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

LLAMARADA

Flare.

Deslumbra a una criatura (penalizador -1 a las tiradas de ataque).

Ver la pág. 257 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

LOCALIZAR CRIATURA

Locate Creature

Escuela adivinación

Nivel bardo 4, hechicero/mago 4

Componentes V, S, M (piel de un sabueso)

Duración 10 min./nivel

Este conjuro funciona como *localizar objeto*, excepto que el conjuro localiza una criatura conocida. Giras lentamente y percibes cuándo estás encarado en dirección a la criatura a localizar, siempre que esté dentro del rango. Además sabes en qué dirección se mueve la criatura, de hacerlo.

El conjuro puede localizar una criatura de un tipo concreto (un elfo, un ent) o una criatura específica que conozcas. No se puede encontrar una criatura de un tipo general (un humanoide, un ajeno). Para encontrar un tipo de criatura, debes haber visto una criatura de cerca (30 pies o menos) al menos una vez.

El agua corriente bloquea el conjuro. No puede detectar objetos. Puede ser engañado por *doble engañoso*, *indetectabilidad* y conjuros de polimorfismo.

LOCALIZAR OBJETO

Locate Object

Escuela adivinación

Nivel bardo 2, clérigo 3, hechicero/mago 2

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, F/FD (una ramita bifurcada)

Alcance largo (400 pies + 40 pies/nivel)

Área círculo, centrado en ti, con un radio de 400 pies + 40 pies/nivel

Duración 1 min./nivel

Tiro de salvación ninguno

Resistencia a conjuros no

Percibes la dirección de un objeto muy conocido o claramente visualizado. Puedes buscar objetos generales, en cuyo caso localizas el más cercano de ese tipo si hay más de uno dentro del alcance. Tratar de encontrar un objeto concreto requiere una imagen mental específica y precisa; si la imagen no está lo suficientemente cerca del objeto real, el conjuro falla. No puedes especificar un objeto único sin haberlo observado de primera mano (no a través de adivinación).

Este conjuro es bloqueado por hasta una fina lámina de plomo. Las criaturas no pueden ser encontradas con este conjuro. *Polimorfar cualquier cosa e indetectabilidad* lo engañan.

LOCURA

Insanity.

El objetivo sufre confusión de forma continuada.

Ver las págs. 257-258 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

LUCES DANZANTES

Dancing Lights.

Crea antorchas u otras luces.

Ver la pág. 258 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

LUZ

Light.

Un objeto brilla como una antorcha.

Ver la pág. 258 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

LUZ ABRASADORA

Searing Light.

Rayo que causa 1d8/dos niveles de daño (más contra muertos vivientes).

Ver la pág. 258 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

LUZ DEL DÍA

Daylight.

Radio de 60 pies de luz brillante.

Ver la pág. 258 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

MADERA FÉRREA

Ironwood.

Madera mágica es tan fuerte como el hierro.

Ver la pág. 258 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

MAGNÍFICA MANSIÓN DEL MAGO⁴⁴

Mage's Magnificent Mansion.

Una puerta conduce a una mansión extradimensional.

Ver las págs. 258-259 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

MALDECIR AGUA

Curse Water.

Creas agua sacríflega.

Ver la pág. 259 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

MANO AFERRADORA⁴⁵

Grasping Hand.

Mano que proporciona cobertura, empuja o apresa.

Ver la pág. 259 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

MANO APLASTANTE⁴⁶

Crushing Hand.

Mano grande que otorga cobertura, empuja o aplasta a tus enemigos.

Ver la pág. 259 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

MANO AUXILIADORA

Helping Hand.

⁴⁴ En el *Manual del Jugador D&D 3.5*, este conjuro se llama *Magnífica mansión de Mordenkainen*, pero son el mismo conjuro.

⁴⁵ En el *Manual del Jugador D&D 3.5*, este conjuro se llama *Mano aferradora de Bigby*, pero son el mismo conjuro.

⁴⁶ En el *Manual del Jugador D&D 3.5*, este conjuro se llama *Mano aplastante de Bigby*, pero son el mismo conjuro.

Mano fantasmal dirige al objetivo hacia ti.

Ver la pág. 259 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

MANO DEL MAGO

Mage Hand.

Telekinesis hasta 5 libras.

Ver la pág. 259 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

MANO ESPECTRAL

Spectral Hand.

Creas una mano brillante e incorpórea que permite ataques de toque.

Ver las págs. 259-260 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

MANO FORZUDA⁴⁷

Forceful Hand.

Mano empuja lejos a criaturas.

Ver la pág. 260 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

MANO INTERPUESTA⁴⁸

Interposing Hand

Escuela evocación [fuerza]

Nivel hechicero/mago 5

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, F (un guante suave)

Alcance intermedio (100 pies + 10 pies/nivel)

Efecto mano de 10 pies

Duración 1 asalto/nivel (D)

Tiro de salvación ninguno

Resistencia a conjuros sí

Mano interpuesta crea una gran mano mágica que aparece entre tú y un oponente. Esta mano flotante y sin cuerpo se

mueve para mantenerse entre los dos, independientemente de hacia dónde te muevas o cómo trate el oponente de rodearla, proporcionándote cobertura (+4 a la CA) contra ese oponente. Nada puede engañar a la mano, sigue frente al oponente a pesar de *oscuridad*, invisibilidad, polimorfismo o cualquier otro intento de ocultarse o disfrazarse. Sin embargo, la mano no persigue a un oponente.

Una *mano interpuesta* tiene 10 pies de longitud y aproximadamente el mismo tamaño con los dedos extendidos. Tiene tantos puntos de golpe como tus puntos de golpe máximos y su CA es 20 (-1 por tamaño, +11 natural). Recibe daño como una criatura normal, pero la mayoría de efectos mágicos no le causan daño ni la afectan.

La mano nunca provoca ataques de oportunidad de tus oponentes. No puede traspasar un *muro de fuerza* ni entrar en un *campo antimagia*, pero sufre el efecto completo de un *muro prismático* o una *esfera prismática*. La mano realiza sus tiros de salvación como su creador. *Desintegrar* o un *disipar magia* exitoso, la destruyen

Cualquier criatura que pese 2.000 libras o menos y que trate de empujar la mano queda ralentizado a la mitad de su velocidad normal. La mano no puede reducir la velocidad de una criatura que pese más de 2.000 libras, pero sigue afectando a los ataques de esas criaturas.

Dirigir el conjuro hacia un nuevo objetivo es una acción de movimiento.

MANOS ARDIENTES

Burning Hands.

1d4/nivel daño de fuego (máx 5d4).

Ver la pág. 260 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

MARABUNTA

Creeping Doom.

Enjambres de ciempiés atacan a tu orden.

Ver la pág. 260 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

MARCA ARCANA

Arcane Mark.

⁴⁷ En el *Manual del Jugador D&D 3.5*, este conjuro se llama *Mano forzada de Bigby*, pero son el mismo conjuro.

⁴⁸ En el *Manual del Jugador D&D 3.5*, este conjuro se llama *Mano interpuesta de Bigby*, pero son el mismo conjuro.

Inscribe una runa personal en un objeto o criatura (visible o invisible).

Ver la pág. 260 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

MARCA DE LA JUSTICIA

Mark of Justice

Escuela nigromancia

Nivel clérigo 5, paladín 4

Tiempo de lanzamiento 10 minutos

Componentes V, S, FD

Alcance toque

Objetivo criatura tocada

Duración permanente; ver texto

Tiro de salvación ninguno

Resistencia a conjuros sí

Marcas un objetivo y estableces un comportamiento por parte del objetivo que activará la marca. Cuando se active, la marca maldice al objetivo. Normalmente, designas un tipo de comportamiento indeseable que activa la marca, pero puedes elegir cualquier acto que desees. El efecto de la marca es idéntico al efecto de *lanzar maldición*.

MARTILLO DEL CAOS

Chaos Hammer

Escuela evocación [caótico]

Nivel clérigo 4

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance intermedio (100 pies + 10 pies/nivel)

Area explosión de 20' de radio

Duración instantáneo (1d6 asaltos); ver texto

Tiro de salvación Voluntad parcial; ver texto

Resistencia a conjuros sí

Desatas el poder caótico para castigar a tus enemigos. El poder toma la forma de una explosión multicolor de energía

crepitante. Solo las criaturas legales y neutrales (pero no las caóticas) son dañadas por el conjuro.

El conjuro causa 1d8 puntos de daño por cada dos niveles de lanzador (máximo 5d8) a las criaturas legales (o 1d6 puntos de daño por nivel de lanzador, máximo 10d6, a ajenos legales) y los ralentiza durante 1d6 asaltos (ver el conjuro *ralentizar*). Un tiro de salvación de Voluntad reduce a la mitad el daño y niega el efecto ralentizador.

El conjuro sólo causa la mitad de daño a criaturas que no sean ni legales ni caóticas. Dichas criaturas pueden reducir de nuevo el daño a la mitad (reduciéndolo a la cuarta parte) con un tiro de salvación de Voluntad con éxito.

MASTÍN FIEL DE MAGO⁴⁹

Mage's Faithful Hound

Escuela conjuración (creación)

Nivel hechicero/mago 5

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M (un pequeño silbato de plata, un pedazo de hueso e hilo)

Alcance corto (25 pies + 5 pies/2 niveles)

Efecto perro guardián fantasma

Duración 1 hora/nivel de lanzador o hasta ser descargado, entonces 1 asalto/nivel de lanzador; ver texto

Tiro de salvación ninguno

Resistencia a conjuros no

Conjuras un perro guardián fantasma que es invisible para todos excepto para ti. A continuación, protege el área donde fue conjurado (no se mueve). El mastín empieza a ladrar con fuerza de inmediato si cualquier criatura Pequeña o mayor se aproxima a 30 pies o menos de él. (Aquellos a 30 pies o menos del mastín cuando este es conjurado pueden moverse en la zona, pero si la dejan y vuelven, entonces se activan los ladridos). El mastín ve criaturas invisibles y etéreas. No reacciona a quimeras, pero sí a ilusiones sombrías.

Si un intruso se acerca a 5 pies o menos del mastín, el perro deja de ladrar y lanza un feroz mordisco (bonificador de ataque +10, 2d6+3 puntos de daño perforante) una vez por turno.

⁴⁹ En el *Manual del Jugador D&D 3.5*, este conjuro se llama *Mastín fiel de Mordenkainen*, pero son el mismo conjuro.

El perro también tiene los bonificadores apropiados a una criatura invisible (ver *invisibilidad*).

El perro se considera preparado para morder a los intrusos, así que lanza su primer mordisco en el turno del intruso. Su mordisco es el equivalente mágico de un arma mágica a los propósitos de reducción de daño. El mastín no puede ser atacado, pero puede ser disipado.

El conjuro permanece 1 hora por nivel de lanzador, pero una vez que el mastín comience a ladrar, sólo permanece 1 asalto por nivel de lanzador. Si alguna vez estás a más de 100 pies de distancia del mastín, el conjuro finaliza.

MATAR MUERTOS VIVIENTES

Undeath to Death.

Destruye 1d4/nivel DG de muertos vivientes (máx 20d4).

Ver la pág. 261 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

MÁXIMA

Dictum.

Mata, paraliza, deja grogui o ensordece a objetivo no legales.

Ver la pág. 261 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

MENSAJE HONÍRICO

Dream.

Envía un mensaje a alguien que está durmiendo.

Ver las págs. 261-262 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

MENTE EN BLANCO

Mind Blank.

El objetivo es protegido de magia mental/emocional y escudriñamiento.

Ver la pág. 262 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

MIEDO

Fear

Escuela nigromancia [miedo, enajenador]

Nivel bardo 3, hechicero/mago 4

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M (el corazón de una gallina o una pluma blanca)

Alcance 30 pies.

Área explosión en forma de cono

Duración 1 asalto/nivel o 1 asalto; ver texto

Tiro de salvación Voluntad parcial

Resistencia a conjuros sí

Un invisible cono de terror hace que cada criatura viviente en el área sea quede despavorida a no ser que supere una TS de Voluntad. Si es acorralada, una criatura despavorida pasa a estar aterrada. Si la TS de Voluntad tiene éxito, la criatura queda estremecida durante un asalto.

MILAGRO

Miracle.

Solicita la intercesión de una deidad.

Ver la pág. 262 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

MIRADA PENETRANTE

Eyebite

El objetivo queda despavorido, indispuerto y/o comatoso.

Ver la pág. 262 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

MNEMOTECNIA⁵⁰

Mnemonic Enhancer

Escuela transmutación

Nivel mago 4

Tiempo de lanzamiento 10 minutos

Componentes V, S, M (un trozo de cordel y tinta hecha con tinta de calamar mezclada con sangre de dragón negro), F (una placa de marfil valorada en 50 mo)

⁵⁰ En el *Manual del Jugador D&D 3.5*, este conjuro se llama *Mnemocnia de Rary*, pero son el mismo conjuro.

Alcance personal

Objetivo tú

Duración instantáneo

Lanzar este conjuro te permite preparar conjuros adicionales o retener conjuros recientemente lanzados. Escoge una de estas dos versiones cuando lances el conjuro.

- Preparar: Preparas hasta tres niveles de conjuro adicionales. Un truco cuenta como ½ nivel para este propósito. Preparas y lanzas estos conjuros de manera normal.
- Retener: Retienes cualquier conjuro de nivel 3 o inferior que hayas lanzado hasta un asalto antes de que empieces a lanzar *mnemotecnia*.

Este restaura el conjuro previamente lanzado en tu mente. En cualquier caso, el conjuro o conjuros preparados o retenidos desaparecen tras 24 horas (si no son lanzados).

MODIFICAR RECUERDO

Modify Memory.

Cambia 5 minutos de los recuerdos del objetivo.

Ver la pág. 263 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

MONTURA

Mount.

Convoca un caballo de monta durante 2 horas/nivel.

Ver la pág. 263 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

MURO DE ESPINAS

Wall of Thorns

Escuela conjuración (creación)

Nivel druida 5

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance intermedio (100 pies + 10 pies/nivel)

Efecto muro de arbustos espinosos, de hasta 10 pies cúbicos/nivel (S)

Duración 10 min./nivel (D)

Tiro de salvación ninguno

Resistencia a conjuros no

Un conjuro de *muro de espinas* crea una barrera de arbustos muy resistente, flexible y enmarañada, que genera afiladísimas espinas tan largas como un dedo humano. Cualquier criatura forzada a o que intente moverse a través del *muro de espinas* recibe daño perforante por asalto de movimiento igual a 25 menos la CA de la criatura. Destreza y bonificadores de esquiva a la CA no cuentan para este cálculo. (Criaturas con una CA de 25 o superior, sin contar Destreza o bonificadores de esquiva, no reciben daño del contacto con el muro).

Puedes hacer el muro tan fino como 5 pies de grosor, lo que te permite dar forma al muro como un número de bloques de 10 por 10 por 5 pies igual al doble de tu nivel de lanzador. Este no tiene efecto en el daño infligido por las espinas, pero cualquier criatura que intente atravesar el muro necesita menos tiempo para abrirse paso a través de la barrera.

Las criaturas pueden abrirse paso lentamente a través del muro haciendo una prueba de Fuerza como acción de asalto completo. Por cada 5 puntos en que la prueba supere 20, una criatura mueve 5 pies (hasta una distancia máxima igual a su velocidad terrestre normal). Por supuesto, el mover o intentar moverse a través de las espinas incurre en daños como los descritos arriba. Una criatura atrapada en las espinas puede elegir permanecer inmóvil para evitar recibir más daño.

Cualquier criatura dentro del área del conjuro cuando es lanzado recibe daño como si se hubiera movido dentro del muro y estuviera atrapado en su interior. Para escapar, debe tratar de crear un camino libre, o puede esperar hasta que el conjuro acabe. Las criaturas con la capacidad de pasar sin obstáculos a través de áreas de maleza pueden pasar a través de un *muro de espinas* a la velocidad normal sin recibir daños.

Un *muro de espinas* puede ser roto por un lento trabajo con armas blancas. Talar a distancia del muro crea un pasaje seguro de 1 pie de profundidad cada 10 minutos de trabajo. El fuego normal no puede dañar la barrera, pero el fuego mágico lo quema sin pausa en 10 minutos.

MURO DE FUEGO

Wall of Fire

Escuela evocación [fuego]

Nivel druida 5, hechicero/mago 4

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M/FD (un trozo de fósforo)

Alcance intermedio (100 pies + 10 pies/nivel)

Efecto cortina de llamas opaca de hasta 20 pies de largo/nivel o un anillo de fuego con un radio de hasta 5 pies/dos niveles; en ambas formas 20 pies de alto

Duración concentración + 1 asalto/nivel

Tiro de salvación ninguno

Resistencia a conjuros sí

Una inmóvil y llameante cortina de brillante fuego violeta brota a la existencia. Un lado del muro, seleccionado por ti, emite ondas de calor hacia delante, infligiendo 2d4 puntos de daño por fuego a las criaturas hasta 10 pies y 1d4 puntos de daño por fuego a las que sobrepasan los 10 y no superan los 20 pies. El muro inflige este daño cuando aparece, y a todas las criaturas en el área en tu turno cada asalto. Además, el muro inflige 2d6 puntos de daño por fuego +1 punto de daño por fuego por nivel de lanzador (máximo +20) a cualquier criatura que lo atraviese. El muro inflige daño doble a las criaturas muertas vivientes.

Si evocas el muro para que aparezca en un lugar ya ocupado por criaturas, cada criatura recibe daño como si atravesara el muro. Si cualquier sección de 5 pies del muro recibe 20 o más puntos de daño por frío en un asalto, esa sección desaparece. (No divides el daño de frío entre 2, como se hace normalmente con los objetos).

El *muro de fuego* puede ser hecho permanente con un conjuro de *permanencia*. Un *muro de fuego* permanente que es extinguido por daño de frío permanece inactivo durante 10 minutos, tras lo que se reforma con su fuerza normal.

MURO DE FUERZA

Wall of Force

Escuela evocación [fuerza]

Nivel hechicero/mago 5

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M (cuarzo en polvo)

Alcance corto (25 pies + 5 pies/2 niveles)

Efecto muro cuya área llega hasta 10 pies cuadrados/nivel

Duración 1 asalto /nivel (D)

Tiro de salvación ninguno

Resistencia a conjuros no

Un *muro de fuerza* crea un muro invisible de pura fuerza. El muro no se puede mover y no es fácilmente destruible. Un *muro de fuerza* es inmune a *disipar magia*, aunque *disyunción del mago* todavía puede disiparlo.

Un *muro de fuerza* puede ser dañado por conjuro de la forma habitual, excepto por *desintegrar*, el cual lo destruye automáticamente. Puede ser dañado por armas y aptitudes sobrenaturales, pero un *muro de fuerza* tiene dureza de 30 y un número de puntos de golpe igual a 20 por nivel de lanzador. Contactar con una *esfera de aniquilación* o un cetro de cancelación destruye el *muro de fuerza* al momento.

Las armas de aliento y conjuros no pueden pasar a través del *muro de fuerza* en cualquier dirección, aunque *puerta dimensional*, *teleportar* y efectos similares pueden superar la barrera. El muro bloquea a las criaturas etéreas de la misma forma que a las materiales (aunque las criaturas etéreas normalmente pueden evitar el muro rodeándolo, a través de pisos y techos materiales). Los ataques de mirada pueden operar a través de un *muro de fuerza*.

El lanzador puede dar al muro la forma de un plano, liso y vertical cuya área llega hasta 10 pies cuadrados por nivel. El muro debe ser continuo y sin interrupción cuando es formado. Si su superficie es rota por algún objeto o criatura, el conjuro falla.

Un *muro de fuerza* puede ser hecho permanente por un conjuro de *permanencia*.

MURO DE HIELO

Wall of Ice

Escuela evocación [frío]

Nivel hechicero/mago 4

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M (un trozo de cuarzo o cristal de roca)

Alcance intermedio (100 pies + 10 pies/nivel)

Efecto plano de hielo, hasta 10 pies cuadrados/nivel, o hemisferio de hielo con un radio de hasta 3 pies +1 pie/nivel.

Duración 1 min./nivel

Tiro de salvación Reflejos niega; ver texto

Resistencia a conjuros sí

Este conjuro crea un plano de hielo anclado o un hemisferio de hielo, dependiendo de la versión seleccionada. Un *muro de hielo* no se puede crear en un área ocupada por objetos físicos o criaturas. Su superficie debe ser lisa y continua cuando se crea. Cualquier criatura adyacente al muro cuando es creado puede intentar una salvación de Reflejos para interrumpir el muro cuando se está formando. Una salvación exitosa indica que el conjuro falla automáticamente. El fuego puede derretir el *muro de hielo*, e inflige daño completo al muro (en lugar del habitual mitad de daño que reciben los objetos). Derretir repentinamente un *muro de hielo* crea una gran nube de niebla húmeda durante 10 minutos.

Plano de hielo: Una lámina de fuerte y duro hielo aparece. El muro es de una pulgada de espesor por nivel de lanzador. Cubre un área de hasta 10 pies por nivel de lanzador (así, un mago de nivel 10 puede crear un *muro de hielo* de 100 pies de largo por 10 pies de alto, un muro de 50 pies de largo y 20 pies de alto, o cualquier otra combinación de longitud y altura que no exceda 1000 pies cuadrados). El plano puede ser orientado en cualquier forma mientras esté anclado. Un muro vertical sólo necesita estar anclado al suelo, mientras que un plano horizontal o inclinado debe estar anclado en dos lados opuestos.

Cada 10 pies cuadrados de muro tienen 3 puntos por pulgada de grosor. Las criaturas pueden golpear el muro de forma automática. Una sección de muro cuyos puntos de golpe bajen a 0 esta rota. Si una criatura intenta romper el muro de un solo golpe, la CD para la prueba de Fuerza es 15 + nivel de lanzador.

Incluso cuando el hielo se ha roto, permanece una corriente de aire gélido. Cualquier criatura que lo atraviese (incluyendo el que la rompió) recibe 1d6 puntos de daño por frío +1 punto por nivel de lanzador (sin salvación).

Hemisferio: El muro recibe la forma de un hemisferio cuyo radio máximo es de 3 pies + 1pie por nivel de lanzador. El hemisferio es tan duro de romper como la forma de plano de hielo, pero no inflige daño a aquellos que lo atraviesa por una parte rota.

MURO DE HIERRO

Wall of Iron

Escuela conjuración (creación)

Nivel hechicero/mago 6

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M (una pequeña lámina de hierro más polvo de oro valorado en 50 mo)

Alcance intermedio (100 pies + 10 pies/nivel)

Efecto muro de hierro cuya área llega hasta 5 pies cuadrados/nivel; ver texto

Duración instantáneo

Tiro de salvación ver texto

Resistencia a conjuros no

Originas un muro de hierro vertical, liso, que brota a la existencia. El muro se une el mismo en cualquier material no vivo a su alrededor si el área es suficiente para ello. El muro no puede ser conjurado para que ocupe el mismo espacio que una criatura u objeto. Siempre ha de ser un plano liso, aunque puedes dar forma a los bordes para ajustarse al espacio disponible.

Un *muro de hierro* tiene una pulgada de grosor por cada cuatro niveles de lanzador. Puedes doblar el área del muro reduciendo a la mitad su grosor. Cada 5 pies cuadrados de muro tienen 30 puntos por pulgada de grosor y dureza 10. Una sección de muro cuyos puntos bajen a 0 está rota. Si una criatura intenta romper el muro con un solo ataque, la CD para la prueba de Fuerza es 25 + 2 por cada pulgada de grosor.

Si lo deseas, el muro puede ser creado verticalmente sobre una superficie plana pero no unido a una superficie, de tal forma que puede ser volcado y caer y aplastar a las criaturas bajo el. El muro tiene un 50% de probabilidades de caer en cualquier dirección si no es empujado. Las criaturas pueden empujar el muro en una dirección en lugar de dejarlo caer al azar. Una criatura debe hacer una prueba de Fuerza con CD 40 para empujar el muro abajo. Las criaturas con espacio para huir de la pared que cae pueden hacerlo superando una salvación de Reflejos. Cualquier criatura Grande o más pequeña que falle recibe 10d6 puntos de daño mientras huye de la pared. El muro no puede aplastar criaturas Enormes o mayores.

Como cualquier muro de hierro, este muro está sujeto a la corrosión, perforación, y otros fenómenos naturales. El hierro creado por este conjuro no es apto para su uso en la creación de otros objetos y no puede ser vendido.

MURO DE PIEDRA

Wall of Stone

Escuela conjuración (creación) [tierra]

Nivel clérigo 5, druida 6, hechicero/mago 5

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M/FD (un pequeño bloque de granito)

Alcance intermedio (100 pies + 10 pies/nivel)

Efecto muro de piedra cuya área llega hasta 5 pies cuadrados/nivel(S)

Duración instantáneo

Tiro de salvación ver texto

Resistencia a conjuros no

Este conjuro crea un muro de roca que se funde con las superficies de roca adyacentes. Un *muro de piedra* tiene 1 pulgada de grosor por cada cuatro niveles de lanzador y se compone de hasta 5 pies cuadrados por nivel. Puedes doblar el área del muro reduciendo a la mitad su grosor. El muro no puede ser conjurado de tal forma que ocupe el mismo espacio que una criatura u otro objeto. Al contrario que un *muro de hierro*, puedes crear un *muro de piedra* en casi cualquier forma que desees. El muro creado no tiene que estar en posición vertical, ni descansar sobre cimientos firmes; sin embargo, se debe fundir con y estar sólidamente apoyado por piedra ya existente. Puede ser usado para salvar un abismo, por ejemplo, o como rampa. Para este uso, si la distancia es mayor a 20 pies, el muro debe ser arqueado y reforzado. Estos requisitos reducen el área del conjuro a la mitad. El muro puede ser labrado toscamente para permitir almenas, refuerzos y así sucesivamente por lo que también se reduce el área.

Como cualquier otro muro de piedra, este puede ser destruido por un conjuro de *desintegrar* o por medios normales como rotura o astillado. Cada 5 pies cuadrados del muro tienen dureza 8 y 15 puntos por pulgada de grosor. Una sección de muro cuyos puntos bajen a 0 está rota. Si una criatura intenta romper el muro con un solo ataque, la CD para la prueba de Fuerza es 20 + 2 por pulgada de dureza. Es posible, si bien difícil, atrapar debajo de un *muro de piedra* a oponentes con capacidad de movimiento siempre y cuando la pared posea una forma que permita retenerlos. Las criaturas pueden evitar ser atrapadas con una salvación exitosa de Reflejos.

MURO DE VIENTO

Wind Wall

Escuela evocación [aire]

Nivel clérigo 3, druida 3, explorador 2, hechicero/mago 3

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M/FD (un pequeño abanico y una pluma exótica)

Alcance intermedio (100 pies + 10 pies/nivel)

Efecto muro de hasta 10 pies de largo/nivel y 5 pies de alto/nivel (S)

Duración 1 asalto/nivel

Tiro de salvación ninguno ver texto

Resistencia a conjuros sí

Una cortina vertical invisible de viento aparece. Tiene 2 pies de espesor y una fuerza considerable. Es una rugiente explosión suficiente para arrastrar cualquier pájaro más pequeño que un águila, o rasgar papeles y materiales similares de manos desprevenidas. (Una salvación de Reflejos permite a una criatura mantener su control sobre un objeto). Las criaturas voladoras pequeñas y menudas no pueden atravesar la barrera. Materiales sueltos y prendas de vestir vuelan arriba cuando se ven atrapados en un *muro de viento*. Flechas y virotes son desviados hacia arriba y se pierden, mientras que otras armas a distancia normales que atraviesan el muro tienen un 30% de probabilidades de perderse. (Un lanzador gigante de rocas, un proyectil de máquina de asedio y otras armas a distancia masivas no son afectados). Gases, la mayoría de armas de aliento gaseosas y criaturas en forma gaseosa no pueden atravesar el muro (aunque no es obstáculo para las criaturas incorpóreas).

Mientras el muro tiene que estar en posición vertical, puedes darle la forma que desees en cualquier trayectoria continua a lo largo del suelo. Es posible crear *muros de viento* cilíndricos o cuadrados para encerrar puntos específicos.

MURO ILUSORIO

Illusory Wall

Escuela ilusión (quimera)

Nivel hechicero/mago 4

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance corto (25 pies + 5 pies/2 niveles)

Efecto imagen 1 pie por 10 pies por 10 pies

Duración permanente

Tiro de salvación Voluntad descreo (si interacciona con)

Resistencia a conjuros no

Este conjuro crea la ilusión de un muro, piso, techo o superficie similar. Aparenta ser absolutamente real cuando es visto, pero los objetos físicos pueden pasar a su través sin dificultad. Cuando el conjuro es usado para ocultar pozos, trampas o puertas normales, cualquier habilidad de detección que no requiera la vista funciona normalmente. Tocar o una búsqueda minuciosa revela la verdadera naturaleza de la superficie, aunque estas medidas no hacen que la ilusión desaparezca. Aunque el lanzador puede ver a través de su *muro ilusorio*, otras criaturas no pueden, incluso aunque tengan éxito en su TS (pero se enteran que no es real).

MURO PRISMÁTICO

Prismatic Wall

Escuela abjuración

Nivel hechicero/mago 8

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance corto (25 pies + 5 pies/2 niveles)

Efecto muro de 4 pies/nivel de ancho y 2 pies/nivel de alto

Duración 10 min./nivel (D)

Tiro de salvación ver texto

Resistencia a conjuros ver texto

El *muro prismático* crea un muro opaco, vertical – un brillante y multicolor plano de luz que te protege de todas las formas de ataque. El muro destella con siete colores, cada uno de los cuales tiene un distinto poder y propósito. El muro es inmóvil y puedes atravesarlo y permanecer cerca del muro sin ser herido. Cualquier otra criatura con menos de 8 DG que esté dentro de 20 pies del muro queda cegada por los colores durante 2d4 asaltos si mira hacia el muro.

Las máximas proporciones del muro son 4 pies de ancho por nivel de lanzador y 2 pies de alto por nivel de lanzador. Un conjuro de *muro prismático* lanzado en un espacio ocupado por una criatura es anulado, y el conjuro se pierde.

Cada color en el muro tiene un efecto especial. La tabla adjunta muestra los siete colores del muro, el orden en el cual aparecen, sus efectos en criaturas que traten de atacarte o atravesar el muro y la magia necesaria para negar cada color.

El muro puede ser destruido, color a color, en orden consecutivo, lanzando los conjuros específicos al muro; sin embargo, el primer color debe ser derribado antes de que el segundo pueda ser afectado, y así sucesivamente. Un cetro de cancelación o un conjuro de *disyunción del mago* destruyen un *muro prismático*, pero un *campo antimagia* falla al intentar afectarlo. *Disipar magia* y *disipar magia mayor* sólo pueden ser usados en el muro una vez que todos los otros colores hayan sido destruidos. La resistencia a conjuros es efectiva contra un *muro prismático*, pero la prueba de nivel de lanzador debe ser repetida para color presente.

El *muro prismático* puede hacerse permanente con un conjuro de *permanencia*.

Muro prismático:			
Orden	Color	Efecto del color	Negado por
1°	Rojo	Detiene armas a distancia no mágicas. Inflige 20 puntos de daño por fuego (Reflejos mitad).	Cono de frío
2°	Naranja	Detiene armas a distancia mágicas. Inflige 40 puntos de daño por ácido (Reflejos mitad).	Ráfaga de viento
3°	Amarillo	Detiene venenos, gases y petrificación. Inflige 80 puntos de daño por electricidad (Reflejos mitad).	Desintegrar
4°	Verde	Detiene armas de aliento. Veneno (frecuencia: 1/asalto para 6 asaltos; Efecto inicial: muerte, efecto secundario: 1 Con/asalto; cura 2 salvaciones de Fortaleza consecutivas).	Pasamiento
5°	Azul	Detiene adivinaciones y ataques metales. Convertir en piedra (Fortaleza niega).	Proyectil mágico
6°	Índigo	Detiene todos los conjuros. Salvación de Voluntad o volverse loco (como el conjuro Locura).	Luz del día
7°	Violeta*	Campo de energía que destruye todos los objetos y efectos. Las criaturas son enviadas a otro plano (Voluntad niega).	Disipar magia o disipar magia mayor

* El efecto violeta hace que los efectos especiales de los otros seis colores sean redundantes, pero esos seis efectos son incluidos aquí porque ciertos objetos mágicos pueden crear efectos prismáticos de un color a la vez, y la resistencia a conjuros puede hacer que algunos colores sean ineficaces (ver la descripción).

