

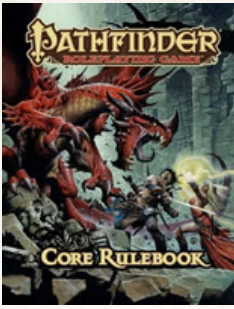
PATHFINDER

ROLEPLAYING GAME

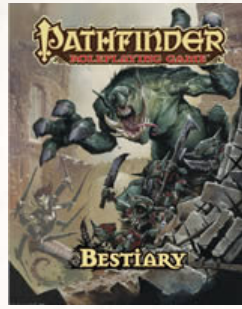


COMPENDIO DE DOTES
MAYO 2011

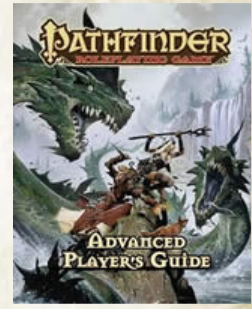
Índice de Manuales



Pathfinder RPG



Pathfinder RPG Bestiary
PFB



Advanced Player's Guide
APG



Ultimate Magic
UM



Ultimate Combat
UC

Las dotes representan trucos o habilidades especiales que un personaje ha adquirido a través del entrenamiento, suerte o un capricho del destino. Conceden a los personajes capacidades de las que otros carecen, proporcionándoles ventaja en la situación correcta. Aunque algunas dotes interactúan específicamente con una raza o clase de PJ, la mayoría están disponibles para cualquiera que cumpla los prerrequisitos.

TIPOS DE DOTES

Mientras que la mayoría de las dotes presentadas aquí son generales y no tienen reglas especiales para manejarlas, algunas dotes tienen una categoría asociada que implica reglas especiales. Esta categoría se indica después del nombre de la dote. Pueden encontrarse los siguientes tipos de dotes en este capítulo.

[AGALLAS]: las dotes de agallas interactúan con la aptitud de clase de agallas del pistolero o con las agallas obtenidas mediante la dote de Pistolero aficionado, normalmente añadiéndose a su lista de hazañas. A veces estas dotes aumentan el número de puntos de agallas que un personaje posee o afectan a la forma en que el personaje recupera puntos de agallas. Los pistoleros pueden elegir dotes de agallas como dotes adicionales.

[COMBATE]: Cualquier dote marcada como dote de combate puede seleccionarse como una de las dotes adicionales del guerrero o del pistolero. Esta asignación no restringe a los personajes de otras clases la selección de estas dotes, asumiendo que cumplan los prerrequisitos.

[CRÍTICO]: las dotes críticas modifican los efectos de un impacto crítico, causando una condición adicional a la víctima del impacto crítico. Los personajes sin la dote de Maestría con Críticos sólo pueden aplicar los efectos de una dote crítica a un impacto crítico concreto. Los personajes con varias dotes críticas pueden decidir qué dote aplicar después de que se haya confirmado el impacto crítico.

[EQUIPO]: Las dotes de trabajo en equipo proporcionan grandes bonificadores, pero sólo funcionan bajo circunstancias específicas. En la mayoría de los casos, estas dotes requieren que un aliado que también posea la dote se posicione cuidadosamente en el campo de batalla. Las dotes de trabajo en equipo no proporcionan bonificadores si las condiciones indicadas no se cumplen. Ten en cuenta que todos los aliados que estén paralizados, aturdidos, inconscientes o incapaces de actuar de otra forma, no cuentan a efectos de estas dotes.

[ESTILO]: Durante siglos, grandes guerreros han observado a la naturaleza y al multiverso para encontrar inspiración en la batalla. Incontables órdenes monásticas y contemplativas han desarrollado intrincados estilos de combate sin armas basados en la letalidad y gracia de criaturas naturales y sobrenaturales. Aunque muchas de esas técnicas de lucha fueron creadas por órdenes secretistas, desde entonces se han extendido entre los practicantes de todo el mundo.

Como acción rápida, puedes entrar en la postura empleada por el estilo de lucha que encarna la dote de estilo. Aunque no puedes usar una dote de estilo antes de que el combate comience, el estilo en el que estás se mantiene hasta que uses una acción rápida para cambiar a un estilo de combate diferente. Sólo puedes usar una dote que tenga como prerrequisito una dote de estilo mientras estés en la postura del estilo asociado. Por ejemplo, si tienes dotes asociadas al estilo de la Mantis y al del Tigre, puedes usar una acción rápida para adoptar el estilo del Tigre al comienzo del turno y después usar otras dotes que tengan el estilo del Tigre como prerrequisito. Usando otra acción rápida al comienzo de tu siguiente turno, podrías adoptar el estilo de la Mantis y usar otras dotes que posean el estilo de Mantis como prerrequisito.