NANA⁵¹

Lullaby

Escuela encantamiento (compulsion) [enajenador]

Nivel bardo 0

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance intermedio (100 pies + 10 pies/nivel)

Area criaturas vivas en una explosión de 10 pies de radio

Duración concentración + 1 asalto/nivel (D)

Tiro de salvación Voluntad niega

Resistencia a conjuros sí

Cualquier criatura dentro del área que falle una salvación de Voluntad queda somnolienta e distraída, recibiendo un penalizador -5 a las pruebas de Percepción y un penalizador -2 a las salvaciones de Voluntad contra efectos de *sueño* mientras *nana* esté en efecto. *Nana* dura mientras el lanzador esté concentrado, más un máximo de 1 asalto por nivel de lanzador después de terminar la concentración.

NÉMESIS INEXORABLE

Weird.

Como *asesino fantasmal*, pero afecta a todos en 30 pies.

Ver la pág. 266 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

NEUTRALIZAR VENENO

Neutralize Poison

Escuela conjuración (curación)

Nivel bardo 4, clérigo 4, druida 3, paladín 4, explorador 3

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M/FD (carbón)

Alcance toque

Objetivo criatura u objeto de hasta 1 pie cúbico/nivel tocado

Duración instantáneo o 10 min./nivel; ver texto

Tiro de salvación Voluntad niega (inofensivo, objeto)

Resistencia a conjuros sí (inofensivo, objeto)

Elimina cualquier cualquier clase de veneno en una criatura u objeto tocado. Si el objetivo es una criatura, debes hacer una prueba de nivel de lanzador (1d20 + nivel de lanzador) contra la CD de cada veneno que afecte al objetivo. El éxito en la tirada indica que el veneno es neutralizado. Una criatura curada no sufre efectos adicionales del veneno y cualquier efecto temporal finaliza, pero el conjuro no invierte efectos instantáneos, como daño a los puntos de golpe, daño de característica temporal o efectos que no acaban por desaparecer por sí mismos.

Este conjuro puede neutralizar el veneno en una criatura venenosa durante 10 minutos por nivel, a elección del lanzador.

Si se lanza sobre una criatura, ésta recibe una salvación de Voluntad para negar el efecto.

NIEBLA DE OBSCURECIMIENTO

Obscuring Mist.

La niebla te rodea.

Ver la pág. 266 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

NUBE ANIQUILADORA

Cloudkill

Escuela conjuración (creación)

Nivel hechicero/mago 5

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance intermedio (100 pies + 10 pies/nivel)

Efecto nube que se expande en un radio de 20 pies y 20 pies de altura

Duración 1 min./nivel

Tiro de salvación Fortaleza parcial; ver texto

Resistencia a conjuros no

Este conjuro genera un banco de niebla similar a *nube brumosa*, excepto que sus vapores son verde amarillentos y venenosos. Estos vapores matan automáticamente a cualquier criatura viva con 3 o menos DG (sin salvación).

⁵¹ En algunos sitios puede aparecer traducido como *Arrullo*, pero yo lo traduzco como *Nana*, ya que en el *Manual del Jugador 3.5* aparece como tal, manteniendo así la continuidad.

Una criatura viva con entre 4 a 6 DG es asesinada a no ser que tenga éxito en una salvación de Fortaleza (en cuyo caso recibe 1d4 puntos de Constitución de daño en tu turno cada asalto mientras esté dentro de la nube).

Una criatura viva con 6 o más DG recibe 1d4 puntos de Constitución de daño en tu turno cada asalto que esté dentro de la nube (una salvación de Fortaleza exitosa reduce a la mitad este daño). Aguantar la respiración no ayuda, pero las criaturas inmunes al veneno no se ven afectadas por el conjuro.

A diferencia de *nube brumosa*, la *nube aniquiladora* se aleja de ti a 10 pies por asalto, rodando por la superficie del suelo.

Calcula la nueva propagación de la nube cada asalto en función de su nuevo punto de origen, el cual está 10 pies más lejos que el punto de origen donde has lanzado el conjuro.

Debido a que los vapores son más pesados que el aire, se hundén al nivel más bajo de la tierra, incluso bajando por aberturas de madrigueras o pozos. No puede penetrar líquidos, ni ser lanzado bajo el agua.

NUBE APESTOSA

Stinking Cloud.

Vapores nauseabundos, 1 asalto/nivel.

Ver la pág. 267 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

NUBE BRUMOSA

Fog Cloud.

Niebla que bloquea la visión.

Ver la pág. 267 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

NUBE INCENDIARIA

Incendary Cloud.

Nube inflige 6d6 daño de fuego/asalto.

Ver la pág. 267 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

OBSCURECER OBJETO

Obscure Object.

Enmascara un objeto contra la adivinación.

Ver la pág. 267 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

OFUSCAR EVIDENCIA

False Vision.

Engaña el escudriñamiento con una ilusión.

Ver la pág. 267 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

OJO ARCANO

Arcane Eye

Escuela adivinación (escudriñamiento)

Nivel hechicero/mago 4

Tiempo de lanzamiento 10 minutos

Componentes V, S, M (un pedazo de piel de murciélago)

Alcance ilimitado

Efecto mágical sensor

Duración 1 min./nivel (D)

Tiro de salvación ninguno

Resistencia a conjuros no

Creas un sensor mágico invisible que te envía información visual. Puedes crear el ojo arcano en cualquier punto que puedas ver, pero después puede viajar fuera de tu línea de visión sin obstáculos. Un ojo arcano viaja a 30 pies por asalto (300 pies por minuto) si al avanzar mira el área como lo haría un humano (sobre todo mirando el suelo) o 10 pies por asalto (100 pies por minuto) si al avanzar examina los techos y paredes de la misma forma que el suelo. Ve exactamente como verías tú si estuvieras allí

El ojo puede viajar en cualquier dirección mientras dura el hechizo. Barreras sólidas bloquean su paso, pero puede pasar a través de un agujero o espacio tan pequeño como 1 pulgada de diámetro. El ojo no puede entrar en otro plano de existencia, ni desde un *umbral* o portal mágico similar.

¡Debes concentrarte al usar un ojo arcano. Si no te concentras, el ojo queda inerte hasta que vuelvas a concentrarte.

OJOS FISGONES

Prying Eyes.

1d4+1/nivel de ojos flotantes exploran para ti.

Ver la pág. 268 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

OJOS FISGONES MAYOR

Prying Eyes, Greater.

Como *ojos fisgones*, pero los ojos tienen visión verdadera.

Ver la pág. 268 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

OLAS DE AGOTAMIENTO

Waves of Exhaustion.

Múltiples objetivos quedan exhaustos.

Ver la pág. 268 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

OLAS DE FATIGA

Waves of Fatigue.

Varios objetivos se fatigan.

Ver la pág. 268 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

ORDEN IMPERIOSA

Command.

Un sujeto obedece la orden dada durante 1 asalto.

Ver la pág. 268 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

ORDEN IMPERIOSA MAYOR

Command, Greater.

Como orden imperiosa pero afecta un objetivo/nivel.

Ver la pág. 268 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

ORIENTACIÓN DIVINA

Guidance.

+1 a una tirada de ataque, tirada de salvación o prueba de habilidad.

Ver las págs. 268-269 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

OSCURIDAD

Darkness.

Oscuridad sobrenatural de 20' de radio.

Ver la pág. 269 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

OSCURIDAD PROFUNDA

Deeper Darkness.

Un objeto irradia sombra sobrenatural en 60' de radio.

Ver la pág. 269 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

PÁGINA SECRETA

Secret Page.

Cambia una página para ocultar su verdadero contenido.

Ver la pág. 269 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

PALABRA DE PODER ATURDIDOR

Power Word Stun.

Aturde criaturas con 150 pg o menos.

Ver la pág. 269 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

PALABRA DE PODER CEGADOR

Power Word Blind.

Ciega una criatura con 200 pg o menos.

Ver la pág. 269 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

PALABRA DE PODER MORTAL

Power Word Kill.

Mata una criatura con 100 pg o menos.

Ver la pág. 269 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

PALABRA DE REGRESO

Word of Recall.

Te teleporta de vuelta a un lugar designado.

Ver las págs. 269-270 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

PALABRA DEL CAOS

Word of Chaos.

Mata, confunde, aturde o ensordece objetivos no caóticos.

Ver la pág. 270 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

PALABRA SAGRADA

Holy Word.

Mata, paraliza, ciega o ensordece objetivos no buenos.

Ver la pág. 270 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

PANTALLA

Screen.

Ilusión que esconde un área a la visión y el escudriñamiento.

Ver la pág. 270 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

PARTÍCULAS RUTINANTES

Glitterdust.

Ciega criaturas y perfila criaturas invisibles.

Ver la pág. 270 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

PASAMIENTO

Passwall.

Crea pasajes a través de muros de madera o piedra.

Ver las págs. 270-271 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

PASAR SIN DEJAR RASTRO

Pass without Trace

Escuela transmutación

Nivel druida 1, explorador 1

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, FD

Alcance toque

Objetivos una criatura tocada/nivel

Duración 1 hora/nivel (D)

Tiro de salvación Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros sí (inofensivo)

El objetivo u objetivos de este conjuro no dejan huellas o rastros de olor mientras se mueven. El rastreo de los objetivos es imposible por medios no mágicos.

PAUTA CENTELLEANTE

Scintillating Pattern.

Espirales de colores confunden, aturden, o dejan inconsciente.

Ver la pág. 271 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

PAUTA HIPNÓTICA

Hypnotic Pattern.

Fascina (2d4 + nivel) DG de criaturas.

Ver la pág. 271 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

PAUTA IRIDISCENTE

Rainbow Pattern

Escuela ilusión (pauta) [enajenador]

Nivel bardo 4, hechicero/mago 4

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V (sólo bardo), S, M (una pieza de fósforo), F (un prisma de cristal); ver texto

Alcance intermedio (100 pies + 10 pies/nivel)

Efecto luces de colores con una expansión de 20 pies de radio

Duración concentración +1 asalto/nivel (D)

Tiro de salvación Voluntad niega

Resistencia a conjuros sí

Una brillante pauta de tonos arco iris de colores entrelazados fascinan a aquellos dentro de su área. La *pauta iridiscente* fascina a un máximo de 24 DG de criaturas. Las criaturas con

menor DG son afectadas antes. Entre las criaturas con igual DG, aquellos que estén más próximos al punto de origen del conjuro son afectadas en primer lugar. Una criatura afectada que falle su salvación queda afectada por la pauta.

Con un simple gesto (como acción gratuita), puedes hacer que la *pauta iridiscente* se mueva hasta 30 pies por asalto (moviendo su punto de origen efectivo). Todas las criaturas fascinadas siguen el arco iris de luz en movimiento, intentando mantenerse dentro del área de efecto. Las criaturas fascinadas que sean contenidas y retiradas de la pauta todavía intentan seguirla. Si la pauta lleva a los sujetos a un área peligrosa, cada criatura fascinada obtiene una segunda salvación. Si la visión de las luces es completamente bloqueada, las criaturas que no puedan verlas dejan de estar afectadas.

El conjuro no afecta a criaturas ciegas.

PENUMBRAS

Shades

Escuela ilusión (sombra)

Nivel hechicero/mago 9

Este conjuro funciona como *Conjuración sombría*, excepto que imita conjuros de conjuración de nivel 8 o inferior. Las conjuraciones ilusorias creadas infligen cuatro quintas partes (80%) de daño a los no creyentes, y los efectos sin daño tienen un 80% de probabilidades de funcionar contra no creyentes.

PERDICIÓN

Bane

Escuela encantamiento (compulsion) [miedo, enajenador]

Nivel clérigo 1

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, FD

Alcance 50'

Area explosión de 50' de radio, centrada en ti

Duración 1 min./nivel

Tiro de salvación Voluntad niega

Resistencia a conjuros sí

Perdición llena a tus enemigos de temor y duda. Cada criatura afectada recibe un penalizador -1 a las tiradas de ataque y un penalizador -1 a los TS contra efectos de miedo. *Perdición* contrarresta y disipa *Bendecir*.

PERMANENCIA

Permanency.

Hace algunos hechizos permanentes.

Ver las págs. 271-272 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

PERTURBAR MUERTOS VIVIENTES

Disrupt Ondead.

Inflige 1d6 de daño a un muerto viviente.

Ver la pág. 272 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

PESADILLA

Nightmare.

Envía una visión, causando 1d10 de daño y fatiga.

Ver la pág. 272 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

PIEDRA MÁGICA

Magic Stone.

Tres piedras ganan +1 a las tiradas de ataque y hacen 1d6+1 puntos de daño.

Ver la pág. 272 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

PIEDRA PARLANTE

Stone Tell.

Hablas con piedras naturales o trabajadas.

Ver las págs. 272-273 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

PIEDRAS PUNTIAGUDAS

Spike Stones.

Las criaturas en el área reciben 1d8 de daño, también pueden quedar ralentizadas.

Ver la pág. 273 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

PIEL PÉTREA

Stoneskin

Escuela abjuración

Nivel druida 5, hechicero/mago 4

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M (granito y polvo de diamante por valor de 250 mo)

Alcance toque

Objetivo criatura tocada

Duración 10 min./nivel o hasta descarga

Tiro de salvación Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros sí (inofensivo)

La criatura protegida gana resistencia a golpes, cortes, pinchazos y cortes. El objetivo gana RD 10/adamantina. Ignora los primeros 10 puntos de daño cada vez que recibe daño de un arma, aunque un arma adamantina supera la reducción. Una vez que el conjuro ha impedido un total de 10 puntos de daño por nivel de lanzador (máximo 150 puntos), se descarga.

PIEL ROBLIZA

Barkskin

Escuela transmutación

Nivel druida 2, explorador 2

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, FD

Alcance toque

Objetivo criatura viva tocada

Duración 10 min./nivel

Tiro de salvación ninguno

Resistencia a conjuros sí (inofensivo)

Piel robliza endurece la piel de una criatura. El efecto concede un bonificador +2 de mejora al bonificador de armadura natural existente de la criatura. Este bonificador de mejora

aumenta en 1 por cada tres niveles de lanzador más allá del 3º, hasta un máximo de +5 a 12º nivel.

El bonificador de mejora proporcionado por *piel robliza* se apila con el bonificador de armadura natural del receptor, pero no con otros bonificadores de mejora a la armadura natural. Una criatura sin armadura natural tiene un bonificador efectivo de armadura natural de +0.

PIROTECNIA

Pyrotechnics.

Transforma el fuego en luz cegadora o humo asfixiante.

Ver la pág. 273 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

PLAGA DE INSECTOS

Insect Plague.

Enjambres de avispas atacan a las criaturas.

Ver la pág. 273 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

PLEGARIA

Prayer.

Los aliados ganan +1 a las tiradas, los enemigos tienen un penalizador -1.

Ver las págs. 273-274 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

PODER DE LA JUSTICIA

Righteous Might.

Tu tamaño se incrementa, y ganas bonificadores al combate.

Ver la pág. 274 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

PODER DIVINO

Divine Power.

Obtienes bonificadores de ataque y 1 pg/nivel.

Ver la pág. 274 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

POLIMORFAR

Polymorph.

Da una nueva forma a una criatura voluntaria.

Ver la pág. 274 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

POLIMORFAR CUALQUIER COSA

Polymorph Any Object.

Transforma un objetivo en cualquier cosa.

Ver las págs. 274-275 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

POLIMORFAR FUNESTO

Baleful Polymorph

Escuela transmutación (polimorfismo)

Nivel druida 5, hechicero/mago 5

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance corto (25 pies + 5 pies/2 niveles)

Objetivo una criatura

Duración permanente

Tiro de salvación: Fortaleza niega, Voluntad parcial, ver texto

Resistencia a conjuros: sí

Como *forma de bestia III*, excepto en que cambias al receptor en un animal Pequeño o menor de no más de 1 DG. Si la nueva forma fuese fatal para el objetivo, como una criatura acuática en tierra firme, recibe un bonificador +4 a la TS.

Si el conjuro tiene éxito, el objetivo también debe hacer una salvación de Voluntad. Si esta segunda tirada falla, la criatura pierde sus aptitudes extraordinarias, sobrenaturales y sortilegas, su capacidad para lanzar conjuros (si la tenía) y gana el alineamiento, aptitudes especiales y las puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma de su nueva forma. Todavía retiene su clase y nivel (o DG), así como todos los beneficios derivados (como el bonificador de ataque base, las salvaciones base y puntos de golpe). Retiene los rasgos de clase (excepto el lanzamiento de conjuros) que no sean extraordinarios, sobrenaturales o sortilegos.

Cualquier efecto de polimorfismo lanzado sobre el personaje es automáticamente disipado cuando falla al resistir los efectos de *Polimorfar funesto* y mientras dicho conjuro esté en efecto, el blanco no puede utilizar otros conjuros o efectos de polimorfismo para asumir una nueva forma. Las criaturas incorpóreas o gaseosas son inmunes a *polimorfar funesto* y una criatura con el subtipo cambiaformas puede revertir a su forma natural como acción estándar.

POLIMORFAR MAYOR⁵²

Polymorph, Greater.

Escuela transmutación (polimorfismo)

Nivel hechicero/mago 7

Este conjuro funciona como *polimorfo*, exceptuando que permite a la criatura a tomar la forma de una criatura dragón o una planta. Si usa este hechizo para hacer que el objetivo asuma la forma de un animal o bestia mágica, funciona como *forma de bestia IV*. Si la forma es la de un elemental, el conjuro funciona como *cuerpo elemental III*. Si la forma es la de un humanoide, el conjuro funciona como *alterar el propio aspecto*. Si la forma es la de una planta, el conjuro funciona como *forma de la planta II*. Si la forma es la de un dragón, el conjuro funciona como *forma de dragón I*. El sujeto puede volver a su forma normal como una acción de asalto completo, haciendo que así finalice el conjuro.

PRESCIENCIA

Foresight.

“Sexto sentido” avisa del peligro inminente.

Ver la pág. 275 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

PRESDIGITACIÓN

Prestidigitatio.

Realiza trucos menores.

Ver la pág. 275 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

⁵² Este conjuro es nuevo del *Pathfinder*, no aparece en el *Manual del Jugador D&D 3.5*.

PROFANAR

Desecrate.

Llena el área con energía negativa, haciendo más fuertes a los muertos vivientes.

Ver la pág. 275 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

PROTECCIÓN CONTRA EL BIEN

Protection from Good

Escuela abjuración [mal]

Nivel clérigo 1, paladín 1, hechicero/mago 1

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M/FD

Alcance toque

Objetivo criatura tocada

Duración 1 min./nivel (D)

Tiro de salvación Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros no; ver texto

Este conjuro funciona como *protección contra el mal*, salvo en que los bonificadores de desvío y resistencia se aplicarán a los ataques de las criaturas buenas. El receptor gana una tirada extra para las pruebas contra criaturas buenas y las criaturas de este alineamiento que han sido conjuradas o convocadas no podrán tocar al receptor.

PROTECCIÓN CONTRA EL CAOS

Protection from Chaos

Escuela abjuración [legal]

Nivel clérigo 1, paladín 1, hechicero/mago 1

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M/FD

Alcance toque

Objetivo criatura tocada

Duración 1 min./nivel (D)

Tiro de salvación Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros no; ver texto

Este conjuro funciona como *protección contra el mal*, salvo en que los bonificadores de desvío y resistencia se aplicarán a los ataques de las criaturas caóticas. El receptor gana una tirada extra para las pruebas contra criaturas caóticas y las criaturas de este alineamiento que han sido conjuradas o convocadas no podrán tocar al receptor.

PROTECCIÓN CONTRA EL MAL

Protection from Evil

Escuela abjuración [bien]

Nivel clérigo 1, paladín 1, hechicero/mago 1

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M/FD

Alcance toque

Objetivo criatura tocada

Duración 1 min./nivel (D)

Tiro de salvación Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros no; ver texto

Este conjuro protege a una criatura de los ataques de criaturas malvadas, del control mental y de criaturas convocadas. Crea una barrera mágica alrededor del objetivo a una distancia de 1 pie. La barrera se mueve con el objetivo y tiene tres efectos principales.

Primero, el objetivo obtiene un bonificador +2 de desvío a la CA y un bonificador +2 de resistencia a las salvaciones. Ambos bonificadores se aplican contra ataques o efectos provenientes de criaturas malvadas.

Segundo, el objetivo recibe inmediatamente una nueva tiro de salvación (si se le permitió realizar una antes) contra cualquier conjuro o efecto que suponga una posesión o que ejerza control mental sobre la criatura (incluyendo efectos de encantamiento [hechizo] y encantamiento [compulsión]). Esta tiro de salvación tiene un bonificador +2 de moral y utiliza la misma CD que el efecto original. Si tiene éxito, dicho efecto queda anulado mientras dure este conjuro. Los efectos vuelven a ponerse en marcha cuando este conjuro finalice. Mientras esté bajo los efectos de este conjuro, el objetivo es inmune a nuevos intentos de posesión o de control mental.

Este conjuro no expulsa una fuerza vital controladora (como un fantasma o un mago usando *transmigración*), pero evita

que controlen al objetivo. Este segundo efecto sólo funciona contra conjuros o efectos creados por criaturas u objetos malignos, a discreción del DM.

Tercero, el conjuro evita el contacto físico con criaturas malvadas convocadas. Esto hace que los ataques con armas naturales de dichas criaturas fallen y que retrocedan si los ataques requieren tocar a la criatura protegida. Las criaturas convocadas que no sean malvadas son inmunes a este efecto. La protección contra el contacto de criaturas convocadas finaliza si la criatura protegida hace un ataque contra la criatura bloqueada o trata de forzar la barrera contra ella. La resistencia a conjuros puede permitir a una criatura superar esta protección y tocar a la criatura protegida.

PROTECCIÓN CONTRA LA ENERGÍA

Protection from Energy

Escuela abjuración

Nivel clérigo 3, druida 3, explorador 2, hechicero/mago 3

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, FD

Alcance toque

Objetivo criatura tocada

Duración 10 minutos/nivel o hasta descarga

Tiro de salvación Fortaleza niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros sí (inofensivo)

Protección contra la energía otorga inmunidad temporal a un tipo de energía que especificas cuando lo lanzas (ácido, frío, electricidad, fuego o sonido). Cuando el conjuro absorbe 12 puntos por nivel de lanzador de daños de energía (hasta un máximo de 120 puntos a nivel 10), se descarga.

Protección contra la energía se solapa (y no se apila con) *resistir energía*. Si un personaje está protegido con *protección contra la energía* y *resistir energía*, el conjuro de *protección* absorbe daño hasta que su poder se agota.

PROTECCIÓN CONTRA LA LEY

Escuela abjuración [caótico]

Nivel clérigo 1, paladín 1, hechicero/mago 1

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M/FD

Alcance toque

Objetivo criatura tocada

Duración 1 min./nivel (D)

Tiro de salvación Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros no; ver texto

Este conjuro funciona como *protección contra el mal*, salvo en que los bonificadores de desvío y resistencia se aplicarán a los ataques de las criaturas legales. El receptor gana una tirada extra para las pruebas contra criaturas legales y las criaturas de este alineamiento que han sido conjuradas o convocadas no podrán tocar al receptor.

PROTECCIÓN CONTRA LAS FLECHAS

Protection from Arrows.

El objetivo gana RD 10/magia contra ataques a distancia.

Ver la pág. 276 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

PROTECCIÓN CONTRA LOS CONJUROS

Protection from Spells.

Da bonificador de resistencia +8.

Ver la pág. 276 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

PROYECCIÓN ASTRAL

Astral Projection.

Te proyecta a ti y tus compañeros al Plano Astral.

Ver las págs. 276-277 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

PROYECTAR IMAGEN

Project Image.

Doble ilusorio que puede hablar y lanzar conjuros.

Ver la pág. 277 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

PROYECTIL MÁGICO

Magic Missile.

1d4+1 de daño; +1 proyectil por cada dos niveles por encima del 1 (máx 5).

Ver la pág. 277 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

PUERTA DIMENSIONAL

Dimension Door

Escuela conjuración (teleportación)

Nivel bardo 4, hechicero/mago 4

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V

Alcance largo (400 pies + 40 pies/nivel)

Objetivo tú y objetos tocados u otras criaturas voluntarias tocadas

Duración instantáneo

Tiro de salvación ninguno y Voluntad niega (objeto)

Resistencia a conjuros no y sí (objeto)

Te transfieres instantáneamente desde tu localización actual a cualquier otro lugar dentro del alcance. Siempre llegas al lugar exacto deseado – ya sea por simple visualización del área o indicando la dirección. Después de usar este conjuro, no puedes realizar otras acciones hasta tu próximo turno. Puedes transportar objetos siempre que su peso no exceda tu carga máxima. También puedes llevar a una criatura voluntaria pequeña o mediana adicional (llevando equipo u objetos hasta su carga máxima) o su equivalente por cada tres niveles de lanzador. Una criatura grande cuenta como dos criaturas medianas, una criatura enorme cuenta como dos criaturas grandes y así sucesivamente. Todas las criaturas a transportar deben estar en contacto unos con otros, y al menos una de esas criaturas debe estar en contacto contigo. Si llegas a un lugar que ya está ocupado por un cuerpo sólido, tú y cada criatura que viaja contigo recibe 1d6 puntos de daño y sois desviados a un espacio abierto aleatorio en una superficie adecuada dentro de 100 pies de la ubicación prevista.

Si no hay espacio libre dentro de 100 pies tú y cada criatura que viaja contigo recibe un daño adicional de 2d6 de daño y sois desviados a un espacio libre dentro de 1000 pies. Si no hay espacio libre dentro de 1000 pies, tú y cada criatura que viaja contigo recibe un daño adicional de 4d6 de año y el conjuro simplemente falla.

PUERTA EN FASE

Phase door.

Crea un pasaje invisible a través de una barrera.

Ver las págs. 277-278 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

PUÑO CERRADO⁵³

Clenched Fist

Escuela evocación [fuerza]

Nivel hechicero/mago 8

Componentes V, S, F/FD (un guante de piel)

Este conjuro funciona como *mano interpuesta*, excepto en que la mano también puede enpujar o golpear al oponente que selecciones. La mano flotante puede moverse hasta 60 pies y puede atacar en el mismo asalto. Ya que la mano está dirigida por ti, su capacidad para advertir o atacar a oponentes invisibles o criaturas ocultas no es mejor que la tuya.

La mano ataca una vez por asalto y su bonificador de ataque es igual a tu nivel de lanzador + tu bonificador de Carisma, Inteligencia, o Sabiduría (para un hechicero, mago o clérigo respectivamente) + 11 por la puntuación de Fuerza de la mano (33), -1 por ser Grande. La mano causa 1d8+11 puntos de daño con cada ataque y cualquier criatura golpeada debe hacer una salvación de Fortaleza (contra la CD de salvación de este conjuro) o quedar aturdida durante 1 asalto. Dirigir el conjuro contra un nuevo objetivo es una acción de movimiento.

El *Puño cerrado* también puede interponerse como hace una *mano interpuesta* o puede embestir como hace una *mano forzada*. Su BMC para las pruebas de embestir usan tu nivel de lanzador en lugar de su bonificador de ataque base, con un bonificador +11 por su puntuación de Fuerza y un bonificador +1 por ser Grande.

PURGAR INVISIBILIDAD

Invisibility Purge

Escuela evocación

Nivel clérigo 3

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

⁵³ En el *Manual del Jugador D&D 3.5*, este conjuro se llama *Puño cerrado de Bigby*, pero son el mismo conjuro.

Componentes V, S

Alcance personal

Objetivo tú

Duración 1 min./nivel (D)

Te rodeas de una esfera de poder con un radio de 5 pies por nivel de lanzador que niega todas las formas de invisibilidad.

Todo lo invisible se hace visible dentro del área.

PURIFICAR COMIDA Y BEBIDA

Purify Food and Drink.

Purifica 1 pie cúbico/nivel de comida o agua.

Ver la pág. 278 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

QUITAR CEGUERA/SORDERA

Remove Blindness/Deafness.

Cura ceguera o sordera normal o mágica.

Ver la pág. 278 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

QUITAR EL MIEDO

Remove Fear.

Elimina el miedo o concede un +4 a las TS contra miedo para un sujeto + uno por cada cuatro niveles.

Ver la pág. 278 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

QUITAR ENFERMEDAD

Remove Disease

Escuela conjuración (curación)

Nivel clérigo 3, druida 3, explorador 3

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance toque

Objetivo criatura tocada

Duración instantáneo

Tiro de salvación Fortaleza niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros sí (inofensivo)

Quitar enfermedad puede curar todas las enfermedades que está sufriendo el objetivo. Debes hacer una prueba de nivel de lanzador (1d20 + nivel de lanzador) contra la CD de cada enfermedad que esté afectando al objetivo. El éxito significa que la enfermedad está curada. El conjuro también elimina algunos de los peligros y parásitos, incluyendo limo verde y otros.

Dado que la duración del conjuro es instantánea, no previene el volver a infectarse tras una nueva exposición a la misma enfermedad en una fecha posterior.

QUITAR MALDICIÓN

Remove Curse

Escuela abjuración

Nivel bardo 3, clérigo 3, paladín 3, hechicero/mago 4

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance toque

Objetivo criatura u objeto tocado

Duración instantáneo

Tiro de salvación Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros sí (inofensivo)

Quitar maldición puede eliminar todas las maldiciones en un objeto o una criatura. Si el objetivo es una criatura, debes hacer una prueba de nivel de lanzador (1d20 + nivel de lanzador) contra la CD de cada maldición que afecta al objetivo.

El éxito significa que se elimina la maldición. *Quitar maldición* no elimina la maldición de un escudo, arma o armadura maldito, aunque el éxito en la prueba de nivel de lanzador permite a la criatura afectada con cualquier tipo de objeto maldito quitarlo y deshacerse de él.

Quitar maldición contrarresta y disipa *lanzar maldición*.

QUITAR PARÁLISIS

Remove Parálisis.

Libera una o más criaturas del efecto de parálisis o lentitud.

Ver las págs. 278-279 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

RÁFAGA DE VIENTO

Gust of Wind.

Golpea a distancia o derriba criaturas pequeñas.

Ver la pág. 279 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

RALENTIZAR

Slow.

Un objetivo/nivel realiza sólo una acción/asalto, -1 a la CA, salvaciones de Reflejos y tiradas de ataque.

Ver la pág. 279 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

RAYO ABRASADOR

Scorching Ray.

Ataque de toque a distancia inflige 4d6 de daño por fuego, +1 rayo/cada cuatro niveles (máx 3).

Ver la pág. 279 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

RAYO AGOTADOR

Ray of Exhaustion.

Rayo que deja exhausto al objetivo.

Ver la pág. 279 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

RAYO DE DEBILITAMIENTO

Ray of Enfeeblement.

Rayo que causa un penalizador de 1d6 a Fue +1 por cada dos niveles.

Ver la pág. 279 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

RAYO DE ESCARCHA

Ray of Frost.

Rayo inflige 1d3 de daño por frío.

Ver la pág. 279 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

RAYO POLAR

Polar Ray.