Los estilos presentados en este libro siguen, junto con caminos de dotes específicas, dotes que complementan cada estilo.

Estilo de la grulla: el estilo de la grulla se centra en la defensa y en ágiles contraataques. Sus practicantes son conocidos por sus gráciles técnicas con posiciones sobre una sola pierna y con los brazos plegados que imitan las enormes alas de la grulla.

Recorrido de dotes: Estilo de la grulla, Ala de la grulla, Estocada de la grulla.

Estilo de la mantis: basado en las técnicas de caza de la mantis religiosa, los practicantes de este estilo luchan con las manos hacia abajo imitando las afiladas pinzas del insecto. El estilo de la mantis usa golpes precisos para apuntar a las áreas vitales del oponente, como los ojos, la garganta y puntos de presión.

Recorrido de dotes: Estilo de la mantis, Sabiduría de la mantis, Tormento de la mantis.

Estilo de la pantera: los estudiantes de la pantera lanzan las precauciones al viento mientras se abren paso imprudentemente entre sus. Aquellos que dominan el estilo, convierten su movilidad sin rival en un arma, golpeando a sus enemigos con una serie de rápidos golpes de venganza.

Recorrido de dotes: Estilo de la pantera, Garra de la pantera, Parada de la pantera.

Estilo de la serpiente: el estilo de la serpiente enfatiza los movimientos rápidos y cambiantes. Sus practicantes normalmente unen las palmas de sus manos con los dedos juntos para imitar la cabeza de una serpiente. Capaces de golpear cuando menos te lo esperas, los practicantes del estilo de la serpiente son conocidos por su oportunismo y velocidad cegadora.

Recorrido de dotes: Estilo de la serpiente, Pasos de la serpiente, Colmillo de la serpiente.

Estilo de la tortuga caimán: el estilo de la tortuga caimán enfatiza la defensa con una mano. Los estudiantes del estilo utilizan una variedad de llaves, agarres y bloqueos circulares para protegerse, además de emplear un agarrón debilitante.

Recorrido de dotes: Estilo de la tortuga caimán, Garra de la tortuga caimán, Caparazón de la tortuga caimán.

Estilo del dragón: el estilo del dragón captura el abrumador poder, gracia y ferocidad de los dragones. Sus practicantes usan un juego de pies acrobático y potentes ataques para abrumar a sus enemigos. Los secretos más profundos del estilo requieren ingerir tónicos alquímicos y una profunda meditación similar al largo sueño de los dragones.

Recorrido de dotes: Estilo del dragón, Ferocidad del dragón, Rugido del dragón.

Estilo del djinni: los partidarios de este estilo llaman a los espíritus de las tormentas para superar y burlar a sus enemigos. Los maestros del estilo pueden absorber y desviar ataques eléctricos mientras convocan el retumbar del trueno para golpear a sus enemigos.

Recorrido de dotes: Estilo del djinni, Espíritu del djinni, Giro del djinni.

Estilo del hijo de la tierra: la casta guerrera de enanos y gnomos dedicados a luchar y matar gigantes desarrollaron este estilo. Los estudiantes del estilo aprenden cómo mejorar su entrenamiento defensivo para ser incluso más esquivos al enfrentarse a gigantes. También invierten largas horas de estudiando la anatomía de varias razas de gigantes para aumentar la efectividad de sus impactos sin armas. Finalmente, los maestros de este estilo de lucha aprenden a derribar incluso a las más poderosas criaturas apuntando a sus pies, tobillos y rodillas.

Recorrido de dotes: Estilo del hijo de la tierra, Derribo del hijo de la tierra, Hijo de la tierra rematador.

Estilo del ifriti: el estilo del ifriti se centra en la agresión y la velocidad, inspirándose en seres de fuego viviente. Los maestros de este estilo pueden desviar y controlar el fuego, inmolarse a sus enemigos e invocar lenguas de llamas elementales.

Recorrido de dotes: Estilo del ifriti, Posición del ifriti, Toque del ifriti.

Estilo del jabalí: una tribu de orcos que desdénaban el uso de armas desarrolló originalmente este salvaje estilo de lucha sin armas. Preferían masacar a sus enemigos con sus dientes y sus manos desnudas. A lo largo de los siglos, una gran variedad de razas han adoptado el estilo del jabalí, principalmente trasgoides, ogros y trolls. El objetivo del estilo del jabalí es atacar con tanta crueldad como sea posible para romper la moral del enemigo. Los seguidores fanáticos de este estilo usan hierbas y sustancias alquímicas para endurecer sus uñas y dientes, a menudo realizando procedimientos de automutilación que tienen como resultado uñas como garras y dientes afilados.