Ataque de toque a distancia inflige 1d6/nivel daño de frío y drena 1d4 puntos de Destreza.

Ver las págs. 279-280 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

RAYO RELAMPAGUEANTE

Lighting Bolt.

Electricidad inflige 1d6/nivel de daño.

Ver la pág. 280 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

RAYO SOLAR

Sunbeam.

Haz de luz que ciega e inflige 4d6 de daño.

Ver la pág. 280 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

REANIMAR A LOS MUERTOS

Animate Dead

Escuela nigromancia [mal]

Nivel clérigo 3, hechicero/mago 4

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M (una gema de ónice valorada al menos en 25 mo por DG del muerto viviente)

Alcance toque

Objetivos uno o más cuerpos tocados

Duración instantáneo

Tiro de salvación ninguno

Resistencia a conjuros no

Este conjuro convierte cadáveres en esqueletos o zombies muertos vivientes (ver el Pathfinder RPG Bestiary) que obedecen tus órdenes habladas.

Puedes hacer que los muertos vivientes te sigan, o que permanezcan en un área y ataquen cualquier criatura (o sólo un tipo específico de criatura) que entre en el lugar. Ellos permanecen reanimados hasta que son destruidos. Un esqueleto o zombie destruido no puede ser reanimado de nuevo. Independen-

dientemente del tipo de muerto viviente que hayas creado con este conjuro, no puedes crear más DG de muertos vivientes que el doble de tu nivel de lanzador con un único lanzamiento de *reanimar a los muertos*. El conjuro de *profanar* dobla este límite. Los muertos vivientes que creas permanecen bajo tu control indefinidamente.

No importa cuantas veces se usa este conjuro, sin embargo, sólo puedes controlar 4 DG de criaturas muertas vivientes por nivel de lanzador. Si excedes ese número, todas las nuevas criaturas creadas quedan bajo tu control, y cualquier exceso de muertos vivientes de lanzamientos previos se vuelve incontralable. Tú escoges qué criaturas son liberadas. Los muertos vivientes bajo tu control a través de la dote comandar muertos vivientes no cuentan para este límite.

- Esqueletos: Un esqueleto únicamente puede ser creado de un cadáver o esqueleto, intacto en su mayor parte. El cadáver debe tener huesos. Si un esqueleto es creado de un cadáver, la carne cae de los huesos.

- Zombies: Un zombie únicamente puede ser creado de un cadáver intacto en su mayor parte.

El cadáver debe ser de una criatura con anatomía física.

RECADO

Sending.

Envía un mensaje corto a cualquier lugar instantáneamente.

Ver la pág. 280 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

RECHAZO

Repulsion.

Las criaturas no pueden aproximarse a ti.

Ver las págs. 280-281 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

RECLUIR

Sequester.

El sujeto es invisible a la vista y el escudriñamiento; pone la criatura en estado de coma.

Ver la pág. 21 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

REDUCIR ANIMAL

Reduce Animal

Escuela transmutación

Nivel druida 2, explorador 3

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance toque

Objetivo un animal voluntario de tamaño pequeño, intermedio, grande o enorme

Duración 1 hora/nivel (D)

Tiro de salvación ninguno

Resistencia a conjuros no

Este conjuro funciona igual que *reducir persona*, excepto que afecta a un único animal voluntario. Reduce el daño infligido por los ataques naturales del animal como sea apropiado a su nuevo tamaño (ver capítulo 6 del Pathfinder RPG para ver cómo se ajusta el daño al tamaño).

REDUCIR PERSONA

Reduce Person

Escuela transmutación

Nivel hechicero/mago 1

Tiempo de lanzamiento 1 asalto

Componentes V, S, M (una pizca de polvo de hierro)

Alcance corto (25 pies + 5 pies/2 niveles)

Objetivo una criatura humanoide

Duración 1 minuto/nivel (D)

Tiro de salvación Fortaleza niega

Resistencia a conjuros sí

Este conjuro causa la disminución instantánea de una criatura humanoide, reduciendo a la mitad su altura, longitud y anchura y dividiendo su peso por 8. Esta disminución cambia la categoría de tamaño de la criatura al siguiente más pequeño. El objetivo gana un bonificador de tamaño +2 a su Destreza, un penalizador de tamaño -2 a su Fuerza (hasta un mínimo de 1), y un bonificador +1 a las tiradas de ataque y CA debido a su tamaño reducido.

Una criatura humanoide pequeña cuyo tamaño disminuya a menudo ocupa un espacio de 2-1/2 pies y un alcance natural de 0 pies (esto significa que debe entrar en el espacio del oponente para atacar). Una criatura humanoide grande cuyo tamaño disminuya a intermedio ocupa un espacio de 5 pies y tiene un alcance natural de 5 pies. Este conjuro no cambia la velocidad del objetivo.

Todo el equipo usado o llevado por una criatura es igualmente reducido por el conjuro. Las armas cuerpo a cuerpo y de proyectiles infligen menos daño. Otras propiedades mágicas no son afectadas por este conjuro. Cualquier objeto reducido que deje de estar en posesión de la criatura reducida (incluyendo un proyectil o arma arrojada) vuelve instantáneamente a su tamaño normal. Esto significa que las armas arrojadas infligen su daño normal (los proyectiles infligen daño basado en el tamaño del arma que las dispara

Múltiples efectos mágicos que reduzcan el tamaño no se apilan.

Reducir persona contrarresta y disipa *agrandar persona*.

Reducir persona puede ser hecho permanente con un conjuro de *permanencia*.

REDUCIR PERSONA EN GRUPO

Reduce Person, Mass

Escuela transmutación

Nivel hechicero/mago 4

Objetivo una criatura humanoide/nivel, ninguna de las cuales puede estar a más de 30 pies de otra

Este conjuro funciona igual que *reducir persona*, excepto que afecta a múltiples criaturas.

REDUCIR PLANTAS

Diminish Plants

Escuela transmutación

Nivel druida 3, explorador 3

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, FD

Alcance ver texto

Objetivo o Area ver texto

Duración instantáneo

Tiro de salvación ninguno

Resistencia a conjuros no

Este conjuro tiene dos versiones.

- Podar: Esta versión del conjuro hace que la vegetación normal dentro del alcance largo (400 pies + 40 pies por nivel) reduzca su tamaño normal alrededor de un tercio, haciéndose menos enmarañada y tupida. La vegetación afectada aparenta haber sido cuidadosamente podada y recortada. Esta versión de *reducir plantas* disipa automáticamente cualquier conjuro o efecto que mejore plantas, como *enmarañar*, *crecimiento vegetal*, y *muro de espinas*.

A tu elección, el área puede ser un círculo de 100 pies de radio, un semicírculo de 150 pies de radio o un cuarto de círculo de 200 pies de radio. Puedes designar porciones del área que no sean afectadas.

- Atrofiar: Esta versión del conjuro afecta a todas las plantas normales dentro en un alcance de media milla, reduciendo su productividad potencial a lo largo del próximo año a la mitad de lo habitual.

Este conjuro no tiene efecto en criaturas de tipo planta.

REENCARNAR

Reincarnate.

Trae de vuelta a los muertos en un cuerpo al azar.

Ver las págs. 281-282 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

REFUGIO

Refuge.

Altera un objeto para que transporte a su dueño hasta ti.

Ver la pág. 282 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

REGENERAR

Regenerate.

Los miembros amputados del receptor vuelven a crecer, cura 4d8 daño +1/nivel (máx 35).

Ver la pág. 282 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

RELÁMPAGO ZIGZAGUEANTE

Chain Lightning.

1d6/nivel daño y 1 rayo secundario/nivel.

Ver la pág. 282 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

RELOJ DE LA MUERTE

Deathwatch.

Revela cómo de cerca están de la muerte los sujetos dentro de 30 pies.

Ver las págs. 282-283 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

REMATAR A LOS VIVOS

Slay Living.

Ataque de toque inflige 12d6 +1 por nivel.

Ver la pág. 283 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

REMENDAR

Mending.

Hace reparaciones menores en un objeto.

Ver la pág. 283 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

REMOVER TIERRA

Move Earth.

Excava zanjas y crea colinas.

Ver la pág. 282 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

REPELER MADERA

Repel Wood.

Aleja los objetos de madera.

Ver la pág. 282 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

REPELER PIEDRA O METAL

Repel Metal or Stone.

Aparta el 282 y la piedra.

Ver la pág. 196 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

REPELER SABANDIJAS

Repel Vermin

Escuela abjuración

Nivel bardo 4, clérigo 4, druida 4, explorador 3

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, FD

Alcance 10 pies.

Area emanación de 10 pies de radio centrada en ti

Duración 10 minutos/nivel (D)

Tiro de salvación ninguno o Voluntad niega; ver texto

Resistencia a conjuros sí

Una barrera invisible rechaza a las sabandijas. Una sabandija con DG inferiores a un tercio de tu nivel no pueden penetrar la barrera

Una sabandija con DG con un tercio de tu nivel o más puede penetrar la barrera si tiene éxito en una salvación de Voluntad. Aun así, atravesar la barrera inflige 2d6 puntos de daño a la sabandija, y presionar contra la barrera causa dolor, lo que disuade a la mayoría de las sabandijas.

RESISTENCIA

Resistance.

El sujeto gana +1 a las TS.

Ver la pág. 284 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

RESISTENCIA A LOS CONJUROS

Spell Resistance.

El objetivo gana RC 12 + nivel.

Ver la pág. 284 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

RESISTENCIA DE OSO

Bear's Endurance

Escuela transmutación

Nivel clérigo 2, druida 2, explorador 2, hechicero/mago 2

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M/FD (algunos pelos o una pizca de estiércol de oso)

Alcance toque

Objetivo criatura tocada

Duración 1 min./nivel

Tiro de salvación Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros sí

La criatura afectada gana una mayor vitalidad y resistencia. El conjuro concede al receptor un bonificador +4 de mejora a la Constitución, lo que añade los beneficios habituales a los puntos de golpe, salvaciones de Fortaleza, pruebas de Constitución, etc. Los puntos de golpe obtenidos por un aumento temporal de Constitución no son puntos de golpe temporales. Se pierden cuando la Constitución del receptor vuelve a su nivel normal. No son los primeros en perderse como en el caso de los puntos de golpe temporales.

RESISTENCIA DE OSO EN GRUPO

Bear's Endurance, Mass

Escuela transmutación

Nivel clérigo 6, druida 6, hechicero/mago 6

Alcance corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivos una criatura/nivel, ninguna de las cuales puede estar a más de 30' de distancia unos de otros

Resistencia de oso en grupo funciona como *resistencia de oso* excepto en que afecta a múltiples criaturas.

RESISTIR ENERGÍA

Resist Energy

Escuela abjuración

Nivel clérigo 2, druida 2, explorador 1, hechicero/mago 2, paladín 2

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, FD

Alcance toque

Objetivo criatura tocada

Duración 10 min./nivel

Tiro de salvación Fortaleza niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros sí (inofensivo)

Esta abjuración concede a una criatura protección limitada contra el daño de uno cualquiera de los cinco tipos de energía que selecciones: ácido, frío, electricidad, fuego o sonido. El objetivo gana resistencia a la energía 10 contra el tipo de energía escogido, lo que significa que cada vez que el objetivo esté sujeta a tales daños (ya sea de una fuente natural o mágica), este daño se reduce en 10 puntos antes de ser aplicado a los puntos de golpe de la criatura. El valor de la resistencia a la energía concedida se incrementa a 20 puntos a nivel 7 y a un máximo de 30 puntos a nivel 11. El conjuro también protege el equipo del destinatario.

Resistir energía sólo absorbe daño. El objetivo todavía puede sufrir efectos secundarios desafortunados.

Resistir energía se superpone (y no se apila con) *protección contra la energía*. Si un personaje está protegido con *protección contra la energía* y *resistir energía*, el conjuro de *protección* absorbe daño hasta que se agote su poder.

RESPIRACIÓN ACUÁTICA

Water Breathing.

Los receptores pueden respirar bajo el agua.

Ver la pág. 284 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

RESTABLECIMIENTO

Restoration.

Restaura niveles y puntuaciones de característica consumidos.

Ver la pág. 284 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

RESTABLECIMIENTO MAYOR

Restoration, Greater.

Como restablecimiento, además restablece todos los niveles y puntuaciones de característica.

Ver las págs. 284-285 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

RESTABLECIMIENTO MENOR

Restoration, Lesser.

Disipa un penalizador de característica o repara 1d4 de daño de característica.

Ver la pág. 285 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

RESURRECCIÓN

Resurrection.

Restablece completamente a un objetivo muerto.

Ver la pág. 285 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

RESURRECCIÓN VERDADERA

True Resurrection.

Como resurrección, pero no hacen falta los restos.

Ver la pág. 285 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

RETIRADA EXPEDITIVA

Expeditious Retreat.

Tu velocidad base se incrementa en 30 pies.

Ver la pág. 285 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

RETORNO DE CONJUROS

Spell Turning.

Devuelve 1d4+6 niveles de conjuro al lanzador.

Ver la pág. 285 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

REVIVIR A LOS MUERTOS

Raise Dead.

Restaura la vida a un objetivo que haya muerto como mucho hasta un día/nivel.

Ver las págs. 285-286 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

ROBLE GUARDIÁN

Liveoak.

El roble se convierte en un ent guardián.

Ver la pág. 286 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

ROCIADA DE COLOR

Color Spray.

Golpea y deja inconscientes, ciegos y /o aturde criaturas débiles.

Ver la pág. 286 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

ROCIADA PRISMÁTICA

Prismatic Spray.

Rayos impactan objetivos con variedad de efectos.

Ver la pág. 286 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

ROMPER ENCANTAMIENTO

Break Enchantment.

Libera al objetivo de encantamientos, transmutaciones y maldiciones.

Ver las págs. 286-287 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

RUNAS EXPLOSIVAS

Explosive Runes.

Inflige 6d6 de daño cuando son leídas.

Ver la pág. 287 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

SABANDIJAS GIGANTES

Giant Vermin.

Convierte ciempiés, escorpiones o arañas en sabandijas gigantes.

Ver la pág. 287 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

SABIDURÍA DE BÚHO

Owl's Wisdom

Escuela transmutación

Nivel clérigo 2, druida 2, paladín 2, explorador 2, hechicero/mago 2

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M/FD (plumas o heces de buho)

Alcance toque

Objetivo criatura tocada

Duración 1 minuto/nivel

Tiro de salvación Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros sí

La criatura trasmutada se vuelve más sabia. El conjuro garantiza un bonificador +4 de mejora a la Sabiduría, añadiendo el beneficio de costumbre a las habilidades relacionadas con Sabiduría. Clérigos, druidas y exploradores (y otros lanzadores de conjuros basados en la Sabiduría) que reciban *sabiduría de búho* no ganan conjuros adicionales por su Sabiduría incrementada, pero las CD de sus conjuros aumenta.

SABIDURÍA DE BÚHO EN GRUPO

Owl's Wisdom, Mass

Escuela transmutación

Nivel clérigo 6, druida 6, hechicero/mago 6

Alcance corto (25 pies + 5 pies/2 niveles)

Objetivo una criatura/nivel, ninguna de las cuales puede estar a más de 30 pies de otra

Este conjuro funciona como *sabiduría de búho*, excepto que afecta a múltiples criaturas.

SACRALIZAR

Hallow.

Designa un lugar como sagrado.

Ver las págs. 287-288 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

SALPICADURA DE ÁCIDO

Acid Splash.

Orbe inflige 1d3 de daño por ácido.

Ver la pág. 288 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

SALTO

Jump

Escuela transmutación

Nivel druida 1, explorador 1, hechicero/mago 1

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M (una pata trasera de saltamontes)

Alcance toque

Objetivo criatura tocada

Duración 1 minuto/nivel (D)

Tiro de salvación Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros sí

El objetivo gana un bonificador +10 de mejora a las pruebas de Acrobacias hechas para intentar saltos de altura o saltos de longitud. El bonificador de mejora se incrementa a +20 a nivel de lanzador 5, y a +30 (el máximo) a nivel de lanzador 9.

SANAR

Heal.

Cura 10 puntos/nivel de daño, todas las enfermedades y condiciones mentales.

Ver la pág. 288 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

SANAR A UNA MONTURA

Heal Mount.

Como Sanar para un caballo u otra montura especial.

Ver la pág. 288 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

SANAR EN GRUPO

Heal, Mass.

Como sanar, pero afecta a 1 objetivo/nivel.

Ver la pág. 288 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

SANCTASANCTÓRUM PRIVADO DEL MAGO⁵⁴

Mage's Private Sanctum.

Impide que alguien observe o escudriñe un área durante 24 horas.

Ver la pág. 288 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

SANGRAR⁵⁵

Bleed.

Escuela nigromancia

Nivel clérigo 0, hechicero/mago 0

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance distancia (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo una criatura viva

Duración instantáneo

Tiro de salvación Voluntad niega

Resistencia a conjuros sí

Haces que un ser vivo que esté por debajo de 0 PG pero estable, deje de estarlo y continúe muriéndose. Al lanzar este conjuro, afectas a un ser vivo que tiene -1 o menos PG. Dicha criatura continúa muriéndose, recibiendo 1 punto de daño por asalto. Pero la criatura se puede estabilizar después como lo haría normalmente. Este conjuro hace que una criatura que se esta muriendo recibas 1 punto de daño.

SANTUARIO

Sanctuary.

Los oponentes no te pueden atacar, y tú no puedes atacar.

Ver la pág. 288 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

SEMILLAS DE FUEGO

Fire Seeds.

Bellotas y bayas se convierten en granadas y bombas.

⁵⁴ En el *Manual del Jugador D&D 3.5*, este conjuro se llama *Sanctasanctórum privado de Mordenkainen*, pero son el mismo conjuro.

⁵⁵ Este conjuro es nuevo del *Pathfinder*, no aparece en el *Manual del Jugador D&D 3.5*.

Ver las págs. 288-289 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

SILENCIO

Silence.

Anula el sonido en un radio de 20 pies.

Ver la pág. 289 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

SÍMBOLO DE ATURDIMIENTO

Symbol of Stunning.

La runa desencadenada aturde a las criaturas.

Ver la pág. 289 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

SÍMBOLO DE DEBILIDAD

Symbol of Weakness.

La runa desencadenada debilita criaturas.

Ver la pág. 289 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

SÍMBOLO DE DOLOR

Symbol of Pain.

La runa desencadenada asola a las criaturas con dolor.

Ver las págs. 289-290 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

SÍMBOLO DE LOCURA

Symbol of Insanity.

La runa desencadenada hace que las criaturas cercanas enloquezcan.

Ver la pág. 290 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

SÍMBOLO DE MIEDO

Symbol of Fear.

La runa desencadenada induce el pánico en criaturas cercanas.

Ver la pág. 290 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

SÍMBOLO DE MUERTE

Symbol of Death.

La runa desencadenada mata las criaturas cercanas.

Ver la pág. 290 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

SÍMBOLO DE PERSUASIÓN

Symbol of Persuasion.

La runa desencadenada encanta criaturas.

Ver la pág. 291 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

SÍMBOLO DE SUEÑO

Symbol of Sleep.

La runa desencadenada pone a las criaturas cercanas en un sueño catatónico.

Ver la pág. 291 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

SIMILITUD

Seeming.

Cambia la apariencia de una persona por cada dos niveles.

Ver la pág. 291 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

SIMPATÍA

Sympathy.

Un objeto o localización atrae a ciertas criaturas.

Ver la pág. 291 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

SIMULACRO

Simulacrum.

Crea un doble parcialmente real de una criatura.

Ver la pág. 291 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

SIRVIENTE INVISIBLE

Uncen Servant.

Fuerza invisible que obedece tus órdenes.

Ver las págs. 291-292 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

SITUACIÓN

Status.

Controla posición y condición de los aliados.

Ver la pág. 292 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

SONIDO FANTASMA

Ghost Sound.

Sonidos ficticios.

Ver la pág. 292 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

SOPORTAR LOS ELEMENTOS

Endure Elements

Escuela abjuración

Nivel clérigo 1, druida 1, paladín 1, explorador 1, hechicero/mago 1

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S

Alcance toque

Objetivo criatura tocada

Duración 24 horas

Tiro de salvación Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros sí (inofensivo)

Una criatura protegida por *soportar los elementos* no sufre daños por estar en un ambiente caliente o frío. Puede estar confortablemente en temperaturas entre -50 y 140 grados Fahrenheit sin tener que hacer salvaciones de Fortaleza. El equipo del objetivo está igualmente protegido.

Soportar los elementos no proporciona ninguna protección contra el daño de fuego o frío, ni tampoco protege contra otros peligros ambientales como el humo, la falta de aire, etc.

SUEÑO PROFUNDO

Deep Slumber.

Hace que 10 DG de criaturas se duerman.

Ver la pág. 292 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

SUGESTIÓN

Suggestion.

Obliga a un sujeto a seguir un curso de acción fijado.

Ver la pág. 292 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

SUGESTIÓN EN GRUPO

Suggestion, Mass.

Como sugerión, afecta 1 objetivo/nivel.

Ver la pág. 292 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

TELARAÑA

Web.

Llena una expansión de 20 pies de radio con tela de araña pegajosa que puede apresar enemigos e impedir el movimiento.

Ver las págs. 292-293 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

TELEPORTAR

Teleport

Escuela conjuración (teleportation)

Nivel hechicero/mago 5

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V

Alcance personal y toque

Objetivo tú y objetos tocados u otras criaturas voluntarias tocadas

Duración instantáneo

Tiro de salvación no y Voluntad niega (objeto)

Resistencia a conjuros no y sí (objeto)

Este conjuro te transporte instantáneamente a una posición designada, que puede estar tan lejos como 1000 millas por nivel de lanzador. El viaje entre planos no es posible. Puedes

transportar objetos mientras que su peso no exceda tu carga máxima. También puedes llevar una criatura adicional voluntaria de tamaño Medio o más pequeño (llevando equipo u objetos hasta su carga máxima) o su equivalente por cada tres niveles de lanzador. Una criatura Grande cuenta como dos criaturas Medianas, una criatura Enorme cuenta como 4 criaturas Medianas y así sucesivamente. Todas las criaturas a transportar deben estar en contacto unas con otras, y al menos una de esas criaturas debe estar en contacto contigo. Al igual que con todos los conjuros donde el alcance es personal y el objetivo eres tú, no necesitas hacer una tirada de salvación, ni te es aplicable la resistencia a conjuros. Solo los objetos portados o que estén siendo usados (atendidos) por otra persona reciben tiradas de salvación y resistencia a conjuros.

Debes tener una idea clara de la localización y disposición del destino. Cuando más clara sea tu imagen mental, más probable es que funcione la teleportación. Las zonas de energía física o mágica fuerte pueden hacer la teleportación más peligrosa o incluso imposible.

Para ver cómo de bien funciona la teleportación, tira un d100 y consulta la tabla al final de este conjuro. Consulta la siguiente información para las definiciones de los términos de la tabla.

Familiaridad: “Muy familiar” es un lugar donde has estado muy a menudo y donde te sientes en casa. “Estudiado minuciosamente” es un lugar que conoces bien, ya sea porque puedes verlo actualmente o porque has estado allí a menudo. “Visto alguna vez” es un lugar que has visto más de una vez pero con el que no estás muy familiarizado. “Visto una vez” es un sitio que has visto una vez, posiblemente usando magia como “*escudriñamiento*”.

“*Falso destino*” es un lugar que en realidad no existe o que te estás teleportando a un destino, por lo demás familiar, que ya no existe como tal o que ha sido tan alterado que ya no es familiar para ti. Cuando viajas a un falso destino, tira 1d20+80 para obtener resultados en la tabla, en lugar de tirar 1d%, ya que no hay destino real para ti al que puedas esperar llegar o quizá ser desviado.

En el objetivo: Apareces donde quieres estar.

Lejos del objetivo: Apareces a salvo a una distancia aleatoria del destino en una dirección aleatoria. La distancia del desvío es 1 d% de la distancia que iba a ser recorrida. La dirección del desvío es determinada aleatoriamente.

Área similar: Acabas en un área que es visual o temáticamente parecido al lugar de destino. Generalmente apareces en el lugar similar más cercano dentro del alcance. Si no existe dicha área dentro del alcance del conjuro, el conjuro simplemente falla.

Percance: Tú y cualquier otra persona que se esté teleportando contigo habéis llegado “revueltos”. Cada uno de vosotros recibe 1d10 puntos de daño, y vuelves a tirar en la tabla para ver dónde acabáis. Para esta nueva tirada, lanza 1d20+80.

Cada vez que saques “Percance”, los personajes reciben más daño y deben volver a tirar.

Familiaridad	En el objetivo	Lejos del objetivo	Área similar	Percance
Muy familiar	01-97	98-99	100	--
Estudiado minuciosamente	01-94	95-97	98-99	100
Visto alguna vez	01-88	89-94	95-98	99-100
Visto una vez	01-76	77-88	89-96	97-100
Falso destino	--	--	81-92	93-100

TELEPORTAR MAYOR

Teleport, Greater

Escuela conjuración (teleportación)

Nivel hechicero/mago 7

Este conjuro funciona como *teleportar*, excepto que no tiene límite de alcance y no hay ninguna posibilidad de llegar desviado. Además, no necesitas haber visto el destino, pero en este caso debes tener al menos una descripción fiable del sitio al que te quieres teleportar. Si intentas teleportarte con información insuficiente (o con información engañosa), simplemente desapareces y reapareces en el mismo sitio. El viaje entre planos no es posible.

TELEPORTAR OBJETO

Teleport Object

Escuela conjuración (teleportación)

Nivel hechicero/mago 7

Alcance toque

Objetivo un objeto tocado de hasta 50 libras/nivel y 3 pies cúbicos/nivel

Tiro de salvación Voluntad niega (objeto)

Resistencia a conjuros sí (objeto)

Este conjuro funciona como *teleportar*, excepto que teleporta un objeto, no a ti. Las criaturas y fuerzas mágicas no pueden ser teleportadas.

Si lo deseas, el objeto objetivo puede ser enviado a un lugar lejano en el Plano Etéreo. En este caso, el punto desde el que el objeto fue teleportado permanece débilmente mágico hasta que el objeto es recuperado. Un éxito al lanzar un conjuro de *disipar magia* dirigido en ese punto trae de vuelta el objeto desaparecido desde el Plano Etéreo.

TELEQUINESIA

Telekinesis.

Mueve objetos, ataca criaturas o lanza objetos o criaturas.

Ver la pág. 293 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

TENTÁCULOS NEGROS⁵⁶

Black Tentacles

Escuela conjuración (creación)

Nivel hechicero/mago 4

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M (tentáculo de pulpo o calamar)

Alcance intermedio (100 pies + 10 pies/nivel)

Area expansión de 20 pies de radio

Duración 1 asalto/nivel (D)

Tiro de salvación ninguno

Resistencia a conjuros no

Este conjuro hace aparecer un campo de gomosos tentáculos negros, penetrando desde el suelo y alcanzando a cualquier criatura en el área.

⁵⁶ En el *Manual del Jugador D&D 3.5*, este conjuro se llama *Tentáculos negros de Evard*, pero son el mismo conjuro.

Cada criatura dentro del área del conjuro es objetivo de una prueba de maniobra de combate hecha para apresar cada asalto al comienzo de tu turno, incluido el asalto en que los *tentáculos negros* son conjurados. Las criaturas que entren en el área de efecto también son atacadas automáticamente. Los tentáculos no provocan ataques de oportunidad. Al determinar el BMC de los tentáculos usa tu nivel de lanzador como su bonificador de ataque base y reciben un bonificador +4 debido a su Fuerza y un bonificador +1 por tamaño. Haz sólo una tirada para todo el efecto del conjuro cada asalto y aplica el resultado a todas las criaturas en el área de efecto.

Si los tentáculos logran apresar un enemigo, este enemigo recibe 1d6+4 puntos de daño y recibe la condición de apresado. Los oponentes apresados no pueden mover sin primero romper la presa. Todos los demás movimientos están prohibidos hasta que la criatura rompa la presa. El conjuro *tentáculos negros* recibe un bonificador +5 en pruebas de apresar hechas contra oponentes que ya estén apresados, pero no puede mover enemigos o sujetarlos. Cada asalto que el *tentáculo negro* supere una prueba de apresar, inflige un daño adicional de 1d6+4 puntos de daño. La DMC de los *tentáculos negros*, a los efectos de escapar de la presa, es igual a 10 + su BMC.

Los tentáculos creados por este conjuro no pueden ser dañados, pero pueden ser disipados de la manera habitual. El área de efecto entera es considerada terreno difícil mientras estén los tentáculos.

TERREMOTO

Earthquake.

Intenso temblor sacude 80 pies de radio.

Ver las págs. 294-295 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

TERRENO ALUCINATORIO⁵⁷

Hallucinatory Terrain

Escuela ilusión (engaño)

Nivel bardo 4, hechicero/mago 4

Tiempo de lanzamiento 10 minutos

Componentes V, S, M (una piedra, una rama y una hoja verde)

⁵⁷ Este conjuro es nuevo del *Pathfinder*, no aparece en el *Manual del Jugador D&D 3.5*.

Alcance largo (400 pies + 40 pies/nivel)

Área un cubo de 30 pies/nivel (S)

Duración 2 horas/nivel (D)

Tiro de salvación Voluntad descrece (si se interacciona)

Resistencia a conjuros no

Haces que un terreno natural parezca, suena y huele como algún otro tipo de terreno natural. Las estructuras, equipamientos y criaturas dentro del área no están ocultos o cambiados en su aspecto

TERRIBLES CARCAJADAS⁵⁸

Hideous Laughter.

El objetivo pierde sus acciones durante 1 asalto/nivel.

Ver la pág. 295 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

TOQUE DE FATIGA

Touch of Fatigue.

Ataque de toque fatiga al blanco.

Ver la pág. 295 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

TOQUE DE IDIOTEZ⁵⁹

Touch of Idiocy.

El objetivo recibe un penalizador de 1d6 a Int, Sab y Car.

Ver la pág. 295 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

TOQUE DE NECRÓFAGO

Ghoul Touch.

Paraliza un objetivo, con el hedor que exudan hace que los cercanos queden afectados.

Ver la pág. 295 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

⁵⁸ En el *Manual del Jugador D&D 3.5*, este conjuro se llama *Terribles carcajadas de Tasha*, pero son el mismo conjuro.

⁵⁹ En algunos sitios aparece traducido como *Toque de estulticia*, pero ambos son el mismo conjuro.

TOQUE GÉLIDO

Chill Touch.

Un toque/nivel inflige 1d6 daño y quizás 1 de daño a Fue.

Ver la pág. 295 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

TOQUE VAMPÍRICO

Vampiric Touch.

Toque inflige 1d6 daño cada dos niveles; lanzador gana el daño como PG temporales.

Ver las págs. 295-296 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

TORBELLINO

Whirlwind.

Ciclón inflige daño y puede levantar criaturas.

Ver la pág. 296 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

TORMENTA DE AGUANIEVE

Sleet Storm.

Obstaculiza visión y movimiento.

Ver la pág. 296 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

TORMENTA DE FUEGO

Fire Storm.

Inflige 1d6/nivel de daño de fuego.

Ver la pág. 296 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

TORMENTA DE HIELO

Ice Storm

Escuela evocación [frío]

Nivel druida 4, hechicero/mago 4

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M/FD (polvo y agua)

Alcance largo (400 pies + 40 pies/nivel)

Area cilíndrica (20 pies de radio, 40 pies de alto)

Duración 1 asalto/nivel (D)

Tiro de salvación ninguno

Resistencia a conjuros sí

Enormes piedras de granizo mágico martillean donde es lanzado este conjuro, infligiendo 3d6 puntos de daño contundente y 2d6 puntos de daño por frío a cada criatura en el área. Este daño sólo se produce una vez, cuando se lanza el conjuro. Durante el resto de la duración del conjuro, una fuerte nevada y lluvias de granizo caen en el área. Las criaturas dentro de esta área reciben un penalizador -4 a las pruebas de habilidad de Percepción y el área entera es tratada como terreno difícil. Al final de la duración, la nieve y el granizo desaparecen, sin dejar huellas (salvo el daño infligido).