Recorrido de dotes: Estilo del jabalí, Ferocidad del jabalí, Desgarramiento del jabalí.

Estilo del janni: este estilo, de origenario de la humilde tradición de grupos dispares de plebeyos, representa varias artes de lucha si armas similares practicadas alrededor del mundo. Independientemente de sus variaciones en cuanto a técnica, todos sus practicantes poseen una posición de lucha fluida que enfatiza las patadas potentes y rápidas. El movimiento continuo del estilo y su ágil juego de pies lleva a muchos a ver erróneamente a sus practicantes como hábiles bailarines, un error que ha permitido que la técnica sea mantenida en secreto, el arma secreta de los oprimidos. Versiones abiertamente marciales de este estilo pierden parte de sus características de baile pero retienen las extraordinarias técnicas de patada y agilidad del estilo.

Recorrido de dotes: Estilo del janni, Tempestad del janni, Embestida del janni.

Estilo del kirin: la escuela del kirin emplea observaciones críticas como arma contra los oponentes. Los practicantes catalogan las debilidades del enemigo y buscan el momento perfecto para golpear, asegurándose de que ningún movimiento o esfuerzo es inútil. Popular entre aquellas raras órdenes que mezclan el entrenamiento monástico con el estudio arcano, es estilo del kirin es a veces practicado por magos que buscan afinar sus cuerpos junto con sus mentes.

Recorrido de dotes: Estilo del kirin, Impacto del kirin, Camino del kirin.

Estilo del marid: el estilo del marid simula la fuerza fluida de los ríos y el frío de las profundidades oceánicas. Los maestros de este estilo pueden soportar un frío severo, manipular el agua para azotar a sus enemigos desde lejos y congelarlos en su sitio.

Recorrido de dotes: Estilo del marid, Espíritu del Marid, Congelación del Marid.

Estilo del mono: famoso por su velocidad y agilidad, el estilo del mono combina ataques en salto, golpes rodantes y lucha en el suelo en una furia continua diseñada para desorientar y dañar al oponente mediante una movilidad superior.

Recorrido de dotes: Estilo del mono, Movimientos del mono, Brillo del mono.

Estilo del shaitan: los practicantes de este estilo imbuyen sus puños con los ácidos minerales de las profundidades de la tierra. Tus poderosos golpes conjuran elementos cáusticos para disolver y desarmar a sus enemigos.

Recorrido de dotes: Estilo del shaitan, Piel del shaitan, Explosión terrestre del shaitan.

Estilo del tigre: este estilo trata de emular el poder y furia del gran tigre. Sus practicantes usan sus manos como garras, perfeccionando los abrumadores golpes con dos manos y realizando cadenas de ataques.

Recorrido de dotes: Estilo del tigre, Garras del tigre, Salto del tigre.

[EXHIBICIÓN]: Las dotes de exhibición se usan cuando realizas una prueba de combate de exhibición (ver apéndices), habitualmente concediendo una acción especial que ocurre cuando haces esa prueba. A menos que poseas la dote de Exhibición magistral sólo puedes aplicar los efectos de una dote de interpretación a cada prueba de combate teatral que hagas.

[METAMÁGICA]: Las dotes metamágicas permiten a los lanzadores de conjuros modificar y cambiar sus conjuros, haciendo que adquieran nuevos poderes y efectos. Dichos conjuros generalmente requieren un espacio de conjuro de nivel superior al del conjuro normal. Para las reglas completas sobre cómo aplicar dotes metamágicas consulta las páginas 112-113 del Manual de Pathfinder RPG.

DESCRIPCIÓN DE LAS DOTES

Se utiliza el siguiente formato para las descripciones de las dotes.

Nombre de la dote: el nombre de la dote indica a qué subcategoría, si la hay, pertenece la dote y le sigue una descripción básica de lo que hace la dote.

Prerrequisito: esta línea lista la puntuación mínima de característica, cualquier otra dote o dotes, el bonificador de ataque base mínimo, el número mínimo de rangos en una o más habilidades o cualquier otra cosa requerida para seleccionar la dote. Esta entrada está ausente si la dote no tiene prerrequisitos. Una dote puede poseer más de un prerrequisito.

Beneficio: el beneficio es lo que la dote permite hacer al personaje ("tú" en la descripción). Si un personaje posee la misma dote más de una vez, sus beneficios no se apilan a menos que se indique en la descripción.

Normal: esta línea indica en qué está limitado o restringido un personaje sin la dote. Si no poseer la dote no causa ninguna desventaja particular, esta entrada está ausente.

Especial: hechos inusuales adicionales sobre la dote.

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 debáis 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 tumbado 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 llevéis un escudo.

ABRAZO FINAL [COMBATE] (UC)

Final Embrace

Tus anillos son particularmente mortíferos, permitiéndote constreñir a oponentes de tu tamaño o menores.

Prerrequisitos: Fue 13, Int 3, naga, pueblo serpentino o criatura con el ataque especial de constricción, ataque base +3.

Beneficio: obtienes los ataques especiales de constreñir y agarrón mejorado. Tu ataque de constricción causa un daño igual a tu impacto sin arma o arma natural primaria cuerpo a cuerpo. Puedes usar el agarrón mejorado y la constricción contra oponentes de hasta tu tamaño.

Normal: puedes usar agarrón mejorado y constricción sobre criaturas de una categoría de tamaño menores que tú.

ABSTENCIÓN DE MATERIALES

Eschew Materials

Puedes lanzar muchos conjuros sin necesitar de usar componentes materiales poco importantes.

Beneficio: 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 coste sea mayor de 1 po, debes poseer el componente material a mano para lanzarlo, de la manera normal.

ACECHADOR LUNAR [COMBATE] (UC)

Moonlight Stalker

Eres un experto en usar las sombras para ocultar tus ataques.

Prerrequisitos: Int 13, Lucha a ciegas, Pericia en combate, Engañar 3 rangos, rasgo racial de visión en la oscuridad o en la penumbra.

Beneficio: mientras poseas ocultación contra un oponente, obtienes un bonificador +2 a tus tiradas de ataque y daño contra ese oponente.

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.

ACERCARSE Y GOLPEAR [COMBATE] (APG)

Step Up and Strike

Cuando un enemigo trata de apartarse, puedes seguirlo y hacer un ataque.

Prerrequisitos: Des 13, Seguir los pasos, Acercarse, ataque base +6.

Beneficio: cuando usas las dotes de Acercarse o Seguir los pasos para seguir a un enemigo adyacente, también puedes hacer un único ataque cuerpo a cuerpo contra ese enemigo con tu mayor bonificador de ataque base.

Este ataque cuenta como uno de tus ataques de oportunidad para ese asalto. Usar esta dote no cuenta a la hora de calcular el número de acciones que normalmente puedes realizar cada asalto.

Normal: normalmente sólo puedes hacer una acción estándar y dar un paso de 5 pies cada asalto.

ACOMETIDA [COMBATE]

Lunge

Puedes atacar enemigos que normalmente estarían fuera de tu alcance.

Requisitos: Ataque base +6.

Beneficio: 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.

Beneficio: 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 adivinaciones 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.

Beneficio: 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.

AFINIDAD CON LA PIEDRA MEJORADA (APG)

Improved Stonecunning

Tu sentido para los trabajos en piedra es asombroso.

Prerrequisitos: Sab 13, enano, rasgo racial de Afinidad con la piedra

Beneficio: recibes un bonificador +4 a las pruebas de Percepción hechas para advertir un trabajo en piedra inusual. Este bonificador reemplaza todos los bonificadores normales a las pruebas de Percepción debidos a la Afinidad con la piedra.

AGALLAS ADICIONALES [AGALLAS] (UC)

Extra Grit

Tienes más agallas que el pistolero típico.

Prerrequisitos: agallas como rasgo de clase o dote de Pistolero aficionado.

Beneficio: obtienes 2 puntos adicionales de agallas al comienzo de cada día y tus agallas máximas aumentan en 2.

Normal: si eres un pistolero, ganas tu modificador de Sabiduría en puntos de agallas al comienzo de cada día, que también indica tus agallas máximas. Si posees la dote de Pistolero aficionado, ganas 1 punto de agallas al comienzo del día y tus agallas máximas son iguales a tu modificador de Sabiduría.

Especial: si posees niveles en la clase de pistolero, puedes elegir esta dote varias veces.

AGARRE SEGURO (UC)

Sure Grasp

Tus rápidos reflejos y habilidad al trepar evitan que caigas hacia tu condenación.

Prerrequisito: Trepar 1 rango.

Beneficio: tira dos veces al trepar o cuando hagas una salvación de Reflejos para evitar una caída y elige el resultado más alto.

AGILIDAD DIMENSIONAL (UC)

Dimensional Agility

La teleportación no te marea.

Prerrequisitos: aptitud para usar el rasgo de clase de paso abundante o para lanzar *puerta dimensional*.