TORMENTA DE VENGANZA

Storm of Vengeance.

Tormenta de lluvia ácida, rayos y granizo.

Ver la pág. 296 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

TRABAR PORTAL

Hold Portal.

Mantiene el portal cerrado.

Ver las págs. 296-297 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

TRAMPA DE FUEGO

Fire Trap

Escuela abjuración [fuego]

Nivel druida 2, hechicero/mago 4

Tiempo de lanzamiento 10 minutos

Componentes V, S, M (polvo de oro valorado en 25 mo)

Alcance toque

Objetivo objeto tocado

Duración permanente hasta descarga (D)

Tiro de salvación Reflejos mitad; ver texto

Resistencia a conjuros sí

Trampa de fuego crea una explosión de fuego cuando un intruso abre el objeto que protege la trampa. Un conjuro de *trampa de fuego* puede proteger cualquier objeto que pueda ser abierto o cerrado.

Cuando lanzas *trampa de fuego*, seleccionas un punto en el objeto como centro del conjuro. Cuando alguien que no seas tú abra el objeto, una explosión de fuego llena el área en un radio de 5 pies alrededor del centro del conjuro. Las llamas infligen 1d4 puntos de daño de fuego +1 punto por nivel de lanzador (máximo +20). El objeto protegido por la trampa no es dañado por esta explosión.

Un objeto con trampa de fuego no puede tener al mismo tiempo un segundo conjuro de cierre o protección. Un conjuro de *apertura* no supera una *trampa de fuego*. Un *disipar magia* exitoso no detona el conjuro.

Bajo el agua, esta protección inflige medio daño y crea una gran nube de vapor.

Puedes usar el objeto con la trampa de fuego sin descargarlo, al igual que cualquier persona para la que el objeto fue específicamente sintonizado cuando se lanzó el conjuro. Sintonizar un objeto con *trampa de fuego* a un individuo por lo general consiste en establecer una contraseña que puedes compartir con amigos. Las trampas mágicas como *trampa de fuego* son difíciles de detectar y desactivar.

Un pícaro (sólo) puede usar la habilidad de Percepción para encontrar una *trampa de fuego* e Inutilizar mecanismo para desactivarlo. La CD en cada caso es 25 + nivel de conjuro (CD 27 para una *trampa de fuego* de druida o 29 para la versión arcana).

TRAMPA DE LAZO

Snare

Escuela transmutación

Nivel druida 3, explorador 2

Tiempo de lanzamiento 3 asaltos

Componentes V, S, FD

Alcance toque

Objetivo círculo no mágico tocado, hecho de parra, cuerda o correa, con un diámetro de 2 pies +2 pies/nivel

Duración Hasta ser disparado o disipado

Tiro de salvación ninguno

Resistencia a conjuros no

Este conjuro te permite preparar una trampa de lazo que funciona como una trampa mágica. La trampa de lazo puede ser hecha de vid flexible, una correa o una cuerda. Cuando lanzas *trampa de lazo* sobre el, el objeto con forma de lazo se camufla con su entorno (prueba de Percepción CD 23 para localizarlo para un personaje con la capacidad de encontrar trampas). Un extremo de la trampa se ata en un lazo que rodea uno o más de los miembros de cualquier criatura que entre en el círculo.

Si un árbol fuerte y flexible está cerca, la trampa de lazo puede ser fijada a él. El conjuro hace que el árbol se doble, enderezándose cuando el lazo es activado, infligiendo 1d6 puntos de daño a la criatura atrapada y levantándola del suelo por la extremidad o extremidades atrapadas. Si no hay árboles disponibles, el objeto con forma de cuerda se aprieta alrededor de la criatura, sin infligir daño pero haciendo que quede enmarñado.

La trampa de lazo es mágica. Para escapar, una criatura atrapada debe hacer una prueba de Escapismo con CD 23 o una prueba de Fuerza CD 23 como acción de asalto completo. La trampa de lazo tiene CA 7 y 5 puntos de golpe. Una huída exitosa de la trampa de lazo rompe el lazo y finaliza el conjuro.

TRAMPA FANTASMAL⁶⁰

Phantom Trap.

Hace que un objeto parezca tener una trampa.

Ver la pág. 297 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

TRANCE ANIMAL

Animal Trance.

Fascinas 2d6 DG de animales.

Ver la pág. 297 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

⁶⁰ En el *Manual del Jugador D&D 3.5*, este conjuro se llama *Trampa de Leomund*, pero son el mismo conjuro.

TRANSFORMACIÓN⁶¹

Transformation.

Ganas bonificadores de combate.

Ver las págs. 297-298 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

TRANSFORMAR MADERA

Wood Shape.

Reforma objetos de madera según tu diseño.

Ver la pág. 298 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

TRANSFORMAR PIEDRA

Stone Shape

Escuela transmutación [tierra]

Nivel clérigo 3, druida 3, hechicero/mago 4

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M/FD (arcilla blanda)

Alcance toque

Objetivo piedra u objeto de piedra tocado, hasta 10 pies cúbicos + 1 pie cúbico/nivel

Duración instantáneo

Tiro de salvación ninguno

Resistencia a conjuros no

Puedes dar forma a un trozo de piedra existente en cualquier forma que se adapte a tu propósito. Si bien es posible hacer toscos cofres, puertas y similares con *transformar piedra*, detallar más es imposible. Existe un 30% de probabilidades de que cualquier transformación que incluya elementos móviles simplemente no funcione.

TRANSMIGRACIÓN

Magic Jar.

Permite la posesión de otra criatura.

Ver la pág. 298 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

TRANSMUTAR BARRO EN ROCA

Transmute Mud to Rock.

Transforma 2 cubos de 10 pies por nivel.

Ver las págs. 298-299 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

TRANSMUTAR METAL EN MADERA

Transmute Metal to Wood.

El metal en 40 pies se convierte en madera.

Ver la pág. 299 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

TRANSMUTAR ROCA EN BARRO

Transmute Rock to Mud.

Transforma 2 cubos de 10 pies por nivel.

Ver la pág. 299 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

TREPAR CUAL ARÁCNIDO

Spider Climb.

Concede la aptitud de caminar por paredes y techos.

Ver la pág. 299 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

TROMBA DE METEORITOS

Meteor Swarm.

Cuatro esferas explosivas cada una inflige 6d6 de daño por fuego.

Ver la pág. 299 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

TRUCO DE LA CUERDA

Rope Trick.

Hasta 8 criaturas se esconden en un espacio extradimensional.

Ver las págs. 299-300 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

UMBRAL

Gate.

⁶¹ En el *Manual del Jugador D&D 3.5*, este conjuro se llama *Transformación de Tenser*, pero son el mismo conjuro.

Conecta dos planos para viajar o convocar.

Ver la pág. 300 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

VELO

Veil.

Cambias la apariencia de un grupo de criaturas.

Ver la pág. 300 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

VENENO

Poison.

Toque causa 1d3 de daño de Con 1/asalto durante 6 asaltos.

Ver las págs. 300-301 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

VENTRILOQUÍA

Ventriloquism.

Proyectas la voz durante 1 min/nivel.

Ver la pág. 301 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

VER LO INVISIBLE

See Invisibility

Escuela adivinación

Nivel bardo 3, hechicero/mago 2

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M (talco y plata en polvo)

Alcance personal

Objetivo tú

Duración 10 min./nivel (D)

Puedes ver cualquier objeto o ser que esté invisible dentro del alcance de tu visión, así como los que son etéreos, como si ellos fueran visibles normalmente. Tales criaturas son visibles para ti como formas transparentes, permitiéndote distinguir fácilmente la diferencia entre criaturas visibles, invisibles y etéreas.

El conjuro no revela el método usado para obtener invisibilidad.

No revela ilusiones o permite ver a través de objetos opacos. No revela criaturas que simplemente estén escondidas, ocultas o que sean difíciles de ver.

Ver lo invisible puede ser hecho permanente con un conjuro de *permanencia*.

VESTIDURA MÁGICA

Magic Vestment.

Armadura o escudo gana +1 de mejora por cada 4 niveles.

Ver la pág. 301 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

VIAJAR MEDIANTE PLANTAS

Transport via Plants.

Mueve instantáneamente de una planta a otra de la misma especie.

Ver la pág. 301 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

VIAJE EN VUELO⁶²

Overland Flight.

Escuela transmutación

Nivel hechicero/mago 5

Componentes V, S

Alcance personal

Objetivo tú

Duración 1 hora/nivel

Este conjuro funciona como un conjuro de *volar*, excepto que puedes volar a una velocidad de 40' (30' si llevas una armadura media o pesada, o si llevas una carga mediana o pesada) con un bono en las pruebas de Volar igual a la mitad del nivel de lanzador. Al usar este conjuro para el movimiento de largas distancias, puedes volar apresurado sin sufrir daño no letal (a marcha forzada todavía requiere controles de Constitución). Esto significa que puedes cubrir 64 millas en un periodo de 8 horas de vuelo (o 48 millas a una velocidad de 30 pies).

⁶² Este conjuro es nuevo del *Pathfinder*, no aparece en el *Manual del Jugador D&D 3.5*.

VIBRACIÓN SINTONIZADA

Sympathetic Vibration.

Causa 2d10 de daño/asalto a una estructura no empotrada.

Ver la pág. 301 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

VIENTO SUSURRANTE

Whispering Wind.

Envía un mensaje corto hasta 1 milla/nivel.

Ver las págs. 301-302 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

VÍNCULO TELEPÁTICO⁶³

Telepathic Bond.

Vínculo que permite comunicarse a aliados.

Ver la pág. 302 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

VIRTUD

Virtud.

El receptor gana 1 PG temporal.

Ver la pág. 302 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

VISIÓN

Vision.

Como *conocimiento de leyendas*, pero más rápido.

Ver la pág. 302 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

VISIÓN EN LA OSCURIDAD

Darkvision

Escuela transmutación

Nivel explorador 3, hechicero/mago 2

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M (una pizca de zanahoria seca o un ágata)

⁶³ En el *Manual del Jugador D&D 3.5*, este conjuro se llama *Vínculo telepático de Rary*, pero son el mismo conjuro.

Alcance toque

Objetivo criatura tocada

Duración 1 hora/nivel

Tiro de salvación Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros sí (inofensivo)

El objetivo gana la capacidad de ver 60 pies incluso en oscuridad total. La visión en la oscuridad es en blanco y negro pero por lo demás funciona como la visión normal.

Visión en la oscuridad puede ser hecho permanente con un conjuro de *permanencia*.

VISIÓN VERDADERA

True Seeing.

Permite que veas todas las cosas como son en realidad.

Ver la pág. 302 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

VISTA ARCANA

Arcane Sight.

Auras mágicas se convierten en visibles para ti.

Ver la pág. 302 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

VISTA ARCANA MAYOR

Arcane Sight, Greater.

Como vista arcana, pero también revela efectos mágicos sobre criaturas y objetos.

Ver la pág. 303 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

VOLAR

Fly

Escuela transmutación

Nivel hechicero/mago 3

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, F (una pluma de ala)

Alcance toque

Objetivo criatura tocada

Duración 1 min./nivel

Tiro de salvación Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros sí (inofensivo)

El receptor puede volar a una velocidad de 60 pies (o 40 si lleva una armadura intermedia o pesada o si transporta una carga intermedia o pesada).

Puede ascender a la mitad de su velocidad y descender al doble de ésta y su maniobrabilidad es buena. Usar un conjuro de *volar* requiere tanta concentración como caminar, así que el receptor puede atacar o lanzar conjuros normalmente. El receptor del conjuro puede cargar, pero no correr, y no puede transportar más peso que su carga máxima, más cualquier armadura que lleve puesta. El objetivo gana un bonificador a las pruebas de Volar igual a la mitad de tu nivel de lanzador.

Si la duración del conjuro expira mientras el receptor todavía está en el aire, la magia falla lentamente. El receptor flota hacia el suelo a 60 pies por asalto durante 1d6 asaltos. Si llega al suelo en ese periodo de tiempo, aterriza a salvo. Si no, cae el resto de la distancia, recibiendo 1d6 puntos de daño por cada 10 pies de caída. Debido a que disipar el conjuro lo finaliza a todos los efectos, el receptor también desciende con seguridad de esta forma, pero no si es anulado por un *campo antimagia*.

ZANCADA ARBÓREA

Tree Stride

Escuela conjuración (teleportación)

Nivel druida 5, explorador 4

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, FD

Alcance personal

Objetivo tú

Duración 1 hora/nivel or hasta su uso; ver texto

Cuando lanzas este conjuro, ganas la capacidad de entrar en un árbol, fundiéndote mágicamente con la planta. Una vez dentro de un árbol, puedes teleportarte desde ese árbol particular a otro árbol. El árbol en el que entres debe ser del mismo tipo, debe estar vivo y debe tener al menos una circunferencia igual al tuyo. Al moverte dentro de un roble (por ejemplo), instantáneamente conoces la localización de todos los demás

robles que hay dentro del alcance del conjuro (ver abajo) y puedes elegir si deseas pasar a uno o, simplemente, dar un paso atrás para salir del árbol al que te has movido. Puedes escoger pasar a cualquier árbol del tipo apropiado dentro del alcance del transporte como se muestra en la siguiente tabla.

Tipo de árbol	Alcance del transporte
Roble, fresno, tejo	3000 pies
Olmo, tilo	2000 pies
Otros de hoja caduca	1500 pies
Cualquier conífera	1000 pies

Puedes moverte dentro de un árbol una vez por cada nivel de lanzador (pasar de un árbol a otro cuenta sólo como mover dentro de un árbol). El conjuro permanece hasta que acaba su duración o sales por un árbol. Cada transporte es una acción de asalto completa.

Puedes, a tu elección, permanecer dentro de un árbol sin transportarte, pero eres obligado a salir cuando el conjuro finaliza. Si el árbol en el que te ocultas es talado o quemado, eres asesinado si no sales antes de que el proceso esté completo.

ZANCADA PRODIGIOSA

Longstrider

Escuela transmutación

Nivel druida 1, explorador 1

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes V, S, M (una pizca de tierra)

Alcance personal

Objetivo tú

Duración 1 hora/nivel (D)

El conjuro te da un bonificador +10 de mejora a tu velocidad base. No tiene efecto en otros modos de movimiento, como excavar, trepar, volar o nadar.

ZONA DE SILENCIO

Zone of Silence.

Evita que los espías te oigan.

Ver la pág. 303 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

ZONA DE VERDAD

Zone of Truth.

Los objetivos dentro del alcance no pueden mentir.

Ver la pág. 303 del *Manual del Jugador D&D 3.5*.

CAP. II – CLASES DE PRESTIGIO:

ARQUERO ARCANO:



Los elfos y semielfos que buscan perfeccionar el uso del arco a veces siguen la senda del arquero arcano. Los arqueros arcanos son maestros del combate a distancia, ya que poseen la capacidad de golpear a los objetivos con una precisión y pueden imbuir sus flechas con conjuros poderosos. Las flechas disparadas por los arqueros arcanos vuelan de formas extrañas y en ángulos misteriosos para golpear a enemigos al otro lado de las esquinas, y pueden pasar a través de objetos sólidos para impactar a enemigos que se cubren tras tales coberturas. En la cúspide de su poder, los arqueros arcanos incluso pueden derrotar a los enemigos más poderosos con un único, mortífero disparo.

Aquellos que han entrenado tanto como exploradores y magos destacan como arqueros arcanos, aunque otras combinaciones multiclase no son extrañas. Los arqueros arcanos pueden ser hallados donde los elfos viajen, pero no todos son aliados de los elfos. Muchos, especialmente arqueros arcanos semielfos, emplean las tradiciones élficas solo en su propio

beneficio, o peor aún, contra los elfos cuyas tradiciones aceptan.

Rol: Los arqueros arcanos infligen muerte desde lejos, debilitando a los oponentes mientras sus aliados se lanzan al combate cuerpo a cuerpo. Con su capacidad de desatar lluvias de flechas sobre el enemigo, representan el culmen del combate a distancia.

Alineamiento: Los arqueros arcanos pueden ser de cualquier alineamiento, aunque como los elfos y semielfos tienden a ser de espíritu libre, raramente son legales. De igual modo, es raro encontrar elfos y semielfos malvados, y por tanto la senda del arquero arcano es más a menudo seguida por personajes buenos o neutrales.

Dado de Golpe: d10

HABILIDADES CLÁSEAS:

Las habilidades clásicas del arquero arcano son: Montar (Des), Percepción (Sab), Sigilo (Des) y Supervivencia (Sab).

Puntos de habilidad por nivel: 4 + modificador de Inteligencia.

REQUISITOS:

Raza: Elfo o semielfo.

Ataque base: +6.

Dotes: Disparo a Bocajarro, Disparo Preciso, Soltura con un Arma (arco largo o arco corto).

Lanzamiento de conjuros: Aptitud para lanzar conjuros arcanos de nivel 1.

RASGOS DE CLASE:

Lo que sigue son los rasgos de clase del arquero arcano:

Competencia con armas y armaduras: Un arquero arcano es competente con todas las armas sencillas y marciales, las armaduras ligeras, las armaduras intermedias y los escudos.

TABLA 11-1: EL ARQUERO ARCANO.						
Nivel	Ataque base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial	Conjuros por día
1	+1	+1	+1	+0	Mejorar flecha (magia)	
2	+2	+1	+1	+1	Imbuir flecha	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
3	+3	+2	+2	+1	Mejorar flecha (elemental)	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
4	+4	+2	+2	+1	Flecha buscadora,	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
5	+5	+3	+3	+2	Mejorar flecha (distancia)	
6	+6	+3	+3	+2	Flecha de fase	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
7	+7	+4	+4	+2	Mejorar flecha (explosión elemental)	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
8	+8	+4	+4	+3	Lluvia de flechas	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
9	+9	+5	+5	+3	Mejorar flecha (alineada)	
10	+10	+5	+5	+3	Flecha de muerte	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente

Conjuros por día: A los niveles indicados, un arquero arcano gana nuevos conjuros por día como si también hubiera ganado un nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos a la que pertenecía antes de unirse a la clase de prestigio. Sin embargo, no gana los otros beneficios que un personaje de esta clase podría haber ganado, excepto por los conjuros adicionales por día, conjuros conocidos (si es un lanzador espontáneo) y un incremento del nivel efectivo de lanzador de conjuros. Si un personaje tiene más de una clase de lanzador de conjuros arcanos antes de convertirse en arquero arcano, debe decidir a qué clase añade el nuevo nivel a los propósitos de determinar los conjuros por día.

Mejorar flechas (Sb): A nivel 1, cada flecha no mágica que un arquero arcano carga y deja volar se convierte en mágica, ganando un bonificador de mejora +1. A diferencia de las armas mágicas creadas de forma normal, el arquero no necesita gastar piezas de oro para conseguir esta tarea. Sin embargo, las flechas mágicas de un arquero arcano solo le funcionan a él.

Además, las flechas del arquero arcano ganan una cantidad de aptitudes especiales a medida que gana niveles adicionales. Las aptitudes elemental, explosión elemental y alineada, pueden ser cambiadas una vez al día, cuando el arquero arcano prepara conjuros o, en el caso de lanzadores de conjuros espontáneos, tras 8 horas de descanso.

A 3º nivel, cada flecha no mágica disparada por un arquero arcano gana una de las siguientes aptitudes de arma elementales: flamígera, congeladora o electrizante.

A 5º nivel, cada flecha no mágica disparada por un arquero arcano gana la aptitud de arma de distante.

A 7º nivel, cada flecha no mágica disparada por un arquero arcano gana una de las siguientes aptitudes de arma elementales explosivas: explosiva ígnea, explosiva gélida o explosiva eléctrica. Este poder reemplaza al ganado a 3º nivel.

A 9º nivel, cada flecha no mágica disparada por un arquero arcano gana una de las siguientes aptitudes de arma alineada: anárquica, axiomática, sagrada o sacrílega. El arquero arcano no puede escoger una aptitud que sea opuesta a su alineamiento (por ejemplo, un arquero arcano lego bueno no puede escoger anárquica o sacrílega como su aptitud de arma). Los bonificadores proporcionados por un arco mágico se aplican de forma normal a las flechas que han sido mejoradas con esta aptitud. Solo el bonificador de mejora mayor se aplica. Los poderes duplicados no se apilan.

Imbuir flecha (St): A nivel 2, un arquero arcano gana la aptitud de situar un conjuro de área sobre una flecha. Cuando la flecha es disparada, el área del conjuro se centra donde la flecha aterrice, incluso si el conjuro normalmente solo puede ser centrado sobre el lanzador. Esta aptitud permite al arquero emplear el alcance del arco en lugar del alcance del conjuro.

Un conjuro lanzado de esta forma emplea su tiempo de lanzamiento estándar y el arquero arcano puede disparar la flecha como parte del lanzamiento. La flecha debe ser disparada durante el asalto en el que el lanzamiento es completado o el conjuro se pierde. Si la flecha falla, el conjuro se pierde.

Flecha buscadora (St): A nivel 4, un arquero arcano puede lanzar una vez al día una flecha contra un objetivo que conozca dentro del alcance, y la flecha viajará hasta el objetivo, incluso girando esquinas. Solo un obstáculo insalvable o el límite del alcance de la flecha impiden su vuelo. Este aptitud niega los modificadores de cobertura y la ocultación, pero por lo demás el ataque es realizado de forma normal. Emplear esta aptitud es una acción estándar (y disparar la flecha es parte de la acción). Un arquero arcano puede emplear esta aptitud una vez al día a nivel 4, y una vez más al día por cada dos niveles más allá del 4º, hasta un máximo de cuatro veces al día a nivel 10.

Flecha de fase (St): A nivel 6, un arquero arcano puede lanzar una flecha una vez al día contra un objetivo que conozca dentro del alcance, y la flecha viaja hacia el objetivo en línea recta, pasando a través de cualquier muro o barrera no mágica en su camino. (Cualquier barrera mágica detiene a la flecha). Esta aptitud niega los modificadores de cobertura, ocultación, armadura y escudo, pero por lo demás el ataque es realizado de forma normal. Emplear esta aptitud es una acción estándar (y disparar la flecha es parte de la acción). Un arquero arcano puede emplear esta aptitud una vez al día a nivel 6, y una vez más al día por cada dos niveles más allá del 6º, hasta un máximo de tres veces a nivel 10.

Lluvia de flechas (St): En lugar de sus ataques normales, una vez al día, un arquero arcano de 8º nivel o mayor puede disparar una flecha a todos y cada uno de los objetivos dentro del alcance, hasta un máximo de un objetivo por cada nivel de arquero arcano que posea. Cada ataque emplea el bonificador principal de ataque del arquero, y cada enemigo únicamente puede ser alcanzado por una sola flecha.

Flecha de muerte (St): A nivel 10, un arquero arcano puede crear una flecha de muerte que obliga al objetivo, si es dañado por el ataque de la flecha, a realizar una salvación de Fortaleza o caer muerto de inmediato. La CD para esta salvación es igual a $20 +$ modificador de Carisma del arquero arcano. Se tarda un día en crear una flecha de muerte, y la flecha solo funciona para el arquero arcano que la ha creado. La flecha de muerte no dura más de un año, y el arquero no puede poseer más de una de tales flechas al mismo tiempo.

ASESINO:



Un mercenario cumpliendo su misión con fría, profesional determinación, el asesino es igualmente hábil en el espionaje, en la caza de recompensas y en el terrorismo. En el fondo, un asesino es un artista, y su medio es la muerte. Entrenado en una diversidad de técnicas de asesinato, los asesinos están entre las clases más temidas.

Aunque casi cualquier clase es capaz de convertirse en asesino, los pícaros se adaptan mejor que cualquier otro, desde tanto un punto de vista ideológico como de aptitud. Aunque son excelentes aliados durante el combate, los asesinos sobresalen en situaciones más clandestinas, y los mejores asesinos son aquellos que sus víctimas nunca supieron de su existencia.

Rol: Los asesinos tienden a ser solitarios por naturaleza, considerando a sus compañeros como compromisos en el mejor de los casos. A veces las misiones de un asesino les sitúan en compañía de aventureros durante largos períodos de tiempo, pero poco gente se siente cómoda confiando en que un asesino profesional vigile sus espaldas en una lucha, y es mucho más probable que dejar que el asesino sin emociones avance por delante o ayude a preparar emboscadas.

TABLA 11-1: EL ARQUERO ARCANO.

Nivel	Ataque base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial
1	+0	+0	+1	+1	Ataque furtivo +1d6, ataque mortal, empleo de veneno
2	+1	+1	+1	+1	Bonificador a la Salvación contra venenos +1, esquiva asombrosa
3	+2	+1	+2	+2	Ataque furtivo +2d6
4	+3	+1	+2	+2	Bonificador a la Salvación contra venenos +2, ocultar armas, muerte verdadera
5	+3	+2	+3	+3	Esquiva asombrosa mejorada, Ataque furtivo +3d6
6	+4	+2	+3	+3	Bonificador a la Salvación contra venenos +3, muerte silenciosa
7	+5	+2	+4	+4	Ataque furtivo +4d6
8	+6	+3	+4	+4	Bonificador a la Salvación contra venenos +4, Esconderse a simple vista
9	+6	+3	+5	+5	Ataque furtivo +5d6, muerte rápida
10	+7	+3	+5	+5	Bonificador a la Salvación contra venenos +5, Ángel de la muerte

Alineamiento: Debido a su necesario egoísmo y su cruel indiferencia en lo referente a arrebatar vidas, la clase de asesino atrae a aquellos de alineamiento malvados más que a cualquier otro. Debido a que la profesión requiere un grado de autodisciplina, los personajes caóticos están peor preparados para convertirse en estos asesinos sombríos. Los personajes neutrales a veces se convierten en asesinos, frecuentemente considerándose como simples profesionales que realizan un trabajo, a pesar de que la naturaleza de sus deberes inevitablemente les empuja hacia el alineamiento malvado.

Dado de Golpe: d8

HABILIDADES CLÁSEAS:

Las habilidades clásicas del asesino: Acrobacias (Des), Engañar (Car), Trepár (Fue), Diplomacia (Car), Disfrazarse (Car), Inutilizar Mecanismo (Int), Escapismo (Des), Intimidar (Car), Lingüística (Int), Percepción (Sab), Averiguar Intenciones (Sab), Juego de Manos (Des), Sigilo (Des), Nadar (Fue) y Usar Objeto Mágico (Car).

Puntos de habilidad por nivel: 4 + modificador de Intelligencia.

REQUISITOS:

Alineamiento: Cualquiera maligno.

Habilidades: Disfrazarse 2 rangos, Sigilo 5 rangos.

Especial: El personaje debe matar a alguien sin otra razón que la de unirse a los asesinos.

RASGOS DE CLASE:

Lo que sigue son los rasgos de clase del asesino:

Competencia con armas y armaduras: Los asesinos son competentes con ballesta (de mano, ligera o pesada), daga (cualquiera), dardo, estoque, cachiporra, arco corto (normal y compuesto) y espada corta. Los asesinos son competentes con armadura ligera, pero no con escudos.

Ataque furtivo: Esto es lo mismo que la aptitud de pícaro del mismo nombre. El daño adicional infligido aumenta en +1d6 por cada nivel impar (1°, 3°, 5°, 7° y 9°). Si un asesino cuenta con un bonificador de ataque furtivo por alguna otra fuente, los bonificadores de daño se apilan.

Ataque mortal (Ex): Si el asesino estudia a su víctima durante 3 asalto y a continuación realiza un ataque furtivo con un arma cuerpo a cuerpo y provoca daño, el ataque furtivo tiene el efecto adicional de paralizar o matar al objetivo (a elección del asesino). Estudiar a la víctima es una acción estándar. El ataque mortal falla si el objetivo detecta al asesino o reconoce al asesino como un enemigo (aunque el ataque aún puede seguir siendo un ataque furtivo si el objetivo no se beneficia de su bonificador de Destreza para la CA o es flanqueado). Si la víctima de tal ataque mortal falla una salvación de Fortaleza (CD 10 + el nivel de clase del asesino + el modificador de Int del asesino) contra el efecto mortal, muerte. Si la tirada de salvación falla contra el efecto de parálisis, la víctima queda indefensa y es incapaz de actuar durante 1d6 asaltos más 1 asalto por nivel del asesino. Si la tirada de salvación de la víctima tiene éxito, el ataque es normal para un ataque furtivo. Una vez que el asesino ha completado los 3 asaltos de estudio, debe realizar un ataque mortal en los 3 asaltos siguientes.

Si se intenta el ataque mortal y falla (la víctima realiza su salvación) o si el asesino no lanza el ataque en los 3 asaltos siguientes a completar el estudio, se necesitan 3 nuevos asaltos de estudio antes de que pueda intentar otro ataque mortal.

Empleo de venenos: Los asesinos están entrenado en el empleo de venenos y nunca corren riesgo de envenenarse cuando aplican veneno a una hoja.

Bonificador a la Salvación contra venenos: A 2º nivel, el asesino gana un bonificador +1 a las tiradas de salvación contra venenos. Este bonificador aumenta en +1 cada dos niveles.

Esquiva asombrosa (Ex): A 2º nivel, un asesino no puede ser pillado desprevenido, incluso si el atacante es invisible. Aún pierde su bonificador de Destreza a la CA si esta inmovilizado. Un asesino con esta aptitud aún puede perder su bonificador de Destreza a la CA si un oponente tiene éxito en una acción de finta contra él.

Armas ocultas (Ex): A 4º nivel, un asesino se vuelve un maestro en ocultar armas en su cuerpo. Añade su nivel de asesino a todas las pruebas de habilidad de Juegos de Manos realizadas para impedir que los demás se den cuenta.

Muerte verdadera (Sb): A partir de 4º nivel, cualquier muerto por un ataque mortal de un asesino es más difícil de traer de entre los muertos. Los lanzadores de conjuros que intenten traer a una criatura de vuelta desde la muerte empleando Revivir a los muertos o magia similar deben realizar una prueba de nivel de lanzador con una CD igual a 15 + nivel del asesino o el conjuro falla y los componentes materiales son gastados. Lanzar Quitar maldición el asalto anterior a traer a la criatura de vuelta de la muerte niega esta posibilidad. La CD de Quitar Maldición es de 10 + nivel del asesino.

Esquiva asombrosa mejorada (Ex): A 5º nivel y superiores, un asesino ya no puede ser flanqueado. Esta defensa impide a un pícaro la aptitud de atacar furtivamente al asesino flanqueándolo, a no ser que el atacante tenga al menos cuatro niveles de pícaro más que los niveles de asesino que tenga el objetivo.

Si un personaje ya posee esquiva asombrosa por otra clase, los niveles de las clases que otorgan esquiva asombrosa se apilan para determinar el nivel menor de pícaro necesario para flanquear al personaje.

Muerte silenciosa (Ex): A 6º nivel, siempre que un asesino mate a una criatura empleando ataque mortal durante un asalto

por sorpresa, también puede realizar una prueba de Sigilo, opuesta por las pruebas de Percepción de aquellos en las proximidades para impedir que le identifiquen como el agresor. Si tiene éxito, aquellos que estén cerca incluso puede que no noten que el objetivo está muerto durante unos momentos, permitiendo al asesino evitar ser detectado.

Esconderse a simple vista (Sb): A 8º nivel, un asesino puede realizar una prueba de Sigilo incluso mientras está siendo observado. Mientras este a menos de 10 pies de algún tipo de sombra, un asesino puede esconderse ante la simple vista sin tener realmente nada tras lo que ocultarse. Sin embargo, no puede ocultarse en su propia sombra.

Muerte rápida (Ex): A 9º nivel, una vez por día, un asesino puede realizar un ataque mortal contra un enemigo sin estudiarlo con antelación. Aun debe realizar un ataque furtivo contra su enemigo empleando un arma cuerpo a cuerpo que inflige daño.

Ángel de la muerte (Ex): A 10º nivel, el asesino se convierte en un maestro de la muerte. Una vez por día, cuando el asesino realice un ataque mortal con éxito, puede hacer que el cuerpo del objetivo se convierta en polvo. Esto impide Revivir a los muertos y Resurrección (aunque Resurrección verdadera funciona de forma normal). El asesino debe declarar que emplea esta aptitud antes de realizar el ataque. Si el ataque falla o el objetivo salva con éxito contra el ataque mortal, esta aptitud es gastada sin efecto alguno.

BRIBÓN ARCANO:

Pocos pueden igualar la astucia y la picardía de los bribones arcanos. Estos pícaros prodigiosos combinan los sutiles aspectos de lo arcano con la astucia natural del bandido y el granuja, empleando conjuros para mejorar sus capacidades naturales de pícaro. Los bribones arcanos pueden abrir cerraduras, desarmar trampas y accionar palancas desde una distancia segura empleando juego de manos a distancia, y tan a menudo como no buscan la humillación como una meta para el triunfo sobre sus enemigos antes que otras soluciones más violentas.



TABLA 11-2: EL BRIBÓN ARCANO.						
Nivel	Ataque base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial	Conjuros por día
1	+0	+0	+1	+1	Juegos de manos a distancia	-+1 nivel a una clase existente
2	+1	+1	+1	+1	Ataque furtivo +1d6	-+1 nivel a una clase existente
3	+1	+1	+2	+2	Ataque furtivo improvisado 1/día	-+1 nivel a una clase existente
4	+2	+1	+2	+2	Ataque furtivo +2d6	-+1 nivel a una clase existente
5	+2	+2	+3	+3	Conjuros astutos 3/día	-+1 nivel a una clase existente
6	+3	+2	+3	+3	Ataque furtivo +3d6	-+1 nivel a una clase existente
7	+3	+2	+4	+4	Ataque furtivo improvisado 2/día, Conjuros astutos 4/día	-+1 nivel a una clase existente
8	+4	+3	+4	+4	Ataque furtivo +4d6	-+1 nivel a una clase existente
9	+4	+3	+5	+5	Pícaro invisible, Conjuros astutos 4/día	-+1 nivel a una clase existente
10	+5	+3	+5	+5	Ataque furtivo +5d6, Conjuros sorprendentes	-+1 nivel a una clase existente

La senda para convertirse en un bribón arcano es una progresión natural para los pícaros que han complementado sus talentos para el robo con el estudio de lo arcano. Los pícaros/hechiceros y pícaros/bardos multiclase son los bribones arcanos más comunes, aunque otras combinaciones también son posibles. Los bribones arcanos a menudo son hallados en grandes, cosmopolitas ciudades donde sus talentos para el latrocinio mágico pueden ser más eficaces cuando se emplean, merodeando por las calles y robando a los incautos.

Rol: Con su dominio de la magia, los bribones arcanos pueden hacer más por ser más sutiles o confundir a los oponentes que los pícaros normales. Juego de manos a distancia mejora sus habilidades como pícaros, y su aptitud para realizar ataques furtivos sin flanquear o como parte de un conjuro puede hacer de los bribones arcanos unos formidables repartidores de daño.

Alineamiento: Todos los bribones arcanos poseen una inclinación por la malicia y el hurto, y por ello nunca son legales. Aunque a veces adquiere aptitudes mágicas a través de la estudiosa senda de la magia, su aptitud mágica proviene más a menudo de una línea de sangre hechicera. Por ello, muchos bribones arcanos son de alineamiento caótico.

Dado de Golpe: d6

HABILIDADES CLÁSEAS:

Las habilidades clásicas del bribón arcano son: Acrobacias (Des), Escapismo (Des), Tasación (Int), Engañar (Car), Tregar (Fue), Diplomacia (Car), Inutilizar Mecanismo (Int), Disfrazarse (Car), Saber (todas las habilidades, elegidas individualmente) (Int), Percepción (Sab), Averiguar Intenciones

(Sab), Juego de Manos (Des), Conocimiento de Conjuros (Int), Sigilo (Des) y Nadar (Fue).

Puntos de habilidad por nivel: 4 + modificador de Intelligencia.

REQUISITOS:

Alineamiento: Cualquiera no legal.

Habilidades: Inutilizar Mecanismo 4 rangos, Escapismo 4 rangos, Saber (arcano) 4 rangos.

Conjuros: Aptitud para lanzar mano del mago y al menos un conjuro arcano de 2º nivel o superior.

Especial: Ataque furtivo +2d6.

RASGOS DE CLASE:

Lo que sigue son los rasgos de clase del bribón arcano:

Competencia con armas y armaduras: Los bribones arcanos no ganan ninguna competencia con arma ni armadura.

Conjuros por día: Cuando es obtenido un nuevo nivel de bribón arcano, el personaje consigue nuevos conjuros por día como si hubiera obtenido también un nivel en la clase de lanzador de conjuros a la que pertenecía antes de añadir la clase de prestigio. Sin embargo, no obtiene ningún otro de los beneficios que hubiera conseguido un personaje de aquellas clase, excepto por los conjuros por día adicionales, conjuros conocidos (si es un lanzador de conjuros espontáneo), y un aumento en el nivel efectivo de lanzamiento de conjuros. Si un personaje tiene más de una clase de lanzador de conjuros antes de convertirse en bribón arcano, debe decidir a qué clase añade el nuevo nivel para determinar los conjuros por día.

Juegos de manos a distancia (Sb): Un bribón arcano puede emplear Inutilizar Mecanismo y Juego de Manos a una distancia de 30 pies. Actuar a distancia aumenta la CD normal de la prueba de habilidad en 5, y un bribón arcano no puede elegir 10 para ella. Cualquier objeto manipulado de este modo debe pesar 5 libras o menos. Solo puede usar esta aptitud si posee al menos 1 rango en la habilidad a ser empleada.

Ataque furtivo: Esto es exactamente igual que la habilidad de pícaro del mismo nombre. El daño adicional infligido aumente en +1d6 por cada distinto nivel (2º, 4º, 6º, 8º y 10º). Si el bribón arcano consigue un modificador al ataque furtivo de otra fuente, los bonificadores se apilan.

Ataque furtivo improvisado (Ex): Comenzando a 3º nivel, una vez al día, un bribón arcano puede declarar que un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia que realiza será un ataque furtivo (el objetivo no puede estar a más de 30 pies de distancia si el ataque furtivo improvisado es un ataque a distancia). El objetivo de un ataque furtivo improvisado pierde cualquier bonificador de Destreza a la CA, pero solo contra este ataque. El poder puede ser utilizado contra cualquier objetivo, pero las criaturas que no estén sujetas a golpes críticos no sufrirán daño adicional (aunque aún perderán cualquier bonificador de Destreza a la CA contra el ataque).

A 7º nivel, un bribón arcano puede usar esta aptitud dos veces al día.

Conjuros astutos (Sb): Comenzando a 5º nivel, un bribón arcano puede lanzar sus conjuros sin componentes somáticos o verbales, como si estuviera empleando las dotes Conjurar en silencio o Conjurar sin moverse. Los conjuros lanzados empleando esta aptitud no aumenta el nivel del conjuro o el tiempo de lanzamiento. Puede emplear esta aptitud 3 veces al día a 5º nivel y una vez adicional por cada dos niveles posteriores, hasta un máximo de 5 veces al día a 9º nivel. El bribón arcano decide emplear esta aptitud en el momento de lanzar el conjuro.

Pícaro invisible (Sb): A 9º nivel, un bribón arcano se puede volver invisible, como si estuviera bajo los efectos de Invisibilidad mayor, como acción gratuita. Puede permanecer invisible durante una cantidad de asaltos al día igual a su nivel de bribón arcano. Su nivel de lanzador para este efecto es igual a su nivel de lanzador. Estos asaltos no necesitan ser consecutivos.

Conjuros sorprendentes: A 10º nivel, un bribón arcano puede añadir su daño de ataque furtivo a cualquier conjuro que

inflija daño, si el objetivo esta flanqueado. Este daño adicional solo se aplica a conjuros que infligen puntos de daño, y el daño adicional es del mismo tipo que el del conjuro. Si el conjuro permite una tirada de salvación para negar o dividir el daño, también niega o divide el daño del ataque furtivo.

CABALLERO ARCANO:



Temibles luchadores y lanzadores de conjuros, los caballeros arcanos son raros entre los usuarios de la magia por su habilidad para meterse en la batalla junto a guerreros, bárbaros y otras clases marciales. Aquellos que deben enfrentarse a los caballeros arcanos en combate los temen enormemente, ya que su versatilidad en el campo de batalla es tremenda; contra enemigos pesadamente armados y acorazados pueden lanzar conjuros abrumadores, mientras sus adversarios lanzadores de conjuros encuentran su fin en la espada de un caballero arcano.

Debido a que el camino para llegar a ser un caballero arcano requiere tanto habilidad marcial como poder arcano, los caballeros arcanos comienzan su recorrido como personajes multiclase, por ejemplo guerreros/magos o exploradores/hechiceros.

Pueden ser encontrados en lugares en los que los estudios de lo arcano son tan relevantes como el entrenamiento marcial.

Rol: los caballeros arcanos combinan las capacidades de las clases luchadoras y conjuradoras, arrojando magia contra el enemigo en un momento y cortando a sus enemigos con su acero al siguiente. Están tan a gusto luchando en medio de un combate como lanzando conjuros contra sus enemigos mientras permanece a salvo tras sus compañeros. Su versatilidad les hace valiosos aliados cuando la naturaleza de una batalla inminente es incierta.

Alineamiento: el camino para convertirse en un caballero arcano es tan variado como los caminos que llevan a ser aprendiz de un mago o a hacer carrera como soldado y los caballeros arcanos pueden por tanto ser de cualquier alineamiento. Sin embargo, mantener un equilibrio entre los estudios de saber arcano y técnicas marciales, requiere una gran disciplina y por esa razón, muchos se inclinan por alineamientos legales.

Dado de Golpe: d10.

HABILIDADES CLÁSEAS:

Las habilidades clásicas del caballero arcano son: Averiguar intenciones (Sab), Conocimiento de conjuros (Int), Lingüística (Int), Montar (Des), Nadar (Fue), Saber (arcano) (Int), Saber (nobleza y realeza) (Int) y Trepar (Fue).

Puntos de habilidad por nivel: 2 + modificador de Inteligencia.

REQUISITOS:

Competencia con armas: debe ser competente con todas las armas marciales.

Conjuros: debe ser capaz de lanzar conjuros arcanos de nivel 3.

RASGOS DE CLASE:

Lo que sigue son los rasgos de clase del caballero arcano:

Competencia con armas y armaduras: los caballeros arcanos no ganan ninguna competencia con armas ni armaduras.

Dote adicional: a nivel 1, un caballero arcano puede seleccionar una dote de combate adicional. Esta se añade a las dotes que normalmente un personaje de cualquier clase puede conseguir normalmente a medida que avanza de nivel. El personaje debe cumplir todos los prerrequisitos para esta dote adicional. Un caballero arcano obtiene otra dote de combate adicional a 5º nivel y otra a 9º nivel.

Entrenamiento variado: un caballero arcano añade su nivel a cualquier nivel de guerrero que posea a efectos de cumplir los prerrequisitos para adquirir dotes. Si no tiene niveles de guerrero, trata sus niveles de caballero arcano como niveles de guerrero. También añade su nivel a cualquier nivel que tenga en una clase lanzadora de conjuros arcanos a efectos de cumplir los prerrequisitos para adquirir dotes.

Nivel	Ataque base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial	Conjuros por día
1	+1	+1	+0	+0	Dote adicional, Entrenamiento variado	---
2	+2	+1	+1	+1		+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
3	+3	+2	+1	+1		+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
4	+4	+2	+1	+1		+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
5	+5	+3	+2	+2	Dote adicional	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
6	+6	+3	+2	+2		+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
7	+7	+4	+2	+2		+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
8	+8	+4	+3	+3		+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
9	+9	+5	+3	+3	Dote adicional	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
10	+10	+5	+3	+3	Crítico con conjuros	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente

Conjuros diarios: a los niveles indicados, un caballero arcano obtiene nuevos conjuros diarios como si también hubiera ganado un nivel en una clase lanzadora de conjuros arcanos a la que perteneciera antes de añadir la clase de prestigio. No gana, sin embargo, ningún otro beneficio que un personaje de esa clase pudiera conseguir, excepto por los conjuros adicionales diarios, conjuros conocidos (si es un lanzador de conjuros espontáneos) y un aumento del nivel de lanzador efectivo. Si el personaje posee más de una clase lanzadora de conjuros arcanos antes de convertirse en caballero arcano, debe decidir a qué clase añade el nuevo nivel a efectos de determinar sus conjuros diarios.

Crítico con conjuros (Sb): a 10º nivel, cuando un caballero arcano confirma con éxito un impacto crítico, puede lanzar un conjuro como acción rápida. El conjuro debe incluir al objetivo del ataque como uno de sus receptores o incluirle en su área de efecto. Lanzar este conjuro no provoca un ataque de oportunidad. El lanzador debe cumplir con todos los componentes del conjuro y debe hacer una tirada de posibilidad de fallo arcano si fuera necesario.

CRONISTA BUSCADOR:



Exploradores valientes y buscadores de conocimiento perdido u olvidado, los cronistas buscadores son los aventureros por excelencia, explorando el mundo en busca de verdades esotéricas, artefactos y reliquias mágicas y mundanas, y hori-

zontes nuevos y misteriosos, sean estos terribles o maravillosos. Para algunos, este viaje sólo se trata de riquezas, para otros la gloria del descubrimiento, y muchos más son estimulados por el impulso irresistible de descubrir los huesos de eras y leyendas de épocas olvidadas en un esfuerzo para registrar las hazañas de ayer, hoy y mañana.

La clase de cronista buscador atrae a cualquiera que observe el mundo como un gran misterio a ser revelado, y por ello posee un seguimiento distinto y variado, desde guerreros y bardos a magos y clérigos y todo lo que hay entremedias. Sin embargo, debido a su papel como historiadores y preservadores de la posteridad, los aspirantes deben saber leer y escribir y ser académicos -ya que los cronistas buscadores son más que simples caza tesoros.

Rol: Las misiones de un cronista buscador a menudo le empujan al papel de líder del grupo, y normalmente las aventuras surgen, y se resuelven alrededor, de sus misiones interminables.

Alineamiento: El alineamiento de un cronista buscador en gran parte determina sus motivaciones. Los personajes buenos tienden a considerar sus misiones como empresas nobles, los personajes neutrales buscan preservar el conocimiento por el bien del conocimiento, y los personajes malvados son impulsados por un ansia de acumular riquezas y añadirlas a su propia gloria.

Dado de Golpe: d8

HABILIDADES CLÁSEAS:

Las habilidades clásicas del cronista buscador son: Tasa-ción (Int), Engañar (Car), Diplomacia (Car), Disfrazarse (Car), Escapismo (Des), Intimidar (Car), Saber (todas las habilidades escogidas individualmente) (Int), Lingüística (Int), Percepción (Sab), Interpretar (Car), Montar (Des), Averiguar intenciones (Sab), Juego de manos (Des), Supervivencia (Sab) u Usar objeto mágico (Car).

Puntos de habilidad por nivel: 8 + modificador de Inteli-gencia.

REQUISITOS:

Habilidades: Lingüística 3 rangos, Interpretar (oratoria) 5 rangos, Oficio (escriba) 5 rangos.

Especial: Debe haber escrito o ser autor de algo (aparte de un pergamino mágico u otro recurso) por el que otra persona (no un PJ) haya pagado al menos 50 po.

RASGOS DE CLASE:

Lo que sigue son los rasgos de clase del cronista buscador:

Conocimiento de bardo (Ex): Esta aptitud es igual que el rasgo de clase de bardo del mismo nombre, y los niveles en esta clase se apilan con los niveles de cualquier otra clase que conceda la misma aptitud.

Bolsillos profundos (Ex): Un cronista buscador colecciona tanto objetos como conocimiento, recogiendo un poco de esto o de aquello por todos sus viajes. Por ello, puede portar equipo no especificado hasta un valor de 100 po por nivel de clase. Esto puede ser cualquier tipo de equipo que razonablemente pueda encontrar en su mochila, incluyendo pociones y pergaminos (pero no ningún otro tipo de objeto mágico). Como acción de asalto completo, el cronista puede buscar entre sus bolsillos para recuperar un objeto que especifique en este momento, restando su valor de la cantidad destinada de gastos. El objeto no puede pesar más de 10 libras. Cuando el total restante llegue a 0, el cronista no puede recuperar más objetos hasta que rellene sus bolsillos profundos gastando unas pocas horas y una cantidad de oro que eleve el total a 100 po por nivel de clase.

Además, si pasa 1 hora al día empaquetando su equipo, obtiene un bonificador +4 a la Fuerza para determinar su carga transportable. Esto no afecta a su capacidad máxima de peso. La distribución eficaz del peso sencillamente le molesta menos de lo que debería la misma cantidad de peso normal.

Finalmente, un cronista buscador obtiene un bonificador +4 a las pruebas de Juegos de Manos realizadas para ocultar pequeños objetos en su persona.

Escriba maestro (Ex): Un cronista buscador añade su nivel de clase como bonificador a todas las pruebas de Lingüística y Oficio (escriba) así como a las pruebas de Usar objeto mágico que tengan que ver con pergaminos u otros objetos mágicos escritos. Un cronista buscador puede realizar pruebas de Lingüística para descifrar un texto como acción de asalto completo y siempre puede elegir 10 en las pruebas de Lingüística y Oficio (escriba), incluso si está distraído o bajo amenaza.

Vivir para contar la historia (Ex): A 2º nivel, una vez al día por cada dos niveles de clase, un cronista buscador puede intentar una nueva tirada de salvación contra cualquier condición continuada contra la que halla fallado una tirada de salvación en el asalto anterior, incluso si el efecto normalmente es permanente. Esta aptitud no tiene efecto sobre condiciones que no permiten tiradas de salvación o contra efectos instantáneos.

Descubrir la senda (Ex): Comenzando a 2º nivel, un cronista buscador desarrolla un excelente sentido de la dirección y una habilidad para liderar a los demás a través de terreno difícil o siguiendo mapas antiguos. Un cronista buscador obtiene un bonificador +5 a las pruebas de Supervivencia realizadas para evitar perderse y a las pruebas de Inteligencia para huir de un conjuro de *Laberinto*. Además, siempre emplea el modificador "camino o senda" del movimiento terrestre incluso en terreno difícil, ya sea andando o montado. Con una prueba de Supervivencia CD 15, el cronista buscador puede extender este beneficio a un compañero por nivel de clase.

Nivel	Ataque base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial
1	+0	+0	+1	+1	Conocimiento de bardo, Bolsillos profundos, Escriba maestro
2	+1	+1	+1	+1	Vivir para contar la historia, Descubrir la senda
3	+2	+1	+2	+2	Música de bardo, Ayuda mejorada
4	+3	+1	+2	+2	Historias épicas
5	+3	+2	+3	+3	Campaña de rumores
6	+4	+2	+3	+3	Inspirar acción (movimiento)
7	+5	+2	+4	+4	Convocar a las leyendas
8	+6	+3	+4	+4	Historias épicas mayores
9	+6	+3	+5	+5	Inspirar acción (estándar)
10	+7	+3	+5	+5	Canción de los muertos exaltados

Música de bardo (Sb): A 3º nivel, un cronista buscador obtiene esta aptitud, que funciona como el rasgo de clase de bardo del mismo nombre, excepto que el nivel de bardo efectivo del cronista es 2 niveles menores que su nivel de clase. Los niveles en esta clase se apilan con los niveles en cualquier otra clase que conceda una aptitud similar a la hora de determinar su nivel de bardo efectivo.

Ayuda mejorada (Ex): Los cronistas buscadores frecuentemente sirven como compañeros de grandes héroes, permaneciendo a su lado y registrando sus hazañas, pero a menudo prestando una crucial ayuda. Comenzando a 3º nivel, un cronista buscador empleando la acción de ayudar a otro concede un bonificador +4, en lugar del normal +2.

Historias épicas (Sb): A nivel 4º un cronista buscador puede escribir una historia tan evocativa y tan convincente que transmite los efectos de la música de bardo a la palabra escrita. Para crear una historia épica se necesita dos usos diarios de su rasgo de música de bardo, y cualquier prueba importante o rangos en una habilidad son realizadas con Oficio (escriba) en lugar de Oficio (oratoria). Una historia épica afecta solo al lector, pero proporciona todos los beneficios que normalmente se aplicarían por escuchar una interpretación. Un cronista buscador puede aplicar los efectos de cualquier dote que afecte a la música de bardo a sus historias épicas. Una historia épica retiene su poder sobrenatural durante 1 día por nivel de clase. Requiere 1 hora para escribirse, una acción de asalto completo para activarse y tiene una duración de 1 minuto. Una vez activado, la magia de la historia épica es consumida.

Campaña de rumores (Ex): Los cronistas buscadores influyen el mundo a través de su control de la información y su capacidad de moldear la percepción pública. A 5º nivel, como un uso especial de la música de bardo, el cronista buscador puede crear el efecto de un conjuro *Perdición* como si fuera lanzador por un hechicero de su nivel de clase, censurando a una criatura en persona. Esto es un efecto que depende del idioma.

Alternativamente, el cronista puede censurar a un determinado objetivo (un individuo o un grupo definido de criaturas) ante los demás. Esta forma de música de bardo crea el efecto de un conjuro *Cautivar*, pero al final de la interpretación todas las criaturas que hallan fallado su salvación cambian su actitud hacia el objetivo de la oratoria en un paso (en la dirección que elija el cronista buscador) durante 1 día por nivel de clase.

Inspirar acción (Sb): Como un uso especial de la música de bardo, a nivel 6º el cronista buscador puede exhortar a un aliado que le pueda escuchar a realizar una repentina acción, permitiendo inmediatamente a su aliado a realizar una acción de movimiento adicional. Esto no cuenta contra la cantidad de acciones del aliado en su turno.

A 9º nivel, en su lugar puede permitir a un aliado realizar inmediatamente una acción estándar.

Convocar a las leyendas (Sb): A 7º nivel, una vez por semana como acción de asalto completo, el cronista buscador puede convocar a 2d4 humanos bárbaros de 4º nivel, como si usara un *Cuerno de Valhalla* de bronce, que le sirven con total lealtad. Estos bárbaros convocados son constructos, no gente real (aunque lo parecen ser). Llegan con su conjunto inicial para bárbaros (consulta la descripción de este objeto mágico) y atacan a cualquiera que el cronista designe.

Historias épicas mayores (Sb): A 8º nivel, la palabra escrita de un cronista buscador gana poder. Esta aptitud funciona como la aptitud de historias épicas del cronista, excepto que si es leída en alto, la música de bardo surge efecto como si el autor hubiese empleado la aptitud, pero los efectos son dirigidos por el lector y emplean la puntuación de Carisma del lector si es aplicable.

Canto de los muertos exaltados (Sb): Una vez por semana como acción de asalto completo, un cronista buscador de 10º nivel puede convocar 1d4+1 humanos bárbaros de 5º nivel, como si hubiera usado un *Cuerno de Valhalla* de hierro. Los bárbaros le sirven con completa e incuestionable lealtad. Son constructos, no gente real (aunque parecen ser criaturas vivientes). Llegan vistiendo Armaduras de Cuero Tachonado +2 y también con Grandes Hachas Fantasmales +1 (permitiéndoles infligir daño completo a las criaturas corpóreas) y atacan a cualquiera que el cronista designe. Para el cronista y sus aliados, la muerte exaltada aparece como una tropa noble de guerreros espectrales. Sin embargo, sus enemigos contemplan la terrible ira de los antiguos héroes y deben tener éxito en una salvación de Voluntad o quedar estremecidos durante 1 asalto por bárbaro convocado (CD 15 + modificador de Carisma del cronista Buscador).

DANZARÍN SOMBRÍO:



La gente civilizada siempre ha temido a la noche, encerrándose tras puertas o consolándose con hogueras cuando las sombras se alargaban, con razón cautelosos antes las criaturas que merodean por la noche. No obstante hace mucho tiempo, algunos aprendieron que la mejor forma para conquistar a un enemigo es abrazarlo. Estos fueron los primeros danzarines sombríos.

Los danzarines sombríos existen en el límite entre la luz y la oscuridad, donde entrelazan las sombras para convertirse en artistas medio vistos del engaño. No limitados por ninguna

moralidad o código tradicional determinado, los danzarines sombríos abarcan a una gran variedad de tipo aventureros que han visto la importancia de la oscuridad. Los lanzadores de conjuros emplean sus aptitudes para lanzar de forma segura conjuros mientras permanecen ocultos para a continuación retirarse rápidamente, mientras que las clases dedicadas al combate cuerpo a cuerpo disfrutaban de la capacidad de atacar a enemigos con el elemento sorpresa. Incluso algunos se toman el nombre de su clase bastante literalmente, convirtiéndose en artistas y bailarines misteriosos y extraños, aunque más a menudo la tentación presentada por sus talentos con el engaño y la infiltración hace que los danzarines sombríos se dirijan a vidas de latrocinio.

Rol: Los danzarines sombríos se aventuran por muchas razones. Muchos grupos aventureros aprecian a los danzarines sombríos como miembros valiosos en sus equipos debidos a su increíble sigilo y aptitud por sorprender a los enemigos con ataques veloces cuando menos se lo esperan. Por esta razón, sus servicios a menudo son buscados por aquellos grupos con necesidad de batidores o espías.

Alineamiento: Debido a que su naturaleza como tramposos de doble moral, los danzarines sombríos no se siente cómodos en la categoría legal, ya que muchos emplean sus talentos para esquivar las miradas de la autoridad legítima. No obstante aunque son aliados de la oscuridad, los danzarines sombríos ni son inherentemente malvados ni están predispuestos hacia el bien. Para ellos, la oscuridad es simplemente oscuridad, sin ninguna de las corrientes connotaciones morales imaginadas por los ignorantes.

Dado de Golpe: d8

TABLA 11-10: EL CRONISTA BUSCADOR.

Nivel	Ataque base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial
1	+0	+0	+1	+0	Escondarse a simple vista
2	+1	+1	+1	+1	Evasión, Visión en la oscuridad, Esquiva asombrosa
3	+2	+1	+2	+1	Talento de pícaro, Ilusión sombría, Convocar sombra
4	+3	+1	+2	+1	Llamada sombría, salto sombrío 40 pies
5	+3	+2	+3	+2	Rodar a la defensiva, esquiva asombrosa mejorada
6	+4	+2	+3	+2	Talento de pícaro, salto sombrío 80 pies
7	+5	+2	+4	+2	Mente escurridiza
8	+6	+3	+4	+3	Salto sombría 160 pies, poder sombrío
9	+6	+3	+5	+3	Talento de pícaro
10	+7	+3	+5	+3	Evasión mejorada, salto sombrío 320 pies, Dominio sombrío

HABILIDADES CLÁSEAS:

Las habilidades clásicas del danzarín sombrío son: Acrobacias (Des), Engañar (Car), Diplomacia (Car), Disfrazarse (Car), Escapismo (Des), Percepción (Sab), Interpretar (Car), Juego de Manos (Des) y Sigilo (Des).

Puntos de habilidad por nivel: 6 + modificador de Inteligencia.

REQUISITOS:

Habilidades: Sigilo 5 rangos, Interpretar (bailar) 2 rangos.

Dotes: Reflejos de combate, Esquiva, Movilidad.

RASGOS DE CLASE:

Lo que sigue son los rasgos de clase del danzarín sombrío:

Competencia con armas y armaduras: Los danzarines sombríos son competentes con clava, ballesta (de mano, ligera o pesada), daga (de cualquier tipo), dardo, maza, maza de armas, bastón, estoque, cachiporra, arco corto (normal y compuesto) y espada corta. Los danzarines sombríos son competentes con armadura ligera, pero no con escudos.

Escondarse a simple vista (Sb): Un danzarín sombrío puede emplear la habilidad de Sigilo incluso cuando esta siendo observado. Mientras este a 10 pies de una zona con luz tenue, un danzarín sombrío puede ocultarse de la vista en un campo abierto sin cualquier cosa con la que realmente esconderse detrás. Sin embargo, no puede esconderse en su propia sombra.

Evasión (Ex): A 2º nivel, un danzarín sombrío gana evasión. Si es expuesto a cualquier efecto que normalmente le permite una tirada de salvación de reflejos para mitad de daño, no sufre daño con una tirada de salvación exitosa. La aptitud de evasión solo puede ser empleada si el danzarín sombrío lleva armadura ligera o ninguna armadura.

Visión en la oscuridad (Ex): A 2º nivel, un danzarín sombrío gana visión en la oscuridad hasta un alcance de 60 pies. Si ya poseía visión en la oscuridad, este alcance aumenta en 30 pies.

Esquiva asombrosa (Ex): A 2º nivel, un danzarín sombrío no puede ser pillado desprevenido, incluso si el atacante es invisible. Aún pierde su bonificador de Destreza a la CA si es inmovilizado. Un danzarín sombrío con esta aptitud aún puede

perder su bonificador de Destreza a la CA si un oponente emplea con éxito una acción de finta contra él.

Si un danzarín sombrío ya posee esquiva asombrosa por pertenecer a otra clase, automáticamente en su lugar obtiene esquiva asombrosa mejorada.

Talentos de pícaro: A 3º nivel, y a partir de entonces cada tres niveles, un danzarín sombrío gana una aptitud especial que le permite confundir a sus enemigos. Este funciona como el rasgo de clase de talentos de pícaro. Un danzarín sombrío no puede seleccionar un talento individual más de una vez. Si un danzarín sombrío posee el rasgo de clase de talentos de pícaro, en su lugar puede escoger de la lista de talentos avanzados.

Ilusión sombría (St): Cuando un danzarín sombrío alcance 3º nivel, puede crear una ilusión visual. Esta aptitud funciona como *imagen silenciosa* empleando el nivel del danzarín sombrío como nivel del lanzador. Un danzarín sombrío puede emplear esta aptitud una vez al día por cada dos niveles de danzarín sombrío que posea.

Convocar sombra (Sb): A 3º nivel, un danzarín sombrío puede convocar una sombra, un muerto viviente de las sombras. A diferencia de una sombra normal, el alineamiento de esta sombra es igual al del danzarín sombrío, y la criatura no puede crear engendros. La sombra convocada recibe un bonificador +4 a las salvaciones de Voluntad realizadas para dividir el daño debido a energía positiva canalizada y la sombra no puede ser expulsada o comandada. Esta sombra sirve como compañero para el danzarín sombrío y puede comunicarse inteligentemente con el danzarín sombrío. Esta sombra posee una cantidad de puntos de golpe igual a la mitad de los totales del danzarín sombrío. La sombra emplea el bonificador de ataque base y bonificadores base de las salvaciones del danzarín sombrío. De otro modo, esta sombra es idéntica a la sombra hallada en el *Bestiario de Pathfinder*.

Si una sombra compañera es destruida, o el danzarín sombrío decide deshacerla, el danzarín sombrío debe realizar una salvación de Fortaleza con una CD 15. Si la salvación falla, el danzarín sombrío gana un nivel negativo permanente. Una tirada de salvación con éxito evita este nivel negativo. Una sombra compañera es destruida o deshecha no puede ser reemplazada durante 30 días.

Llamada sombría (St): A 4º nivel, un danzarín sombrío puede crear criaturas y efectos de pura sombra. Esta aptitud funciona como *conjuración sombría*, empleando el nivel del

danzarán sombrío como nivel del lanzador. Un danzarín sombrío puede emplear esta aptitud una vez por día a nivel 4º, más una vez adicional por día por cada dos niveles conseguidos después del 4º (2/día a 6º nivel, 3/día a 8º nivel y 4/día a 10º nivel). Tras alcanzar el 10º nivel, esta aptitud funciona como *conjuración sombría mayor*. La CD para esta aptitud esta basada en el Carisma.

Salto sombrío (Sb): A 4º nivel, un danzarín sombrío gana la aptitud de viajar entre las sombras como si fuera por medio de una *puerta dimensional*. La limitación es que el transporte mágico debe comenzar y finalizar en una zona con al menos alguna luz tenue. Un danzarín sombrío puede saltar un máximo de 40 pies cada día de esta forma; esto puede ser un único salto de 40 pies o 4 saltos de 10 pies cada uno. Cada dos niveles por encima de 4º nivel, la distancia que un danzarín sombrío puede saltar cada día se dobla (80 pies a 6º nivel, 160 pies a 8º nivel y 320 pies a 10º nivel). Esta cantidad puede ser dividida entre muchos saltos, pero cada uno, sin importar lo pequeño, cuenta como un tramo de 10 pies.

Rodar a la defensiva (Ex): Comenzando a 5º nivel, una vez por día, un danzarín sombrío puede intentar evitar un golpe mortal. Esto funciona como el talento avanzado de pícaro del mismo nombre.

Esquiva asombrosa mejorada (Ex): A 5º nivel y superiores, el danzarín sombrío ya no puede ser flanqueado. Esta defensa niega a un pícaro la aptitud de atacar furtivamente a un danzarín sombrío flanqueándolo, a no ser que el atacante sea al menos posea cuatro niveles de pícaro mas que el danzarín sombrío.

Si un personaje ya posee esquiva asombrosa por pertenecer a otra clase, los niveles de esa clase conceden esquiva asombrosa se apilan para determinar el nivel de pícaro mínimo necesario para flanquear al personaje.

Mente escurridiza (Ex): A 7º nivel, un danzarín sombrío se vuelve resistente a los conjuros de encantamiento. Este funciona como el talento avanzado de pícaro del mismo nombre.

Poder sombrío (St): A 8º nivel, un danzarín sombrío puede emplear sombra pura para dañar a sus enemigos. Esta aptitud funciona como *evocación sombría*, empleando el nivel del danzarín sombrío como nivel del lanzador. Un danzarín sombrío puede emplear esta aptitud una vez por día a 8º nivel, y una vez adicional por día tras alcanzar el 10º nivel. La CD para esta aptitud esta basada en el Carisma.

Evasión mejorada (Ex): Esta aptitud, ganada a 10º nivel, funciona como evasión (ver más arriba). Un danzarín sombrío no sufre ningún daño con tiradas de salvación exitosas contra ataques que permiten una tirada de salvación de Reflejos para mitad de daño. Lo que es más, solo sufre mitad de daño incluso si falla su tirada de salvación.

Dominio sombrío (Sb): A 10º nivel, siempre que un danzarín sombrío este en una zona de luz tenue, gana RD 10/- y un bonificador de suerte +2 a todas las tiradas de salvación. Además, siempre que consiga un golpe crítico contra un enemigo que este en una zona de luz tenue, ese enemigo queda cegado durante 1d6 asaltos.

DISCÍPULO DEL DRAGÓN:



Como algunas de las criaturas más ancianas, poderosas y caprichosas de la existencia, los dragones ocasionalmente tienen citas con mortales confiados o engendran descendencia con individuos excepcionales. Del mismo modo, el gran poder ejercido por estas criaturas ha intrigado durante mucho tiempo a magos y alquimistas que han intentado diversos métodos mágicos para infundir sus cuerpos con poder dracónico. Como

resultado, la sangre de los dragones corre por las venas de muchas razas. Para muchos, esta herencia se manifiesta como una línea de sangre de hechiceros y una predilección por la magia; para otros, sin embargo, el poder de sus ancestros dracónicos se convierte en una obsesión.

Los lanzadores de conjuros que abracen su herencia dracónica y aprendan a canalizar sus capacidades pueden convertirse en discípulos del dragón, temibles guerreros que poseen no sólo el repertorio de un consumado hechicero si no también la capacidad de liberar el furioso poder de los dragones contra sus enemigos. Cuando los discípulos del dragón descubren el poder de sus antepasados, pueden aprender a exhalar fuego, volar sobre correosas alas, y (en la cúspide de sus capacidades) asumir la forma de un dragón. Aunque son raros, los discípulos del dragón pueden ser hallados en cualquier tierra donde los dragones interactúen con los mortales.

Rol: con la magia de una clase lanzadora de conjuros a su disposición, los discípulos del dragón pueden asumir el típico papel de un usuario de la magia, obstaculizando el movimiento del enemigo y lanzando hechizos que infligen daño a sus oponentes. Las capacidades dracónicas de los discípulos del dragón, sin embargo, hacen a estos versátiles lanzadores de conjuros todavía más formidables, ya que usan sus armas de aliento y vuelan para destruir a sus enemigos directamente.

Alineamiento: los discípulos del dragón pueden ser de cualquier alineamiento, aunque tienden a ser más caóticos que legales. Aquellos discípulos del dragón que asuman los rasgos de dragones cromáticos, como el bestial blanco o el temible dragón rojo, tienen una inclinación por el mal. Por el contrario, aquellos que se parecen a los dragones metálicos, como el

estoico latón y el caballeresco dragón dorado, son a menudo de alineamiento bueno.

Dado de Golpe: d12.

HABILIDADES CLÁSEAS:

Las habilidades clásicas del discípulo del dragón son: Conocimiento de conjuros (Int), Diplomacia (Car), Escapismo (Des), Percepción (Sab), Saber (todas las habilidades tomadas individualmente) (Int) y Volar (Des).

Puntos de habilidad por nivel: 2 + mod de Int

REQUISITOS:

Raza: cualquiera no dragón.

Habilidades: Saber (arcano) 5 rangos.

Idiomas: Dracónico.

Lanzador de conjuros: aptitud para lanzar conjuros arcanos de nivel 1 sin preparación. Si el personaje tiene niveles de hechicero, debe tener la línea de sangre dracónica. Si el personaje gana niveles de hechicero después de tomar esta clase, debe elegir la línea de sangre dracónica.

RASGOS DE CLASE:

Lo que sigue son los rasgos de clase del discípulo del dragón:

Competencia con armas y armaduras: el discípulo del dragón no gana competencia con ningún arma o armadura.

TABLA 11-4: DISCÍPULO DEL DRAGÓN.

Nivel	Ataque base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial
1	+0	+1	+0	+1	Sangre de dragones, incremento de armadura natural (+1).
2	+1	+1	+1	+1	Impulso de característica (Fue +2), Dote de línea de sangre, Mordisco dracónico.
3	+2	+2	+1	+2	Arma de aliento.
4	+3	+2	+1	+2	Impulso de característica (Fue +2), Incremento de armadura natural (+1).
5	+3	+3	+2	+3	Sentido ciego 30', Dote de línea de sangre.
6	+4	+3	+2	+3	Impulso de característica (Con +2).
7	+5	+4	+2	+4	Forma de dragón (1/día), Incremento de armadura natural (+1).
8	+6	+4	+3	+4	Impulso de característica (Int +2), Dote de línea de sangre.
9	+6	+5	+3	+5	Alas.
10	+7	+5	+3	+5	Sentido ciego 60', Forma de dragón (2/día).

Conjuros por día: a los niveles indicados, un discípulo del dragón gana nuevos conjuros por día como si también hubiera ganado un nivel en la clase de lanzador de conjuros arcanos a la que pertenecía antes de unirse a la clase de prestigio. No gana, sin embargo, los otros beneficios que un personaje de esa clase podría haber ganado, excepto por los conjuros adicionales por día, conjuros conocidos (si es un lanzador de conjuros espontáneo) y un incremento del nivel efectivo de lanzador de conjuros. Si un personaje tiene más de una clase de lanzador de conjuros arcanos antes de convertirse en discípulo del dragón, debe decidir a qué clase añade el nuevo nivel a los propósitos de determinar los conjuros por día.

Sangre de dragones: un discípulo del dragón añade su nivel a sus niveles de hechicero cuando se determinan los poderes ganados por su línea de sangre. Si el discípulo del dragón no tiene niveles de hechicero, en su lugar gana poderes de línea de sangre de la línea de sangre dracónica, usando su nivel de discípulo del dragón como su nivel de hechicero para determinar los bonos ganados. Debe escoger un tipo de dragón al ganar su 1^{er} nivel en esta clase y este tipo debe ser el mismo que su tipo de hechicero. Esta aptitud no concede conjuros adicionales a los hechiceros que no tengan espacios de conjuros del nivel apropiado. Estos conjuros adicionales son automáticamente concedidos si el hechicero gana espacios de conjuro del nivel de conjuro.

Incremento de armadura natural (*Capacidad Especial*): a medida que su piel se hace más gruesa, un discípulo del dragón asume más y más del aspecto físico de su progenitor. A nivel 1°, 4° y 7°, un discípulo del dragón recibe un incremento a la armadura natural del personaje (de tenerla), como se indica en la Tabla 11-4. Estos bonos de armadura se apilan.

Impulso de característica (*Capacidad Especial*): cuando un discípulo del dragón gana niveles en esta clase de prestigio, sus puntuaciones de característica aumentan como indica la tabla. Estos incrementos se apilan y se ganan como si fuera a través del aumento de nivel.

Dote de línea de sangre: al llegar a nivel 2°, y cada 3 niveles a partir de entonces, un discípulo del dragón recibe una dote extra, escogida de la lista de dotes extra de la línea de sangre dracónica (ver hechicero).

Mordisco dracónico (*Capacidad Especial*): a nivel 2, siempre que el discípulo del dragón use su línea de sangre para hacer crecer sus garras, además gana un ataque de mordisco. Este ataque natural se realiza con el bono de ataque base completo del discípulo del dragón. El discípulo del dragón

añade 1-1/2 veces su mod de Fue a las tiradas de daño hechas con este mordisco. Al llegar a nivel 6, este mordisco inflige también 1d6 puntos de daño de energía. El tipo de daño infligido es determinado por la línea de sangre del discípulo del dragón (ver la tabla de Línea de Sangre Dracónica del Hechicero).

Arma de aliento (*Capacidad Sobrenatural*): a nivel 3, un discípulo del dragón gana el poder de línea de sangre de arma de aliento, incluso si su nivel no le concede todavía este poder. Una vez que su nivel es suficientemente alto como para conceder esta aptitud a través de la línea de sangre, el discípulo del dragón gana un uso adicional de éste arma de aliento cada día. El tipo y la forma del arma de aliento depende del tipo de dragón seleccionado por el discípulo del dragón, como se detalla en la descripción de la línea de sangre dracónica del hechicero.

Sentido ciego (*Capacidad Especial*): a nivel 5, el discípulo del dragón gana sentido ciego con un alcance de 30'. Usando sentidos no visuales el discípulo del dragón nota cosas que no puede ver. Normalmente no necesita hacer pruebas de Percepción para notar y señalar la localización de criaturas dentro del alcance de su aptitud de sentido ciego, siempre que tenga línea de efecto (ver página 215 del Pathfinder RPG) hasta la criatura. Todo oponente que el discípulo del dragón no pueda ver todavía tiene ocultamiento total contra él, y el discípulo del dragón todavía tiene la posibilidad de fallo normal cuando ataca enemigos que tengan ocultamiento. La visibilidad también todavía afecta los movimientos de una criatura con sentido ciego. A una criatura con sentido ciego todavía se le niega su bono de Des a la CA contra ataques de criaturas que no puede ver. A nivel 10, el alcance de esta aptitud se incrementa a 60'.

Forma de dragón (*Capacidad Sortílega*): a nivel 7, un discípulo del dragón puede asumir la forma de un dragón. Esta aptitud funciona como *Forma de dragón I*. A nivel 10, esta aptitud funciona como *Forma de dragón II* y el discípulo del dragón puede usar esta aptitud 2 veces al día. Su nivel de lanzador para este efecto es igual a su nivel efectivo de hechicero para su línea de sangre dracónica. Cada vez que lance *Forma de dragón*, debe asumir la forma de un dragón del mismo tipo que su línea de sangre.

Alas (*Capacidad Sobrenatural*): A nivel 9, un discípulo del dragón gana el poder de línea de sangre de alas, incluso si su nivel no le concede todavía este poder. Una vez que su nivel es suficientemente alto como para conceder esta aptitud a

través de la línea de sangre, la velocidad del discípulo del dragón se incrementa a 90'.

DUELISTA:



Los duelistas son la cumbre de la esgrima elegante. Se mueve con una gracia incomparable para la mayoría de enemigos, parando golpes y contrarrestando ataques con rápidas estocadas de sus hojas. Pueden llevar armadura, pero generalmente se abstienen de tal protección pesada ya que su gracia les permite esquivar a sus oponentes con facilidad. Mientras que otros se desconciertan sobre terreno difícil, los duelistas cargan ágilmente por todo el campo de batalla, saltando y rodando hacia el combate. Se crecen en el cuerpo a cuerpo, donde su habilidad con la hoja les permite realizar ataques repentinos contra enemigos torpes y lisian a los oponentes con tajos especialmente bien situados con la hoja.

La senda del duelistas es natural para pícaros y bardos, ya que estas clases no confían en la armadura para la defensa, aunque casi una cantidad igual de duelistas provienen de las filas de los guerreros y de los exploradores. A menudo son hallados en regiones que poseen reglas y modales elaboradas para el combate.

Rol: las aptitudes del duelistas complementan a las de aquellos pícaros o bardos que desean acentuar sus habilidades marciales pero, debidas a que carecen de armadura pesada, temen saltar al combate. Los duelistas luchan en el parte delantera junto a los guerreros, bárbaros y otros combatientes cuerpo a cuerpo, esquivando hábilmente los filos de sus oponentes mientras apuntan de forma experta a sus partes vulnerables.

Alineamiento: los duelistas pueden ser de cualquier alineamiento, aunque como gran parte proviene de trasfondos como pícaros o bardos, tienden a abstenerse de la conducta legal. Sin embargo, los duelistas no son desconocidos, y tales duelistas a menudo se adhieren a un estricto código de honor, rechazando atacar a oponentes desarmados u obviamente inferiores.

Dado de Golpe: d10

HABILIDADES CLÁSEAS:

Las habilidades clásicas del duelistas son: Acrobacias (Des), Averiguar intenciones (Sab), Engañar (Car), Escapismo (Des), Interpretar (Car) y Percepción (Sab).

Puntos de habilidad por nivel: 4 + modificador de Inteligencia

REQUISITOS:

Bonificador de ataque base: +6

Habilidades: Acrobacias 2 rangos, Interpretar 2 rangos

Dotes: Esquiva, Movilidad, Sutileza con las armas

RASGOS DE CLASE:

Lo que sigue son los rasgos de clase del duelistas:

Competencia con armas y armaduras: El duelistas es competente con todas las armas sencillas y marciales. Los duelistas son competentes con la armadura ligera pero no con los escudos.

Defensa astuta (Ex): Cuando lleva armadura ligera o ninguna armadura y no esta empleando un escudo, un duelistas añade 1 punto de bonificador de Inteligencia (si los tiene) por nivel del duelistas a su bonificador de Destreza para modificar la CA mientras esgrime un arma cuerpo a cuerpo. Si el duelistas

ta es pillado desprevenido o de otra forma pierde su bonificador de Destreza, también pierde este bonificador.

Impacto preciso (Ex): Un duelista gana la aptitud de impactar de forma precisa con un arma ligera o perforante a una mano, añade su nivel de duelista a su tirada de daño.

Cuando realiza un impacto preciso, un duelista no puede atacar con un arma en su otra mano o emplear un escudo. El impacto preciso del duelista solo funciona contra criaturas vivas con anatomías discernibles. Cualquier criatura que es inmune a los golpes críticos también es inmune a un impacto preciso, y cualquier objeto o aptitud que proteja a una criatura de los golpes críticos también protege a una criatura de un impacto preciso.

Reacción mejorada (Ex): A 2º nivel, un duelista gana un bonificador +2 a las pruebas de iniciativa. A 8º nivel, el bonificador aumenta a +4. Este bonificador se apila con el beneficio proporcionado por la dote Iniciativa Mejorada.

Parada (Ex): A 2º nivel, un duelista aprende a parar los ataques de otras criaturas, haciendo que fallen. Siempre que un duelista realiza una acción de ataque completo con un arma ligera o perforante a una mano, puede elegir no realizar uno de sus ataques. En cualquier momento después de su turno, puede intentar parar un ataque contra él o un aliado adyacente como acción inmediata. Para parar un ataque, el duelista realiza una tirada de ataque, empleando los mismos bonificadores que el ataque que escogió renunciar durante su acción anterior. Si su tirada de ataque es mayor que la tirada de la criatura atacante, el ataque falla automáticamente. Por cada categoría de tamaño que la criatura atacante sea mayor que el duelista, el duelista sufre un penalizador -4 a la tirada de ataque. El duelista también sufre un penalizador -4 cuando intenta parar un ataque

realizado contra un aliado adyacente. El duelista debe declarar que emplea esta aptitud después de que el ataque es anunciado, pero antes de que se realice la tirada.

Movilidad mejorada (Ex): Comenzando a 3º nivel, cuando lleva armadura ligera o ninguna armadura y no esta empleando un escudo, un duelista gana un bonificador +4 adicional a la CA contra ataques de oportunidad causados cuando se mueve fuera de una casilla amenazada.

Reflejos de combate: A 4º nivel, un duelista gana el beneficio de la dote Reflejos de Combate cuando emplea un arma ligera o perforante a una mano.

Gracia (Ex): A 4º nivel, un duelista gana un bonificador de competencia +2 adicional a todas las tiradas de salvación de Reflejos. Esta aptitud funciona para un duelista sólo cuando lleva armadura ligera o ninguna armadura y no emplea un escudo.

Réplica (Ex): Comenzando a 5º nivel, un duelista puede realizar un ataque de oportunidad contra cualquier criatura cuyo ataque pare con éxito, mientras que la criatura que ataca este dentro de su alcance.

Carga acrobática (Ex): A 6º nivel, un duelista obtiene la aptitud de cargar en situaciones en las que de otra forma no podría. Puede cargar sobre terreno difícil que normalmente ralentiza el movimiento. Dependiendo de la circunstancia, aún puede necesitar realizar pruebas adecuadas para moverse por el terreno con éxito.

Defensa elaborada (Ex): A 7º nivel y posteriores, si un duelista escoge luchar a la defensiva o emplea defensa total en combate cuerpo a cuerpo, gana un bonificador de esquiva +1 adicional a la CA por cada 3 niveles que posea el duelista.

TABLA 11-5: EL DUELISTA.

Nivel	Ataque Base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial
1	+1	+0	+1	+0	Defensa astuta, impacto preciso
2	+2	+1	+1	+1	Reacción mejorada +2, parada
3	+3	+1	+2	+1	Movilidad mejorada
4	+4	+1	+2	+1	Reflejos de combate, gracia
5	+5	+2	+3	+2	Réplica
6	+6	+2	+3	+2	Carga acrobática
7	+7	+2	+4	+2	Defensa elaborada
8	+8	+3	+4	+3	Reacción mejorada +4
9	+9	+3	+5	+3	Desviar flechas, sin retirada
10	+10	+3	+5	+3	Crítico lisiente

Desviar flechas (Ex): A 9º nivel, un duelista obtiene los beneficios de la dote Desviar Flechas cuando emplea un arma ligera o perforante a una mano. El duelista no necesita tener una mano libre para emplear esta dote.

Sin retirada (Ex): A 9º nivel, los enemigos adyacentes al duelista que realizan una acción de retirada provocan un ataque de oportunidad por parte del duelista.

Crítico lisiente (Ex): Cuando consigas un golpe crítico empleando un arma ligera o perforante a una mano, puede aplicar uno de los siguientes penalizadores además del daño inflingido: reduce todas las velocidades del objetivo en 10 pies (mínimo 5 pies), 1d4 puntos de daño a Fuerza o Destreza, penalizador -4 a todas las tiradas de salvación, penalizador -4 a la Clase de Armadura o 2d6 de puntos de daño de desangramiento. Estos penalizadores duran 1 minuto, excepto el daño de características, el cual debe ser sanado de forma normal, y el daño de desangramiento, el cual continúa hasta que el objetivo reciba curación mágica o una prueba de Sanar (CD 15).

MAESTRO EL SABER:



El maestro del saber es un recolector y guardián de secretos. A menudo se obsesiona por la palabra escrita, con conocimiento críptico y arcano sirviendo como su amante dedicado. Aferrándose al dicho de que el conocimiento es poder, el maestro del saber a menudo renuncia a riquezas personales y gloria personal por la rara o inusual información, una misión interminable que le lleva cada vez más cerca a su meta inalcanzable: perfección a través de la enseñanza. A menudo rechazando lo que considera los afectos inútiles y placeres transitorios de sus vecinos cortos de vida, el maestro del saber

cree que la única meta que vale la pena en la vida es la adquisición de poder intelectual. Después de todo, las riquezas se gastan, las pasiones desaparecen y el poder del cuerpo está limitado por la edad, mientras que la capacidad de la mente de crecer aún más con el tiempo es infinita.

La clase de maestro del saber posee poca atracción para los no lanzadores de conjuros -de hecho, antes de que uno puede dedicar una vida a los estudios y tradiciones del maestro del saber, un personaje primero debe dominar varios conjuros de la escuela de adivinación. Gran parte de maestros del saber comienzan su camino como clérigos o magos, pero cualquier personaje capaz de lanzar suficientes conjuros de adivinación puede, finalmente, convertirse en un maestro del saber.

Rol: Los maestros del saber pasan sus vidas en estudio, investigación y trabajo de campo. Aunque las primeras dos otorgan al maestro del saber una reputación de bibliotecario aislado, la última a menudo obliga a un maestro del saber a buscar la ayuda de los aventureros quienes, a través de un acuerdo de beneficio mutuo, pueden proporcionar una cantidad de protección al erudito mientras busca cualquier conocimiento que está buscando. Por su parte, el maestro del saber proporciona una gran cantidad de información y potencia de fuego arcana al grupo. Algunos maestros del saber activamente se burlan de sus compañeros que temen abandonar la seguridad del templo o biblioteca, señalando que solo conocimiento antiguo puede ser descubierto en los libros -el nuevo conocimiento debe ser buscado fuera en el mundo. Estos maestros del saber más activos pueden unirse a un grupo aventurero por el beneficio del viaje, satisfechos con cualquier conocimiento que pueda ser recogido a lo largo del camino.

Alineamiento: Gran parte de maestros del saber no pueden ser molestados con filosofías sin sentido o molestas como la ética, y tienden a ser neutrales, neutrales buenos o neutrales malvados.

Dado de Golpe: d6.

HABILIDADES CLÁSEAS:

Las habilidades clásicas del maestro del saber son: a Tación (Int), Diplomacia (Car), Trato con animales (Car), Sanar (Sab), Saber (todas las habilidades adquiridas individualmente) (Int), Lingüística (Int), Interpretar (Car), Conocimiento de conjuros (Int), y Usar objeto mágico (Car).

Puntos de habilidad por nivel: 4 + modificador de Inteligencia.

REQUISITOS:

Habilidades: Saber (dos cualesquiera) 7 rangos en cada uno.

Dotes: Tres dotes metamágicas o de creación de objetos cualesquiera, más Soltura con una Habilidad (Saber [cualquier habilidad de saber individual]).

Conjuros: Aptitud para lanzar siete adivinaciones diferentes, una de las cuales debe ser de nivel 3 o mayor.

RASGOS DE CLASE:

Lo que sigue son los rasgos de clase del maestro del saber:

Competencia con armas y armaduras: Los maestros del saber no adquiere competencias con armas ni armaduras.

Conjuros diarios/Conjuros conocidos:

Secreto: A 1° nivel y cada dos niveles superiores al 1° (3°, 5°, 7° y 9°), el maestro del saber escoge un secreto de la tabla de Secretos del Maestro del Saber. Su nivel más su modificador de Inteligencia determina que secretos puede escoger. No puede escoger el mismo secreto dos veces.

Conocimiento: A 2° nivel, un maestro del saber añade la mitad de su nivel a todas las pruebas de Saber y puede realizar dichas pruebas sin entrenar. El bonificador obtenido de esta aptitud se apila con aquellos obtenidos por Conocimiento de Bardo.

Idiomas adicionales: Un maestro del saber puede aprender cualquier idioma nuevo a 4° y 8° nivel.

Conocimiento mayor (Ex): A 6° nivel, un maestro del saber gana la aptitud de comprender los objetos mágicos. Siempre que un maestro del saber examine un objeto mágico para determinar sus propiedades, gana un bonificador de circunstancia +10 a su prueba de Conocimiento de conjuros.

Nivel	Ataque Base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial	Conjuros por día
1	+0	+0	+1	+1	Secreto	+1 nivel a una clase existente
2	+1	+1	+1	+1	Conocimiento	+1 nivel a una clase existente
3	+1	+1	+2	+2	Secreto	+1 nivel a una clase existente
4	+2	+1	+2	+2	Idioma adicional	+1 nivel a una clase existente
5	+2	+2	+3	+3	Secreto	+1 nivel a una clase existente
6	+3	+2	+3	+3	Conocimiento mayor	+1 nivel a una clase existente
7	+3	+2	+4	+4	Secreto	+1 nivel a una clase existente
8	+4	+3	+4	+4	Idioma adicional	+1 nivel a una clase existente
9	+4	+3	+5	+5	Secreto	+1 nivel a una clase existente
10	+5	+3	+5	+5	Conocimiento verdadero	+1 nivel a una clase existente

Nivel + modif. Int	Secreto	Efecto
1	Maestría instantánea	4 rangos en una habilidad en la que el personaje no tenga rangos
2	Secreto de la salud	dote adicional Dureza
3	Secretos de la fuerza interior	+2 en las salvaciones de Voluntad
4	El conocimiento de la verdadera forma física	+2 en las salvaciones de Fortaleza
5	El secreto conocimiento de la finta	+2 en las salvaciones de Reflejos
6	Truco con arma	+1 en las tiradas de ataque
7	Truco de esquiva	bonificador de esquiva +1 a la CA
8	Conocimiento aplicado	1 dote cualquiera
9	Descubrimiento arcano	1 conjuro adicional de 1° nivel
10	Más descubrimiento arcano	1 conjuros adicional de 2° nivel

* Como si lo ganase por una puntuación de característica elevada.

Conocimiento verdadero (Ex): A 10º nivel, el saber de un maestro del saber de hecho se vuelve inmenso. Una vez por día un maestro del saber puede emplear su saber para obtener el efecto de un conjuro conocimiento de leyendas o un conjuro analizar esencia mágica. Si es empleado para crear un efecto de conocimiento de leyendas, esta aptitud tiene un tiempo de lanzamiento de 1 minuto, sin importa cuanta información ya sea conocida sobre el asunto en cuestión.

TEÚRGO MÍSTICO:

Los teúrgos místicos no ponen límites a sus aptitudes mágicas y no encuentran su devoción tanto hacia lo arcano como a lo divino una paradoja irreconciliable. Buscan magia en todas sus formas, no encontrando razón o lógica en negarse instrucción limitando su conocimiento a un paradigma sofocante, aunque muchos sencillamente están hambrientos de poder ilimitado. No importa cuales sean sus motivos, los teúrgos místicos creen que la percepción es la realidad, ya sea a través de las fuerzas divinas o de las energías astrales del multiverso, también creen que la percepción puede ser usada para manipular y controlar no sólo la naturaleza de esta realidad, sino el destino en sí.

Los teúrgos místicos son extraídos de lanzadores de conjuros multiclase, quienes ya pueden lanzar tanto conjuros arcanos como divinos, y los poderes que ganan aumentan su dominio sobre ambos.



Rol: el teúrgo místico es un componente poderoso para cualquier grupo, proporcionando magia para el ataque, la defensa y la curación. Los teúrgos místicos viajan por el mundo en busca de magia arcana, artefactos sagrados, conocimiento mágico o revelaciones divinas, y gran parte tienen escrupulos con juntarse con grupos de aventureros mientras que las metas de este grupo no entren en conflicto directo con los suyos propios.

Alineamiento: los motivos de un teúrgo místico rara vez se derivan de un sentido de altruismo o filantropía, así que gran parte tiende a ser neutral, neutral bueno o neutral malvado. Los teúrgos místicos legales, ya sean buenos, neutrales o malvados, son raros, y a menudo emplean sus poderes ya sea para el beneficio -o control- de la sociedad. Los teúrgos místicos caóticos aún son más raros, ya que la profesión generalmente requiere gran disciplina personal.

Dado de Golpe: d6

HABILIDADES CLÁSEAS:

Las habilidades clásicas del teúrgo místico son: Averiguar intenciones (Sab), Conocimiento de conjuros (Int), Saber (arcano) (Int) y Saber (religión) (Int).

Puntos de habilidad por nivel: 2 + modificador de Inteligencia.

REQUISITOS:

Habilidades: Saber (arcano) 3 rangos, Saber (religión) 3 rangos

Conjuros: Aptitud para lanzar conjuros divinos y arcanos de 2º nivel.

RASGOS DE CLASE:

Lo que sigue son los rasgos de clase del teúrgo místico:

Competencia con armas y armaduras: Los teúrgos místicos no adquieren ninguna competencia con armas ni armaduras.

Conjuros diarios: Cuando un teúrgo místico adquiere un nuevo nivel, el personaje gana nuevos conjuros diarios como si hubiese adquirido un nivel en cualquier clase lanzadora de conjuros arcanos a la que pertenecía antes de añadir la clase de prestigio y en cualquier clase lanzadora de conjuros divinos a

la que pertenecía anteriormente. No obstante, no obtendrá ninguno de los otros beneficios que habría ganado un personaje de estas clases. Esto significa esencialmente que añade el nivel de teúrgo místico al nivel de cualquier clase de lanzadora de conjuros arcanos y lanzadora de conjuros divinos que posee el personaje, a continuación determina los conjuros diarios, los conjuros conocidos y al nivel de lanzador de forma normal. Si el personaje posee más de una clase lanzadora de conjuros arcanos o más de una clase de lanzadora de conjuros divinos antes de convertirse en teúrgo místico, debe decidir a cual clase añade cada nivel de teúrgo místico para el propósito de determinar los conjuros diarios.

Conjuros combinados (Sb): Un teúrgo místico puede preparar y lanzar conjuros de una de sus clases lanzadoras de conjuros emplean los espacios de conjuros disponibles de cualquiera de sus otras clases lanzadoras de conjuros. Los conjuros preparados o lanzados de esta forma cuestan un espacio de conjuro de un nivel más que el original. Esta aptitud no puede ser empleada para lanzar un conjuro a un nivel inferior si ese conjuro existe en ambas listas de conjuros. A 1º nivel, un teúrgo místico puede preparar conjuros de 1º nivel de una de sus clases lanzadoras de conjuros empleando espacios de conjuros de 2º nivel de las otras clases lanzadoras de conjuros. A partir de entonces, cada dos niveles, el nivel de los conjuros que puede lanzar de esta forma aumenta en uno, a un máximo de conjuros de 5º nivel a 9º nivel (estos conjuros

ocuparían espacios de conjuros de 6º nivel). Los componentes de estos conjuros no cambian, pero de otro modo siguen las reglas empleadas para lanzar conjuros de esa clase lanzadora de conjuros.

Los lanzadores de conjuros espontáneos solo pueden seleccionar conjuros que han preparado ese día empleando clases no espontáneas para esta aptitud, incluso si los conjuros ya han sido lanzados. Por ejemplo, un clérigo / hechicero / místico teúrgo puede emplear esta aptitud para lanzar un conjuro espontáneo de *bendecir* empleando un espacio de conjuro de hechicero de 2º nivel, si el personaje tenía un conjuro preparado de *bendecir* empleando un espacio de conjuro de clérigo de 1º nivel, incluso si ese conjuro ya ha sido lanzado ese día.

Conjuros fusionados (Sb): A 10º nivel, un teúrgo místico puede lanzar dos conjuros, uno de cada una de sus clases lanzadoras de conjuros, empleando una acción. Ambos conjuros deben poseer el mismo tiempo de lanzamiento. El teúrgo místico puede realizar cualquier decisión que tenga que ver con los conjuros de forma independiente. Cualquier objetivo afectado por ambos conjuros sufre un penalizador -2 a las salvaciones realizadas contra cada conjuro. El teúrgo místico recibe un bonificador +2 a las pruebas de nivel de lanzador realizadas para superar resistencia a conjuros con estos dos conjuros. Un teúrgo místico puede emplear esta aptitud una vez por día.

TABLA 11-8: EL TEÚRGO MÍSTICO.

Nivel	Ataque Base	S. Fort	S. Ref.	S. Vol.	Especial	Conjuros por día
1	+0	+1	+0	+1	Conjuros combinados (1º)	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente/ +1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos existente
2	+1	+1	+1	+1		+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente/ +1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos existente
3	+1	+2	+1	+2	Conjuros combinados (2º)	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente/ +1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos existente
4	+2	+2	+1	+2		+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente/ +1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos existente
5	+2	+3	+2	+3	Conjuros combinados (3º)	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente/ +1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos existente
6	+3	+3	+2	+3		+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente/ +1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos existente
7	+3	+4	+2	+4	Conjuros combinados (4º)	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente/ +1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos existente
8	+4	+4	+3	+4		+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente/ +1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos existente
9	+4	+5	+3	+5	Conjuros combinados (5º)	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente/ +1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos existente
10	+5	+5	+3	+5	Conjuros fusionados	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente/ +1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos existente

APÉNDICE 1 – APTITUDES ESPECIALES.

Las siguientes aptitudes especiales incluyen reglas utilizadas habitualmente por varias criaturas, conjuros y trampas.

Aptitudes Extraordinarias (Ex): Las Aptitudes Extraordinarias no son mágicas. Sin embargo, no son algo que cualquiera pueda hacer sin un entrenamiento o adiestramiento extensivo. Los efectos o áreas que supriman o nieguen la magia no tienen efecto sobre las Aptitudes Extraordinarias.

Aptitudes Sortílegas (St): Las Aptitudes Sortílegas, como su nombre implica, son aptitudes mágicas que son muy similares a los conjuros. Las Aptitudes Sortílegas están sujetas a la Resistencia a Conjuros y a *Disipar Magia*. No funcionan en los lugares y áreas donde la magia es suprimida o negada (como dentro de un *Campo antimagia*). Las Aptitudes Sortílegas pueden ser disipadas y contrarrestadas de la forma habitual.

Aptitudes Sobrenaturales (Sb): Las Aptitudes Sobrenaturales son mágicas pero no son Sortílegas. Las Aptitudes Sobrenaturales no están sometidas a la resistencia a conjuros y no funcionan en lugares donde la magia es suprimida o negada (como dentro de un *Campo Antimágico*).

TABLA 16-1: TIPOS DE APTITUDES ESPECIALES-			
	Extraordinaria	Sortílega	Sobrenatural
Disipar	No	Sí	No
Resistencia a Conjuros	No	Sí	No
Campo Antimagia	No	Sí	Sí
Ataque de Oportunidad	No	Sí	No

Disipar: ¿Puede disipar magia y conjuros similares disipar los efectos de aptitudes de ese tipo?

Resistencia a Conjuros: ¿Protege Resistencia a conjuros a una criatura de estas aptitudes?

Campo Antimagia: ¿Un Campo Antimagia o una magia similar suprime la habilidad?

Ataque de Oportunidad: ¿Utilizar la habilidad provoca ataques de oportunidad de la misma forma que lanzar un conjuro?

BONOS A LAS PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA:

Algunos hechizos y habilidades pueden aumentar tus puntuaciones de característica. El incremento de puntuaciones de característica posee una duración de 1 día o menos, ya que son bonos temporales. Por cada dos puntos de aumento a una habilidad única, se aplica un bono de +1 a las habilidades y las estadísticas relacionadas con la capacidad correspondiente (ver la tabla Tabla 1-3: Modificadores de Características y Bonificadores de Conjuros).

Fuerza: Temporalmente se incrementa tu puntuación de fuerza, otorgándote un bono a las pruebas de habilidad basadas en la fuerza, a las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo, y a las tiradas de daño con un arma (siempre y cuando dicho daño se base en la fuerza). El bono se aplica también a tu Bonificador de Maniobras de Combate (BMC) (siempre y cuando tu tamaño sea Pequeño o más grande) y a tu Defensa contra Maniobras de Combate (DMC).

Destreza: Temporalmente se aumenta tu puntuación de Destreza, lo que te otorga un bono a las pruebas de aquellas habilidades que estén basadas en la Destreza, a las tiradas de ataques a distancia, a las pruebas de iniciativa, y a las TS de Ref. El bono se aplica también a tu Clase de Armadura, y a tu Bonificador de Maniobras de Combate (BMC) (siempre y cuando tu tamaño sea Diminuto o más pequeño) y a tu Defensa contra Maniobras de Combate (DMC).

Constitución: Los incrementos temporales de tus puntos de Constitución te proporcionan una bonificación en tus tiradas de salvación de Fortaleza. Además, multiplica tu Reserva total de puntos de Golpe por esta bonificación y añade esa cantidad a tu total actual de puntos de golpe. Cuando la bonificación termina, retira ese total de tu puntuación actual de puntos de golpe.

Inteligencia: Los incrementos temporales en tu puntuación de Inteligencia te proporcionan una bonificación en las tiradas de técnicas basadas en la Inteligencia. Esta bonificación también se aplica a cualquier tirada de conjuros basada en la Inteligencia.

Sabiduría: Los incrementos temporales en tu puntuación de Sabiduría te proporcionan una bonificación en las tiradas de

técnicas basadas en la Sabiduría. Esta bonificación también se aplica a cualquier tirada de conjuros basada en la Sabiduría.

Carisma: Los incrementos temporales en tu puntuación de Carisma te proporcionan una bonificación en las tiradas de técnicas basadas en el Carisma. Esta bonificación también se aplica a cualquier tirada de conjuros basada en el Carisma y a la tirada de dados para resistir tu canalización de energía.

Bonificaciones Permanentes: Las bonificaciones de Característica con una duración superior a 1 día incrementan la puntuación de la característica relevante después de 24 horas. Modifica todas las técnicas y estadísticas relacionadas con la característica incrementada. Esto puede permitirte ganar puntos de habilidad, puntos de golpe y otras bonificaciones. Estas bonificaciones deberían anotarse por separado por si son eliminadas.

DAÑO, PENALIZACIÓN Y CONSUNCIÓN EN LA PUNTUACIÓN DE CARACTERÍSTICA:

Enfermedades, venenos, conjuros y otras aptitudes pueden causar daño directamente a tus puntuaciones de característica. Este daño realmente no reduce una característica, sino que aplica una penalización a las habilidades y estadísticas basadas en esa característica.

Por cada 2 puntos de daño que recibas en una misma característica, aplica una penalización de -1 a las habilidades y estadísticas que dependan de la característica relevante. Si la cantidad de daño en la característica que has recibido iguala o supera tu puntuación de característica, caes inconsciente de inmediato hasta que el daño sea menor que tu puntuación de característica. La única excepción es tu puntuación de Constitución. Si el daño sobre tu puntuación de Constitución es mayor que tu Constitución, mueres. A menos que se especifique de otra forma, el daño sobre tus puntuaciones de característica se cura a un ritmo de 1 por día por cada puntuación de característica que haya resultado dañada. El daño sobre una característica puede curarse mediante el uso de conjuros, como *Restauración Menor*

Algunos conjuros y aptitudes pueden aplicarte una penalización sobre una característica durante un espacio limitado de tiempo. Mientras se encuentran en efecto, estas penalizaciones actúan como un daño sobre la característica, pero no pueden provocar inconsciencia o muerte. En esencia, las penalizaciones no pueden reducir tu puntuación de característica por debajo de 1.

Fuerza: El daño en tu puntuación de Fuerza te provoca penalizaciones sobre las tiradas de técnicas basadas en la Fuerza, tiradas de ataque cuerpo a cuerpo y tiradas de daño de armas (si dependen de la Fuerza). La penalización también se aplica a tu Bonificación de Maniobra de Combate (si eres Pequeño o mayor) y a tu Defensa contra Maniobras de Combate.

Destreza: El daño en tu puntuación de Destreza te provoca penalizaciones sobre las tiradas de habilidades basadas en la Destreza, tiradas de ataque a distancia, tiradas de iniciativa y tiradas de salvación de Reflejos. La penalización también se aplica a tu Clase de Armadura, tu Bonificación de Maniobra de Combate (Si eres Diminuto o más pequeño) y tu Defensa contra Maniobras de Combate.

Constitución: El daño en tu puntuación de Constitución te provoca penalizaciones sobre las tiradas de salvación de Fortaleza. Además, multiplica tu total de Puntos de Golpe por esta penalización y resta esa cantidad a tu total de puntos de golpe actual. Los puntos de golpe perdidos se recuperan cuando se cura el daño causado a tu Constitución.

Inteligencia: El daño en tu puntuación de Inteligencia te provoca penalizaciones en las tiradas de habilidades basadas en la Inteligencia. Esta penalización también se aplica a cualquier tirada de conjuros basada en la Inteligencia.

Sabiduría: El daño en tu puntuación de Sabiduría te provoca penalizaciones en las tiradas de habilidades basadas en la Sabiduría y en las tiradas de salvación de Voluntad. Esta penalización también se aplica a cualquier tirada de conjuros basada en la Sabiduría.

Carisma: El daño en tu puntuación de Carisma te provoca penalizaciones en las tiradas de técnicas basadas en el Carisma. Esta penalización también se aplica a cualquier tirada de conjuros basada en el Carisma y a la tirada para resistir tu canalización de energía.

Consunción de característica: El Consunción de característica reduce la puntuación relevante de una característica. Modifica todas las habilidades y estadísticas relacionadas con esa característica. Esto puede provocarte la pérdida de puntos de habilidad, puntos de golpe u otras bonificaciones. El Consunción de característica puede curarse mediante el uso de conjuros como *Restauración*.

AFLICCIONES:

Desde maldiciones a venenos o enfermedades, existen varias aflicciones que pueden afectar a una criatura. Aunque cada una de esas aflicciones tiene un efecto diferente, todas funcionan utilizando el mismo sistema básico. Todas las aflicciones permiten una tirada de salvación en el momento en que se contraen. Si se tiene éxito en la tirada, la criatura no sufre esa aflicción y no necesita realizar más tiradas. Si la tirada de salvación falla, la criatura cae víctima de la aflicción y debe soportar sus efectos.

Las aflicciones requieren que una criatura realice una tirada de salvación tras un período de tiempo para evitar recibir ciertas penalizaciones. En la mayoría de los casos, si se realizan varias tiradas de salvación de forma consecutiva, la aflicción termina y no son necesarias nuevas tiradas. En algunos casos, normalmente aflicciones sobrenaturales, la aflicción no se puede curar sólo mediante tiradas de salvación y se requiere la ayuda de una magia poderosa para retirarla.

Cada aflicción se presenta con una breve información para ayudarte a adjudicar el resultado.

Nombre: El nombre de la aflicción.

Tipo: Es el tipo de aflicción, como una maldición, enfermedad o veneno. Podría incluir la forma en que se contrae, como contacto, ingestión, inhalación, daño, conjuro o trampa.

Salvación: Esto proporciona la forma de evitar contraer esa aflicción, así como la tirada de salvación. A menos que se especifique, también es la tirada de salvación para evitar los efectos de la aflicción después de que se haya contraído, así como la tirada que cualquier conjurador necesita realizar para acabar con la aflicción mediante la magia como *Quitar Maldición* o *Neutralizar Veneno*.

Incubación: Algunas aflicciones tardan una cantidad variable de tiempo antes de manifestarse. Las criaturas que entran en contacto con una aflicción con un período de incubación deben realizar una tirada de salvación de inmediato. El éxito significa que se evita la aflicción y no es necesario realizar nuevas tiradas de salvación. Un fallo significa que la criatura ha contraído la aflicción así que debe comenzar a realizar tiradas de salvación adicionales después de que el período de incubación haya terminado. El efecto de la aflicción no se produce hasta que el período de incubación haya terminado y entonces sólo si se fallan más tiradas de salvación.

Frecuencia: Se refiere a la frecuencia con que debe intentarse la tirada de salvación después de que la aflicción haya

sido contraída (después del período de incubación que tenga la aflicción). Aunque algunas aflicciones duran hasta que se curan, otras terminan de forma prematura, aunque el personaje no se haya curado mediante otros medios. Si una aflicción termina después de un período determinado de tiempo específico, será señalado en la frecuencia. Por ejemplo, una enfermedad con una frecuencia de "1/día" dura hasta que se cura, pero un veneno con una frecuencia de "1/turno durante 6 turnos" termina su efecto cuando hayan pasado 6 turnos. Las aflicciones sin frecuencia actúan sólo una vez, inmediatamente después de haberlas contraído (o después del período de incubación, si es que lo tienen).

Efecto: Es el efecto que el personaje sufre cada vez que falla su tirada de salvación contra la aflicción. La mayoría de las aflicciones causan daño en las Características o daño en los puntos de golpe. Estos efectos a veces son acumulativos, y el resto sólo afectan a la criatura si falló su tirada de salvación más reciente. Algunas aflicciones tienen efectos diferentes después de que se haya fallado la primera tirada de salvación. Estas aflicciones tienen un efecto inicial, que se produce cuando la primera tirada de salvación se falla, y un efecto secundario, cuando se fallan las siguientes tiradas de salvación, como se menciona en el texto. El daño causado en las Características y puntos de golpe por una aflicción no puede curarse de forma natural mientras esa aflicción continúe.

Curación: En este apartado se dice cómo curar la aflicción. Habitualmente consiste en varias tiradas de salvación, que deben hacerse de forma consecutiva. Aunque la aflicción tenga una frecuencia limitada, puede curarse antes si se hacen suficientes tiradas de salvación. Las aflicciones sin un apartado de cura sólo pueden curarse mediante conjuros poderosos como *Neutralizar Veneno* y *Quitar Maldición*. No importa cuántas tiradas de salvación se hagan, estas aflicciones continúan afectando al objetivo.

Ejemplo: Valeros se ha expuesto a la enfermedad del dolor rojo. Falló una tirada de salvación de Fortaleza de CD 15 para evitar contraerla, así que cuando pasa el período de incubación de 1d3 días, debe hacer otra tirada de Fortaleza de CD 15 para evitar recibir 1d6 puntos de daño en Fuerza. Desde este momento debe realizar una tirada de Fortaleza de CD 15 cada día (la frecuencia de la enfermedad) para evitar recibir más daño en su Fuerza. Si en dos días consecutivos supera sus tiradas de salvación, se curará de la enfermedad y cualquier daño que haya recibido comenzará a curarse de forma natural.

MALDICIONES:

Los ladrones despreocupados que saquean una tumba, los héroes borrachos que insultan a un poderoso mago y los aventureros temerarios que se dedican a recoger espadas antiguas pueden terminar sufriendo maldiciones. Estas aflicciones mágicas pueden tener una amplia variedad de efectos, desde una sencilla penalización a ciertas tiradas hasta transformar a la víctima en un sapo. Algunas incluso causan que el personaje maldito se pudra lentamente hasta que de su cuerpo no queda nada excepto polvo. Al contrario que otras aflicciones, la mayoría de las maldiciones no pueden “curarse” mediante varias tiradas de salvación con éxito. Sin embargo, las maldiciones pueden romperse con magia, normalmente mediante conjuros especializados como *Quitar Maldición* o *Romper Encantamiento*. Aunque algunas maldiciones provocan un deterioro progresivo, otras causan una penalización fija desde el momento en que se contraen, y no se desvanecen con el tiempo ni tampoco empeoran. Además, existen varios objetos mágicos que actúan como maldiciones. Consulta el Capítulo 15 para leer una descripción de estos objetos malditos.

Los siguientes ejemplos presentan sólo algunas posibilidades a la hora de crear maldiciones.

Conjuro de Polimorfismo funesto

Tipo maldición, conjuro.

Salvación Fortaleza CD 17 niega, Voluntad CD 17 niega parcial.

Efecto Transforma al objetivo en un lagarto; consulta la descripción de *Polimorfismo funesto*.

Trampa de maldición

Tipo maldición, conjuro, trampa.

Salvación Voluntad CD 14.

Efecto Penalización de -6 a Fuerza.

Maldición de las Edades

Tipo maldición.

Salvación Voluntad CD 17.

Frecuencia 1/día.

Efecto El objetivo envejece un año.

Podredumbre de momia

Tipo maldición, enfermedad, daño.

Salvación Fortaleza CD 16.

Incubación 1 minuto.

Frecuencia 1/día.

Efecto 1d6 daño Con y 1d6 daño Car.

Cura La podredumbre de momia puede curarse con un conjuro de *Quitar Maldición* y otro de *Quitar Enfermedad* seguidos dentro de 1 minuto de tiempo.

Mala suerte

Tipo maldición.

Salvación Voluntad CD 20 niega, ninguna tirada de salvación evita los efectos.

Frecuencia 1/hora.

Efecto el objetivo debe volver a tirar cualquier tirada elegida por el DM y quedarse con el peor resultado.

Licantropía

Tipo maldición, daño.

Salvación Fortaleza CD 15 niega, Voluntad CD 15 evita los efectos.

Incubación hasta la siguiente luna llena.

Frecuencia cada noche de luna llena o siempre que el objetivo resulte herido.

Efecto el personaje se convierte en un lobo bajo el control del DM hasta la mañana siguiente.

ENFERMEDADES:

Desde una plaga extendida al mordisco de una rata rabiosa, la enfermedad es una amenaza seria para la gente común y los aventureros por igual. Las enfermedades rara vez tienen una frecuencia limitada, pero la mayoría tienen un prolongado período de incubación. Este período también puede ser variable. La mayoría de las enfermedades pueden curarse mediante varias tiradas de salvación consecutivas o mediante conjuros como *Quitar Enfermedad*.

Los siguientes ejemplos representan sólo algunas posibilidades a la hora de crear enfermedades.

Enfermedad de la ceguera

Tipo enfermedad, ingestión.

Salvación Fortaleza CD 16.

Incubación 1d3 días.

Frecuencia 1/día.

Efecto 1d4 daño en Fuerza, si se reciben más de 2 puntos de daño, el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Fortaleza adicional o quedará ciego permanentemente.

Curación 2 tiradas de salvación consecutivas.

Peste bubónica

Tipo enfermedad, herida o inhalación.

Salvación Fortaleza CD 17.

Incubación 1 día.

Frecuencia 1/ día.

Efecto 1d4 daño Con y 1 daño Car, y el personaje se encuentra fatigado.

Curación 2 tiradas de salvación consecutivas.

Fiebre del cacareo

Tipo enfermedad, inhalación.

Salvación Fortaleza CD 16.

Incubación 1 día.

Frecuencia 1/día.

Efecto 1d6 daño Sab.

Curación 2 tiradas de salvación consecutivas.

Fiebre del demonio

Tipo enfermedad, herida.

Salvación Fortaleza CD 18.

Incubación 1 día.

Frecuencia 1/día.

Efecto 1d6 daño Con, el objetivo debe realizar una segunda tirada de salvación o 1 punto del daño será drenado de la Con.

Curación 2 tiradas de salvación consecutivas.

Resfriado del diablo

Tipo enfermedad, herida.

Salvación Fortaleza CD 14.

Incubación 1d4 días.

Frecuencia 1/día.

Efecto 1d4 daño Fuerza.

Curación 3 tiradas de salvación consecutivas.

Fiebre Repugnante

Tipo enfermedad, herida.

Salvación Fortaleza CD 12.

Incubación 1d3 días; **Frecuencia** 1/día.

Efecto 1d3 daño Des y 1d3 daño Con.

Curación 2 tiradas de salvación consecutivas.

Lepra

Tipo enfermedad, contacto, inhalación, herida.

Salvación Fortaleza CD 12 la niega, Fortaleza CD 20 evita los efectos.

Incubación 2d4 semanas.

Frecuencia 1/semana.

Efecto 1d2 daño Car.

Curación 2 tiradas de salvación consecutivas.

Incendio mental

Tipo enfermedad, inhalación.

Salvación Fortaleza CD 12.

Incubación 1 día.

Frecuencia 1/día.

Efecto 1d4 daño Int.

Curación 2 tiradas de salvación consecutivas.

Dolor rojo

Tipo enfermedad, herida.

Salvación Fortaleza CD 15.

Incubación 1d3 días.

Frecuencia 1/día.

Efecto 1d6 daño Fue.

Curación 2 tiradas de salvación consecutivas.

Temblores

Tipo enfermedad, contacto.

Salvación Fortaleza CD 13.

Incubación 1 día.

Frecuencia 1/día.

Efecto 1d8 daño Des.

Curación 2 tiradas de salvación consecutivas

Muerte viscosa

Tipo enfermedad, contacto.

Salvación Fortaleza CD 14.

Incubación 1 día.

Frecuencia 1/día.

Efecto 1d4 daño Con, el objetivo debe realizar una segunda tirada de salvación de Fortaleza o 1 punto del daño será consumido de la Con.

Curación 2 tiradas de salvación consecutivas.

VENENOS:

Ninguna otra aflicción es tan temida como el veneno. Desde los colmillos de una víbora al cuchillo envenenado del asesino, el veneno es una amenaza constante. Los venenos pueden curarse mediante tiradas de salvación con éxito y conjuros como *Neutralizar Veneno*.

Los venenos de contacto se contraen en el momento en que alguien toca el veneno con su piel desnuda. Esos venenos también pueden utilizarse como venenos de herida, infectando las heridas. Los venenos de contacto tienen un tiempo de incubación de 1 minuto y una frecuencia de 1 minuto.

Los venenos de ingestión actúan cuando una criatura se come o se bebe el veneno. Los venenos ingeridos normalmente tienen un tiempo de incubación de 10 minutos y una frecuencia de 1 minuto.

Los venenos de herida actúan principalmente mediante los ataques de determinadas criaturas o armas recubiertas con la toxina. Los venenos de daño normalmente no tienen un tiempo de incubación y tienen una frecuencia de 1 turno.

Los venenos de inhalación actúan cuando una criatura entra en un lugar o zona contaminada con esos venenos. La mayoría de los venenos inhalados ocupan un volumen de unos 30 cm cúbicos por dosis. Las criaturas pueden tratar de aguantar la respiración mientras se encuentran dentro de la zona envenenada para evitar inhalar la toxina. Las criaturas que aguantan la respiración tienen una posibilidad del 50 % de no tener que realizar la tirada de Salvación cada turno que permanezcan

expuestos. Consulta las reglas de apuntar la respiración y ahogamiento en el Capítulo 13. Ten en cuenta que un personaje que falla en aguantar la respiración no se ahoga sino que vuelve a respirar normalmente.

Al contrario que otras aflicciones, varias dosis del mismo veneno pueden acumularse. Los venenos que actúan mediante el daño y el contacto no pueden acumularse y sólo pueden actuar con una dosis al mismo tiempo, pero los venenos inhalados e ingeridos pueden causar el daño de varias dosis a la vez. Cada dosis adicional extiende la duración total del veneno (señalada en la frecuencia) en la mitad de la duración total. Además, cada dosis de veneno incrementa la dificultad de resistir el veneno en +2. Este incremento es acumulativo.

Varias dosis no alteran las condiciones de curación del veneno, y alcanzar esas condiciones termina con la aflicción provocada por todas las dosis. Por ejemplo, a un personaje le pican tres veces en el mismo turno tres arañas monstruosas Medianas, inyectándole tres dosis de veneno de araña Mediana. El desafortunado personaje debe realizar una tirada de salvación de Fortaleza CD18 durante los siguientes 8 turnos. Por fortuna, sólo una tirada de salvación cura al personaje de las tres dosis de veneno.

Aplicar veneno a un arma o a un proyectil de munición es una acción estándar. Siempre que un personaje aplique o esparza un veneno para utilizarlo existe un 5 % de posibilidades de que se exponga al veneno y debe hacer una tirada de salvación normal. Esto no consume la dosis de veneno. Siempre que un personaje ataque con un arma envenenada, si la tirada de ataque resulta ser un 1 natural, se expone al veneno. Esto sí consume el veneno del arma. Los personajes con el rasgo de clase Usar Veneno no se arriesgan a envenenarse de forma accidental.

Los venenos pueden crearse utilizando Pericia (alquimia). La dificultad para fabricar un veneno es igual a la dificultad de su tirada de salvación. Sacar un 1 natural en una tirada de Pericia mientras se elabora un veneno expone al creador a su veneno. Los envenenadores con el rasgo de clase Usar Veneno no se arriesgan a envenenarse cuando utilizan Pericia para hacer veneno. Los siguientes ejemplos sólo representan algunas posibilidades a la hora de crear venenos.

TABLA 16-2: EJEMPLOS DE VENENOS.

Nombre	Tipo	CD For	Incubación	Frecuencia	Efecto	Curación	Coste
Aceite de Gárrala	ingerido	15	1 min.	---	inconc. 1d3 h	1 salv.	90 po
Aceite de Sangreverde	herida	13	---	1/asalto durante 4 asaltos	1 Con	1 salv.	100po
Arsénico	ingerido	13	10 min.	1/min. durante 4 min.	1d2 Con	1 salv.	120 po
Azote de Lobo (hierba lobera)	ingerido	16	10 min.	1/min. durante 6 min.	1d3 Con	1 salv.	500 po
Belladona	ingerido	14	10 min.	---	1d2 Fue, ver texto	1 salv.	100 po
Bilis de dragón	contacto	26	---	1/asalto durante 6 asaltos	1d3 Fue	---	1.500 po
Bruma de demencia	inhulado	15	---	1/asalto durante 6 asaltos	1d3 Sab	1 salv.	1.500 po
Cicuta	ingerido	18	10 min.	1/min. durante 6 min.	1d6 Des, texto	2 salv.	2.500 po
Esencia de sombra	daño	17	---	1/asalto durante 6 asaltos	1 consunción Fue/1d2 Fue	1 salv.	250 po
Extracto de Loto negro	contacto	20	1 min.	1/asalto durante 6 asaltos	1d6 Con	2 salv.	4.500po
Híñito azul	herida	14	---	1/asalto durante 2 asaltos	1 Con/incons. 1d3 horas.	1 salv.	120 po
Hoja Mortal	Herida	20	---	1/asalto durante 6 asaltos	1d3 Con	2 salv.	1.800 po
Incienso quemado de Othur	inhulado	18	---	1/asalto durante 6 asaltos	consunción 1 Con/1d3 Con	2 salv.	2.100 po
Lágrimas de muerte	contacto	22	1 min.	1/min. durante 6 min.	1d6 Con y Parálisis 1 min.	---	6.500 po
Musgo del yo	ingerido	14	10 min.	1/min. 6 min.	1d3 Int	1 salv.	125 po
Nitharit	contacto	13	1 min.	1/min. 6 min.	1d3 Con	1 salv.	650 po
Pasta de raíz de Malyass	contacto	16	1 min.	1/min. 6 min.	1d2 Des	1 salv.	250 po
Polvo de Lich	ingerido	17	10 min.	1 /min. 6 min.	1d3 Fue	2 salv.	400 po
Polvo de asaltante oscuro	ingerido	18	10 min.	1/min. 6 min.	1d3 Con y 1 Fue	2 salv.	800 po
Polvo de Ungol	inhulado	15	---	1/asalto durante 4 asaltos	Consunción 1 Car/1d2 Car	1 salv.	1.000 po
Raíz de sangre	daño	12	1 turno	1/asalto durante 4 asaltos	1 Con y 1 Sab	1 salv.	100 po
Raíz de Terinav	contacto	16	1 min.	1/min. durante 6 min.	1d3 Des	1 salv.	400 po
Residuo de hoja de Cativera	contacto	16	1 min.	1/min. durante 6 min.	2d12 pg /1 Con	1 salv.	300 po
Seta Listada	ingerido	11	10 min.	1/min. durante 4 min.	1d3 Sab y 1 Int	1 salv.	180 po
Sueño del rey	ingerido	19	1 día	1/día	consunción1 Con	2 salv.	5.000 po
Vapor de pesadilla	inhulado	20	---	1/asalto durante 6 asaltos	1 Sab y confuso 1asalto	1 salv.	1.800 po.
Veneno de Araña Mediana	daño	14	---	1/asalto durante 4 asaltos	1d2 Fue	1 salv.	150 po
Veneno de Avispa Gigante	herida	18	---	1/asalto durante 6 asaltos	1d2 Des	1 salv.	210 po
Veneno de ciempiés pequeño	daño	11	---	1/asalto 4 asalto	1 Des	1 salv.	90 po
Veneno drow	herida	13	---	1/ min. durante 2 min.	inconsciente 1 minuto/2d4 horas	1 salv.	75 po
Veneno de gran escorpión	daño	17	---	1/asalto durante 6 asaltos	1d2 Fue	1 salv.	200 po
Veneno de gusano púrpura	daño	24	---	1/asalto durante 6 asaltos	1d3 Fue	2 salv.	700 po
Veneno prismático verde	conjuro	varía	---	1/asalto durante 6 asaltos	Muerte/1 Con	2 salv.	---
Veneno de Víbora negra	herida	11	---	1asalto durante 6 asaltos	1d2 Con	1 salv.	120 po
Veneno de Wyvern	daño	17	---	1asalto durante 6 asaltos	1d4 Con	2 salv.	3.000 po

Aceite de Sangreverde

Tipo veneno, herida; **Salvación** Fortaleza CD 13

Frecuencia 1/turno durante 4 turnos

Efecto 1 daño Con; **Curación** 1 tirada de salvación

Aceite de Taggit

Tipo veneno, ingestión; **Salvación** Fortaleza CD 15

Incubación 1 minuto

Efecto inconsciencia durante 1d3 horas; **Curación** 1 tirada de salvación

Arsénico

Tipo veneno, ingestión; **Salvación** Fortaleza CD 13

Incubación 10 minutos; **Frecuencia** 1/minuto durante 4 minutos

Efecto 1d2 daño Con; **Curación** 1 tirada de salvación

Azote de Lobo (Hierba lobera)

Tipo veneno, ingestión; **Salvación** Fortaleza CD 16

Incubación 10 minutos; **Frecuencia** 1/minuto durante 6 minutos

Efecto 1d3 daño Con; **Curación** 1 tirada de salvación

Belladona

Tipo veneno, ingestión; **Salvación** Fortaleza CD 14

Incubación 10 minutos; **Frecuencia** 1/minuto durante 6 minutos

Efecto 1d2 daño Fue, el objetivo puede intentar una tirada de salvación para curar una aflicción de licantropía contraída en la pasada hora; **Curación** 1 tirada de salvación

Bilis de Dragón

Tipo veneno, contacto; **Salvación** Fortaleza CD 26

Frecuencia 1/turno durante 6 turnos

Efecto 1d3 daño Fue

Bruma de demencia

Tipo veneno, inhalación; **Salvación** Fortaleza CD 15

Frecuencia 1/turno durante 6 turnos

Efecto 1d3 daño Sab; **Curación** 1 tirada de salvación

Cicuta

Tipo veneno, ingestión; **Salvación** Fortaleza CD 18

Incubación 10 minutos; **Frecuencia** 1/minuto durante 6 minutos

Efecto 1d6 daño Des, las criaturas reducidas a 0 de Destreza se ahogan; **Curación** 2 tiradas de salvación consecutivas

Esencia de sombra

Tipo veneno, herida; **Salvación** Fortaleza CD 17

Frecuencia 1/turno durante 6 turnos

Efecto inicial consunción 1 Fue; **Efecto secundario** 1d2 daño Fue; **Curación** 1 tirada de salvación

Extracto de Loto Negro

Tipo veneno, contacto; **Salvación** Fortaleza CD 20

Incubación 1 minuto; **Frecuencia** 1/turno durante 6 turnos.

Efecto 1d6 daño Con; **Curación** 2 tiradas de salvación consecutivas.

Híñito azul

Tipo veneno, herida; **Salvación** Fortaleza CD 14

Frecuencia 1/turno durante 2 turnos

Efecto inicial 1 daño Con; **Efecto secundario** inconsciencia durante 1d3 horas; **Curación** 1 tirada de salvación

Hoja Mortal

Tipo veneno, herida; **Salvación** Fortaleza CD 20

Frecuencia 1/turno durante 6 turnos

Efecto 1d3 daño Con; **Curación** 2 tiradas de salvación consecutivas 2

Incienso quemado de Othur

Tipo veneno, inhalación; **Salvación** Fortaleza CD 18

Frecuencia 1/turno durante 6 turnos

Efecto inicial 1 punto drenado de Con; **Efecto secundario** 1d3 daño Con; **Curación** 2 tiradas de salvación consecutivas

Lágrimas de muerte

Tipo veneno, contacto; **Salvación** Fortaleza CD 22

Incubación 1 minuto; **Frecuencia** 1/minuto durante 6 minutos

Efecto 1d6 daño Con y paralizado durante 1 minuto

Musgo del yo

Tipo veneno, ingestión; **Salvación** Fortaleza CD 14

Incubación 10 minutos; **Frecuencia** 1/minuto durante 6 minutos

Efecto 1d3 daño Int; **Salvación** 1 tirada de salvación

Nitharit

Tipo veneno, contacto; **Salvación** Fortaleza CD 13

Incubación 1 minuto; **Frecuencia** 1/minuto durante 6 minutos

Efecto 1d3 daño Con; **Curación** 1 tirada de salvación

Pasta de raíz de Malyass

Tipo veneno, contacto; **Salvación** Fortaleza CD 16

Incubación 1 minuto; **Frecuencia** 1/minuto durante 6 minutos

Efecto 1d2 daño Des; **Curación** 1 tirada de salvación

Polvo de Liche

Tipo veneno, ingestión; **Salvación** Fortaleza CD 17

Incubación 10 minutos; **Frecuencia** 1/minuto durante 6 minutos

Efecto 1d3 daño Fue; **Curación** 2 tiradas de salvación consecutivas

Polvo de asaltante oscuro

Tipo veneno, ingestión; **Salvación** Fortaleza CD 18

Incubación 10 minutos; **Frecuencia** 1/minuto durante 6 minutos

Efecto 1d3 daño Con y 1 daño Fue; **Curación** 2 tiradas de salvación consecutivas

Polvo de Ungol

Tipo veneno, inhalación; **Salvación** Fortaleza CD 15

Frecuencia 1/turno durante 4 turnos

Efecto inicial consunción 1 Ca; **Efecto secundario** 1d2 daño Car; **Curación** 1 tirada de salvación

Raíz de sangre

Tipo veneno, herida; **Salvación** Fortaleza CD 12

Incubación 1 turno; **Frecuencia** 1/turno durante 4 turnos

Efecto 1 daño Con y 1 daño Sab; **Curación** 1 tirada de salvación

Raíz de Terinav

Tipo veneno, contacto; **Salvación** Fortaleza CD 16

Incubación 1 minuto; **Frecuencia** 1/minuto durante 6 minutos

Efecto 1d3 daño Des; **Curación** 1 tirada de salvación

Residuo de hoja de Cativera

Tipo veneno, contacto; **Salvación** Fortaleza CD 16

Incubación 1 minuto; **Frecuencia** 1/minuto durante 6 minutos

Efecto inicial 2d12 daño puntos de golpe; **Efecto secundario** 1 daño Con; **Curación** 1 tirada de salvación

Seta Listada

Tipo veneno, ingestión; **Salvación** Fortaleza CD 11

Incubación 10 minutos; **Frecuencia** 1/minuto durante 4 minutos

Efecto 1d3 daño Sab y 1 daño Int; **Curación** 1 tirada de salvación

Sueño del rey

Tipo veneno, ingestión; **Salvación** Fortaleza CD 19

Incubación 1 día; **Frecuencia** 1/día

Efecto consunción 1 Con; **Curación** 2 tiradas de salvación consecutivas

Vapor de pesadilla

Tipo veneno, inhalación; **Salvación** Fortaleza CD 20

Frecuencia 1/turno durante 6 turnos

Efecto 1 daño Sab y confusión durante 1 turno; **Curación** 2 tiradas de salvación consecutivas

Veneno de araña Mediana

Tipo veneno, herida; **Salvación** Fortaleza CD 14

Frecuencia 1/turno durante 4 turnos

Efecto 1d2 daño Fue; **Curación** 1 tirada de salvación

Veneno de avispa gigante

Tipo veneno, herida; **Salvación** Fortaleza CD 18

Frecuencia 1/turno durante 6 turnos

Efecto 1d2 daño Des; **Curación** 1 tirada de salvación

Veneno de ciempiés pequeño

Tipo veneno, herida; **Salvación** Fortaleza CD 11

Frecuencia 1/turno durante 4 turnos

Efecto 1 daño Des; **Curación** 1 tirada de salvación

Veneno Drow

Tipo veneno, herida; **Salvación** Fortaleza CD 13

Frecuencia 1/minuto durante 2 minutos

Efecto inicial inconsciente durante 1 minuto; **Efecto secundario** inconsciente durante 2d4 horas; **Curación** 1 tirada de salvación

Veneno de gran escorpión

Tipo veneno, herida; **Salvación** Fortaleza CD 17

Frecuencia 1/turno durante 6 turnos

Efecto 1d2 daño Fue; **Curación** 1 tirada de salvación

Veneno de gusano púrpura

Tipo veneno, herida; **Salvación** Fortaleza CD 24

Frecuencia 1/turno durante 6 turnos

Efecto 1d3 daño Fue; **Curación** 2 tiradas de salvación consecutivas

Veneno prismático verde

Tipo veneno, conjuro; **Salvación** Fortaleza CD variable en función del conjuro

Frecuencia 1/turno durante 6 turnos

Efecto inicial muerte; **Efecto secundario** 1 daño Con; **Curación** 2 tiradas de salvación consecutivas. Consulta *Esfera Prismática*, *Chorro Prismático*, o *Muro Prismático* para más detalles.

Veneno de víbora negra

Tipo veneno, herida; **Salvación** Fortaleza CD 11

Frecuencia 1/turno durante 6 turnos

Efecto 1d2 daño Con; **Curación** 1 tirada de salvación

Veneno de Wyvern

Tipo veneno, herida; **Salvación** Fortaleza CD 17

Frecuencia 1/turno durante 6 turnos

Efecto 1d4 daño Con; **Curación** 2 tiradas de salvación consecutivas

VISTA CIEGA Y SENTIDO CIEGO:

Algunas criaturas poseen Vista ciega, la extraordinaria habilidad para utilizar un sentido no visual (o una combinación de sentidos) para actuar de forma sentida sin visión. Esos sentidos pueden incluir la sensibilidad a las vibraciones, un olfato agudo, un oído fino o incluso ecolocación. Esto hace que la invisibilidad y la ocultación (incluyendo la oscuridad mágica) sean irrelevantes para esa criatura (aunque puede que no sea capaz de percibir criaturas etéreas). Esta habilidad actúa dentro de un alcance especificado en la descripción de la criatura.

- Vista ciega nunca permite a una criatura distinguir el color o el contraste visual. Una criatura no puede leer con Vista ciega.

- Vista ciega no permite que una criatura reciba ataques basados en la mirada (aunque Visión en la oscuridad sí).

- Los ataques con Vista ciega no penalizan a las criaturas que la usan.

- Ataques ensordecedores pueden obstaculizar la Vista ciega si utiliza el oído como guía.

- Vista ciega funciona bajo el agua pero no en el vacío.

- Vista ciega niega los efectos de desplazamiento y visión borrosa.

Sentido Ciego: otras criaturas poseen Sentido Ciego, una habilidad menor que permite a la criatura percibir las cosas que no puede ver, aunque sin la precisión de la Vista ciega. Las criaturas con Sentido Ciego normalmente no necesitan realizar tiradas de Percepción para percibir y localizar criaturas dentro del alcance de su habilidad de Sentido Ciego, suponiendo que disponga de línea de efecto sobre esas criaturas. Cualquier oponente que no pueda ser visto tiene ocultación total (50 % de oportunidad de fallar) contra una criatura con Sentido Ciego, y la criatura con Sentido Ciego tiene la posibilidad normal de fallar cuando ataca a enemigos ocultos. La visibilidad también afecta al movimiento de una criatura con Sentido Ciego. Una criatura con Sentido Ciego no recibe bonificación de su Destreza a su Clase de Armadura contra ataques de criaturas a las que no pueda ver.

RESISTENCIA A LA CANALIZACIÓN:

Las criaturas con Resistencia a la canalización consiguen una bonificación a las tiradas de salvación de Voluntad realizadas contra la energía canalizada. Añaden su bonificación a cualquier tirada de salvación de Voluntad para reducir el daño a la mitad y resistir el efecto.

APÉNDICE 2 – ESTADOS Y CONDICIONES.

Si un personaje es afectado por más de una condición, aplicas todas. Si sus efectos no se pueden combinar, aplica el efecto más severo.

Afectado (Sickened): el personaje recibe un penalizador -2 a todas las tiradas de ataque, tiradas de daño con armas, tiradas de salvación, pruebas de habilidad y pruebas de característica.

Apresado (Grappled): una criatura apresada tiene su movimiento restringido por una criatura, trampa o efecto. Las criaturas apresadas no pueden moverse y reciben un penalizador -4 a su Destreza. Una criatura apresada recibe un penalizador -2 a todas las tiradas de ataque y maniobras de combate, excepto aquellas hechas para apresar o para escapar de una presa. Además, las criaturas apresadas no pueden realizar acciones que requieran dos manos para llevarse a cabo. Un personaje apresado que intente lanzar un conjuro debe hacer una prueba de concentración (CD 10 + el BMC del apresador + el nivel del conjuro), o perderá el conjuro. Las criaturas apresadas no pueden hacer ataques de oportunidad.

Una criatura apresada no puede utilizar Sigilo para ocultarse de la criatura que lo está apresando, incluso si una aptitud especial, como ocultarse a simple vista, normalmente le permitiría hacerlo. Si una criatura apresada se vuelve invisible, sin embargo, a través de un conjuro u otra aptitud, obtiene un bonificador +2 de circunstancia a su DMC para evitar ser apresado, pero no recibe otros beneficios.

Asustado (Frightened): una criatura asustada huye de la fuente de su miedo lo mejor que puede. Si es incapaz de huir, puede luchar. Una criatura asustada recibe un penalizador -2 a todas las tiradas de ataque, tiradas de salvación, pruebas de habilidad y pruebas de característica. Una criatura asustada puede usar aptitudes especiales, incluyendo conjuros, para huir; de hecho, la criatura debe usar dichos medios si representan la única vía de escape.

Asustado es similar a estremecido, excepto en que la criatura debe huir si es posible. Despavorido es un estado más extremo de miedo.

Aterrado (Cowering): el personaje está paralizado de miedo y no puede realizar acciones. Un personaje aterrado recibe un penalizador -2 a su Categoría de armadura y pierde su bonificador de Destreza (si lo tiene).

Atontado (Dazed): la criatura es incapaz de actuar normalmente. Una criatura atontada no puede realizar acciones, pero no tiene penalizadores a su CA. La condición de atontado dura normalmente 1 asalto.

Aturdido (Stunned): una criatura aturdida suelta todo lo que esté sujetando, no puede iniciar acciones, recibe un penalizador -2 a la CA y pierde su bonificador de Destreza a la CA (si lo tiene).

Cegado (Blinded): la criatura no puede ver. Recibe un penalizador -2 a su Clase de Armadura, pierde su bonificador de Destreza (si tiene alguno) y recibe un penalizador -4 a la mayoría de pruebas de habilidad basadas en Fuerza y Destreza y en pruebas opuestas de habilidad de Percepción. Todas las pruebas y actividades que se basen en la visión (como leer y pruebas de Percepción basadas en la vista) fallan automáticamente.

Se considera que todos los oponentes tienen ocultación total (50% de posibilidad de fallo) contra el personaje cegado.

Las criaturas ciegas deben hacer una prueba de habilidad de Acrobacias (CD 10) para moverse más rápido que la mitad de su velocidad. Los personajes que fallen esta prueba caen tumbarlos. Los personajes que permanecen cegados durante un largo tiempo se acostumbran a estas desventajas y pueden superar algunas de ellas.

Confuso (Confused): una criatura confusa está mentalmente desconcertada y no puede actuar con normalidad. Una criatura confusa no puede ver la diferencia entre aliado y enemigo, tratando a todas las criaturas como enemigos. Los aliados que quieran lanzarle conjuros beneficiosos que requieran un toque a una criatura confusa deben tener éxito en un ataque de toque cuerpo a cuerpo. Si una criatura confusa es

atacada, entonces ataca a la criatura que la atacó por última vez hasta que la criatura esté muerta o fuera de su vista.

Tira en la siguiente tabla al comienzo del turno del sujeto confuso para ver qué hace en ese asalto.

d%	Comportamiento
01-25	Actúa normalmente
26-50	No hace nada excepto balbucear incoherentemente
51-75	Se provoca 1d8 puntos de daño + modificador de Fue a sí mismo con el objeto que tenga a mano
76-100	Ataca a la criatura más cercana (a todos los efectos, un familiar cuenta como parte del sujeto)

Una criatura confusa que no puede llevar a cabo la acción indicada no hace nada excepto balbucear incoherentemente. Los atacantes no obtienen ninguna ventaja especial cuando atacan a una criatura confusa. Cualquier criatura confusa atacada, automáticamente ataca a sus atacantes en su siguiente turno mientras siga confusa cuando llegue dicho turno. Ten en cuenta que una criatura confusa no hace ataques de oportunidad contra nadie a quien no esté ya atacando (ya sea debido a su acción más reciente o porque ha sido atacado).

Desangrándose (Bleed): una criatura que está recibiendo daño de desangramiento recibe la cantidad de daño indicada al principio de su turno.

El desangramiento puede detenerse con una prueba de Sanar (CD 15) o a través de la aplicación de cualquier conjuro que cure daño de puntos de golpe (incluso si el desangramiento es daño de característica). Algunos efectos de desangramiento provocan daño de característica o incluso consunción de característica. Los efectos de desangramiento no se apilan con otros a menos que causen distintos tipos de daño. Cuando dos o más efectos de desangramiento causan el mismo tipo de daño, elige el peor efecto. En este caso, consunción de característica es peor que daño de característica.

Deslumbrado (Dazzled): la criatura es incapaz de ver debido a una sobreestimulación de sus ojos. Una criatura deslumbrada recibe un penalizador -1 a las tiradas de ataque y las pruebas de Percepción basadas en la vista.

Despavorido (Panicked): una criatura despavorida debe solter cualquier cosa que esté sujetando y huir a su máxima velocidad de la fuente de su miedo, así como de otros peligros que encuentre, a lo largo de un camino aleatorio.

No puede realizar otras acciones. Además, la criatura recibe un penalizador -2 a todas las tiradas de salvación, pruebas de habilidad y pruebas de Característica. Si se la acorralla, una criatura despavorida se acobarda y no ataca, normalmente usando la maniobra de defensa total en combate. Una criatura despavorida puede utilizar aptitudes especiales, incluyendo conjuros, para huir. De hecho, la criatura debería utilizar esos métodos si representan la única forma de escapar.

Despavorido es un estado más extremo que estremecido o asustado.

Desprevenido (Flat-Footed): un personaje que todavía no ha actuado durante un combate está desprevenido, incapaz de reaccionar normalmente ante la situación. Un personaje desprevenido pierde su bonificador por Destreza a la CA (si lo tiene) y no puede hacer ataques de oportunidad.

Energía consumida (Energy Drained): el personaje obtiene uno o más Niveles Negativos que podrían volverse permanentes. Si el sujeto tiene al menos tantos niveles negativos como Dados de Golpe, muere. Consulta Consunción de energía en la página 562 de Pathfinder RPG para más información.

Enmarañado (Entangled): el personaje está atrapado. Estar enmarañado dificulta el movimiento, pero no lo evita totalmente a menos que las ligaduras estén ancladas en un objeto inmóvil o estén sujetas por una fuerza opuesta. Una criatura enmarañada se mueve a la mitad de su velocidad, no puede correr o cargar y recibe un penalizador -2 a todas las tiradas de ataque y un penalizador -4 a su Destreza. Un personaje enmarañado que trate de lanzar un conjuro debe hacer una prueba de concentración (CD 15 + nivel de conjuro) o perder el conjuro.

Ensorecido (Deafened): un personaje ensordecido no puede oír. Recibe un penalizador -4 a las pruebas de iniciativa, falla automáticamente las pruebas de Percepción basadas en el sonido, recibe un penalizador -4 a las pruebas enfrentadas de

Percepción y tiene una probabilidad del 20% de fallo de conjuro al lanzar conjuros con componentes verbales.

Los personajes que permanecen ensordecidos durante un largo tiempo se acostumbran a estas desventajas y pueden superar algunas de ellas.

Estable (Stable): un personaje que estuviera moribundo pero que ha terminado de perder puntos de golpe cada asalto y todavía tiene puntos de golpe negativos está estable. El personaje ya no está moribundo, pero todavía está inconsciente.

Si el personaje ha quedado estable debido a la ayuda de otro personaje (por ejemplo con una prueba de Sanar o curación mágica), entonces el personaje ya no pierde puntos de golpe. El personaje puede hacer una prueba de Constitución CD 10 cada hora para recuperar la consciencia y quedar incapacitado (incluso aunque sus puntos de golpe siguen siendo negativos). El personaje recibe un penalizador a esta tirada igual a su total de puntos de golpe negativos.

Si un personaje se ha quedado estable por sí mismo y no ha recibido ayuda, todavía tiene riesgo de perder puntos de golpe. Cada hora debe hacer una prueba de Constitución para mantenerse estable (como un personaje que haya recibido ayuda), pero cada prueba fallida hace que pierda 1 punto de golpe.

Estremecido (Shaken): un personaje estremecido recibe un penalizador -2 a las tiradas de ataque, tiradas de salvación, pruebas de habilidad y pruebas de característica. Estremecido es un estado menos grave que asustado o despavorido.

Exhausto (Exhausted): un personaje exhausto se mueve a la mitad de su velocidad, no puede correr o cargar y tiene un penalizador -6 a Fuerza y Destreza. Después de 1 hora de descanso total, un personaje exhausto queda fatigado. Un personaje fatigado se queda exhausto haciendo algo que normalmente causaría fatiga.

Fatigado (Fatigued): un personaje fatigado no puede ni correr ni cargar y recibe un penalizador -2 a Fuerza y Destreza. Hacer algo que normalmente causaría fatiga, hace que el personaje fatigado quede exhausto. Después de 8 horas de descanso total, un personaje fatigado deja de estarlo.

Fascinado (Fascinated): una criatura fascinada ha quedado en trance por un efecto de conjuro o sobrenatural. La criatura se levanta o se sienta despacio, sin iniciar otras acciones que prestar atención al efecto fascinador, mientras dure éste. Recibe un penalizador -4 a las pruebas de habilidad hechas como reacción, como las pruebas de Percepción. Cualquier amenaza potencial, como una criatura hostil aproximándose, permite a la criatura fascinada una nueva tirada de salvación contra el efecto fascinador.

Cualquier amenaza obvia, como alguien desenvainando un arma, lanzando un conjuro o apuntando un arma a distancia contra la criatura fascinada, rompe automáticamente el efecto. El aliado de una criatura fascinada podría librarla del conjuro con una acción estándar.

Grogui (Staggered): una criatura grogui sólo puede hacer una acción de movimiento o estándar por asalto (pero no ambas, ni tampoco realizar acciones de asalto completo). Una criatura grogui aún puede realizar acciones rápidas e inmediatas. Una criatura con daño atenuado exactamente igual a sus puntos de golpe actuales, adquiere la condición de grogui.

Incapacitado (Disabled): un personaje con 0 puntos de golpe, o uno que tiene puntos de golpe negativos pero se ha quedado estable y consciente, está incapacitado. Un personaje incapacitado puede llevar a cabo una única acción de movimiento o una acción estándar cada asalto (pero no ambas, ni tampoco puede realizar acciones de asalto completo, pero todavía puede realizar acciones rápidas, inmediatas y gratuitas). Se mueve a la mitad de su velocidad.

Realizar acciones de movimiento no supone arriesgarse a recibir más heridas, pero realizar cualquier acción estándar (u otra acción que el DM considere agotadora, incluyendo algunas acciones gratuitas, como lanzar un conjuro apresurado) causan 1 punto de daño tras completar la acción. A menos que la acción aumentara los puntos de golpe del personaje incapacitado, éste vuelve a estar en puntos de golpe negativos y moribundo.

Un personaje incapacitado con puntos de golpe negativos recupera sus puntos de golpe de forma natural si recibe ayuda. De otro modo, cada día debe superar una prueba de Constitución (CD 10) después de descansar 8 horas, para comenzar a recuperar puntos de golpe de forma natural. El personaje recibe un penalizador a esta tirada igual al número total de

puntos de golpe negativos. Fallar esta prueba implica que el personaje pierde 1 punto de golpe, pero no hace que el personaje quede inconsciente. Una vez que el personaje supera esta prueba, continúa curándose a un ritmo normal y ya no está en peligro de perder puntos de golpe de forma natural.

Inconsciente (Unconscious): las criaturas inconscientes están noqueadas e indefensas. La inconsciencia puede ser el resultado de tener puntos de golpe negativos (pero no más que la puntuación de Constitución de la criatura) o debido a que el daño atenuado supera sus puntos de golpe actuales.

Incorporal (Incorporeal): las criaturas con la condición de incorporal no poseen un cuerpo físico. Las criaturas incorporales son inmunes a todas las formas de ataque no mágicas. Las criaturas incorporales reciben la mitad del daño (50%) de las armas mágicas, conjuros, efectos sortílegos y efectos sobrenaturales. Las criaturas incorporales reciben el daño completo de otras criaturas y efectos incorporales, así como de todos los efectos de fuerza.

Indefenso (Helpless): un personaje indefenso está paralizado, sujeto, retenido, durmiendo, inconsciente; en cualquier caso completamente a merced de su oponente. Se considera que un personaje indefenso tiene una Destreza 0 (modificador -5). Los ataques cuerpo a cuerpo contra un oponente indefenso reciben un bonificador +4 (equivalente a atacar a un objetivo tumbado).

Los ataques a distancia no reciben ningún bonificador especial contra personajes indefensos. Los pícaros pueden hacer ataques furtivos contra objetivos indefensos.

Como acción de asalto completo, un enemigo puede utilizar un arma cuerpo a cuerpo para asestar un golpe de gracia a un enemigo indefenso. Un enemigo también puede utilizar un arco o ballesta, suponiendo que esté adyacente al objetivo. El atacante impacta automáticamente y consigue un crítico. Un pícaro también aplica su bonificador de daño por ataque furtivo contra un enemigo indefenso al dar un golpe de gracia.

Si el defensor sobrevive, debe hacer una salvación de Fortaleza (CD 10 + el daño recibido) o morir. Dar un golpe de gracia provoca un ataque de oportunidad.

Las criaturas que son inmunes a los ataques críticos no necesitan hacer una salvación de Fortaleza para evitar morir debido a un golpe de gracia.

Invisible (Invisible): las criaturas invisibles son visualmente indetectables. Una criatura invisible gana un bonificador +2 a las tiradas de ataque contra oponentes a la vista e ignora los bonificadores por Destreza a la CA de sus oponentes (si existen). Consulta la Aptitud especial de Invisibilidad.

Moribundo (Dying): una criatura moribunda está inconsciente y próxima a la muerte. Las criaturas que poseen puntos de golpe negativos y que no se han estabilizado, están moribundas. Una criatura moribunda no puede realizar ninguna acción.

En el siguiente turno del personaje, después de haber sido reducido a puntos de golpe negativos (pero sin haber muerto) y en todos los turnos siguientes, el personaje debe hacer una prueba de Constitución CD 10 para estabilizarse. El personaje recibe un penalizador a esta tirada igual a sus puntos de golpe negativos totales. Un personaje que está estable no necesita hacer esta prueba. Un 20 natural en esta prueba es un éxito automático. Si el personaje falla esta prueba, pierde 1 punto de golpe. Si una criatura moribunda tiene una cantidad de puntos de golpe negativos igual a su puntuación de Constitución, muere.

Muerto (Dead): los puntos de golpe del personaje han quedado reducidos a un valor negativo igual a su puntuación de Constitución, su Constitución ha bajado hasta 0 o ha muerto instantáneamente debido a un conjuro o efecto a spell or effect. El alma del personaje abandona su cuerpo. Los personajes muertos no pueden beneficiarse de curación normal o mágica, pero pueden ser revividos con magia. Un cuerpo muerto se pudre normalmente a menos que se preserve mágicamente, pero la magia que restaura la vida también restaura el cuerpo a un estado de completa salud o a la condición que tuviera en el momento de la muerte (dependiendo del conjuro o dispositivo). En cualquier caso, los personajes resucitados no deben preocuparse por el rigor mortis, descomposición y otras condiciones que afectan a los cuerpos muertos.

Nauseado (Nauseated): las criaturas con la condición de nauseado experimentan incomodidad estomacal. Los personajes nauseados son incapaces de atacar, lanzar conjuros, concentrarse en conjuros o hacer cualquier cosa que requiera atención. La única acción que el personaje puede hacer es una acción de movimiento por turno.

Paralizado (Paralyzed): un personaje paralizado está congelado en su lugar e incapaz de moverse o actuar. Un personaje paralizado tiene unas puntuaciones de Destreza y Fuerza efectivas de 0 y está indefenso, pero puede llevar a cabo acciones puramente mentales. Una criatura alada que esté volando en el momento en que queda paralizada no puede agitar sus alas y cae. Un nadador paralizado no puede nadar y puede ahogarse.

Una criatura puede moverse a través de un espacio ocupado por una criatura paralizada (aliada o no). Cada casilla ocupada por una criatura paralizada, sin embargo, cuenta como 2 casillas para moverse a través de ella.

Petrificado (Petrified): un personaje petrificado ha sido convertido en piedra si se le considera inconsciente. Si un personaje petrificado se agrieta o se rompe, pero las piezas separadas se unen con el cuerpo en el momento de convertirlo en carne, no recibe daño. Si el cuerpo petrificado del personaje está incompleto cuando se vuelve a convertir en carne, el cuerpo queda incompleto y puede haber alguna cantidad de pérdida de puntos de golpe permanentemente y/o debilitamiento.

Roto (Broken): los objetos que han recibido un daño que supere la mitad de sus puntos de golpe totales ganan la condición de rotos, lo que significa que son menos efectivos en la tarea para la que están diseñados. Los efectos de la condición de roto tienen los siguientes efectos, dependiendo del objeto.

- Si el objeto es un arma, cualquier ataque hecho con él sufre un penalizador -2 a las tiradas de ataque y daño. Dichas armas sólo consiguen un impacto crítico con un 20 natural y sólo causan doble daño con un crítico confirmado.

- Si el objeto es una armadura o un escudo, el bonificador que concede a la CA se reduce a la mitad, redondeando hacia abajo. Una armadura rota dobla su penalizador por armadura a las habilidades.

- Si el objeto es una herramienta necesaria para una habilidad, cualquier prueba de habilidad hecha con él tiene un penalizador -2.

- Si el objeto es una varita o bastón, usa el doble de cargas cuando se usa.

- Si el objeto no encaja en ninguna de estas categorías, la condición de roto no tiene efecto en su uso. Los objetos con la condición de roto, independientemente de su tipo, tienen un 75% de su valor normal. Si el objeto es mágico, sólo puede ser reparado con un conjuro de *remendar* o *integrar* lanzado por un personaje con un nivel de lanzador igual o mayor que el del objeto. Los objetos pierden la condición de rotos si el conjuro restaura el objeto hasta la mitad de sus puntos de golpe originales o más.

Los objetos no mágicos pueden repararse de forma similar, o usando la habilidad de Artesanía que se usó para crearlos. En general, esto requiere una prueba de Artesanía CD 20 y 1 hora de trabajo por punto de daño a reparar. La mayoría de los artesanos cobran un 10% del coste total del objeto para reparar el daño (más si el objeto está muy dañado o arruinado).

Sujeto (Pinned): una criatura sujeta está firmemente atada y puede realizar muy pocas acciones. Una criatura sujeta no puede moverse y se considera desprevénida.

Un personaje sujeta también recibe un penalizador -4 adicional a su Categoría de Armadura. Una criatura sujeta está limitada en las acciones que puede llevar a cabo. Siempre puede tratar de liberarse, normalmente por medio de una prueba de maniobra de combate o una prueba de Escapismo. Una criatura sujeta puede realizar acciones verbales y mentales, pero no puede lanzar conjuros que requieran un componente somático o material. Un personaje sujeta que trate de lanzar un conjuro debe hacer una prueba de concentración (CD 10 + el BMC del apresador + el nivel del conjuro) o perderá el conjuro. Sujeto es una versión más severa que apresado y sus efectos no se apilan.

Tumbado (Prone): el personaje descansa sobre el suelo. Un atacante tumbado tiene un penalizador -4 a las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo y no puede usar armas a distancia (excepto ballestas). Un defensor tumbado obtiene un bonificador +4 a su Categoría de Armadura contra ataques a distancia, pero recibe un penalizador -4 a su CA contra ataques cuerpo a cuerpo.

Levantarse es una acción equivalente a moverse que provoca un ataque de oportunidad.

EPÍLOGO: CONSEJOS PARA USAR LA EDICIÓN 3.5 Y PATHFINDER EN CONJUNTO.

Como apunte final me gustaría señalar una serie de cosas sobre las reglas de Pathfinder en relación a la 3.5. En general las reglas muy parecidas, lo que las hace compatibles y fáciles de compaginar, pero hay cosas que cambian, por lo que se me ocurren los siguientes consejos que podéis usar en vuestras propias campañas o aventuras:

- Creo que sería bueno modificar algunas clases de prestigio exclusivas de mundos cuyo material esté publicado con las reglas de la 3.5., sobre todo si dichas clases de prestigio están pensadas para una clase básica en concreto. Por ejemplo, en el *Escenario de Campaña Dragonlance 3.5*, existe una clase de prestigio llamada *Mago de la Alta Hechicería*, dicha clase está pensada para que a ella sólo puedan acceder los Magos, pero como el Mago de la 3.5 calcula su vida con dados d4 la clase de prestigio también, en cambio en el *Pathfinder* el Mago calcula su vida con dados d6, por lo que en la campaña que estoy jugando dicha clase de prestigio calcula su vida con dados d6 también.
- Algunas cuestiones apenas han cambiado respecto a la 3.5. Un ejemplo sería el de *movimiento y terreno* o *carga transportable*, por lo que se pueden usar las reglas de la 3.5 para dichas cuestiones, o incluso las de la 3ª Edición.
- Para aquellos capítulos que no estén traducidos y no os apetezca están lidiando con el inglés, se puede usar perfectamente el Manual de la 3.5. En mis campañas lo solemos hacer así, para aquello que no está traducido y es muy difícil de traducir o simplemente no nos apetece, usamos las reglas de la 3.5.