Beneficio: tras usar paso abundante o lanzar *puerta dimensional* puedes realizar cualquier acción si todavía te queda alguna en tu turno. También obtienes un bonificador +4 a las pruebas de Concentración al lanzar conjuros de teleportación.

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.

ALA DE LA GRULLA [COMBATE] (UC)

Crane Wing

Te mueves con la velocidad y sutileza de un ave de presa y tus bloqueos majestuosos y gráciles movimientos te permiten desviar ataques cuerpo a cuerpo con facilidad.

Prerrequisitos: Estilo de la grulla, Esquiva, Impacto sin arma mejorado, ataque base +5 monje de nivel 5.

Beneficio: una vez por asalto, mientras usas el Estilo de la grulla, cuando tengas al menos una mano libre y estés luchando a la defensiva o usando la acción de defensa total, puedes desviar un ataque con un arma cuerpo a cuerpo que normalmente te impactaría. No usas acciones para desviar el ataque, pero debes ser consciente y no estar desprevenido. Un ataque desviado de esta forma no te causa daño.

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.

ALERTA ASOMBROSA (UM)

Uncanny Alertness

Tu investigación en lo arcano y la naturaleza de la realidad te ha proporcionado sentidos aguzados.

Prerrequisito: Alerta.

Beneficio: esta dote te da un bonificador +1 adicional a las pruebas de Percepción y Averiguar intenciones y obtienes un bonificador +2 introspectivo a tus tiros de salvación contra efectos de sueño y hechizo.

ALMA DE ACERO (APG)

Steel Soul

Eres especialmente resistente a la magia.

Prerrequisitos: Enano, rasgo racial de Resistente.

Beneficio: recibes un bonificador +4 racial a los tiros de salvación contra conjuros y aptitudes sortilegas. Esto reemplaza el bonificador normal del rasgo racial Resistente que poseen los enanos.

Normal: los enanos normalmente reciben un bonificador +2 racial a los tiros de salvación contra conjuros y aptitudes sortilegas.

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.

ANCLA DOLOROSA (UM)

Painful Anchor

Los ajenos malignos reciben daño cuando tratan de conectar con otros planos.

Prerrequisito: aura de anclaje como rasgo de clase.

Beneficio: cuando un ajeno maligno usa un efecto de llamada, convocación o teleportación, o cualquier aptitud que transporte físicamente a una criatura desde o hacia otro plano (como *parpadeo* o *etereidad*) dentro de tu aura de anclaje, recibe un daño igual a 4d8 + tu modificador de Carisma. Este daño proviene del poder sagrado y no está sujeto a reducción de daño, inmunidad a la energía o resistencia a la energía.

ANIÑADO (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.

ANTAGONISTA (UM)

Antagonize

Ya sea con comentarios mordaces o palabras hirientes, eres un experto en hacer que las criaturas se enfaden contigo.

Beneficio: puedes realizar pruebas de Diplomacia e Intimidar para hacer que las criaturas te respondan con hostilidad. No importa qué habilidad uses, volver a una criatura contra ti es una acción estándar que no provoca ataques de oportunidad y tiene una CD igual a los Dados de Golpe del objetivo + el modificador de Sabiduría del objetivo. No puedes hacer esta prueba contra una criatura que no te entienda o que posea una puntuación de Inteligencia de 3 o inferior. Antes de hacer estas pruebas, debes hacer una prueba de Averiguar intenciones (CD 20) como acción rápida para conseguir un bonificador introspectivo en estas pruebas de Diplomacia o Intimidar igual a tu bonificador de Carisma hasta el final de tu siguiente turno. Los beneficios que obtienes con esta prueba dependen de la habilidad que utilices. Este es un efecto enajenador.

Diplomacia: confundes a tu enemigo. Durante el siguiente minuto, el objetivo recibe un penalizador -2 a todas las tiradas de ataque que haga contra otras criaturas (pero no contra ti) y tiene un 10% de probabilidad de fallo de conjunto para todos los conjuros que no te apunten a ti o que no te tengan en su área de efecto.

Intimidar: la criatura entra en furia. En su siguiente turno, el objetivo debe intentar hacer un ataque cuerpo a cuerpo contra ti. Este efecto termina si se evita que la criatura llegue hasta ti o si al hacerlo puede sufrir daño (por ejemplo, si estás al otro lado de un abismo o de un *muro de fuego*). Si no puede alcanzarte en su turno, puedes hacer de nuevo la prueba como acción inmediata para ampliar el efecto durante 1 asalto (pero no puedes ampliarlo más allá). El efecto termina tan pronto como la criatura haga un ataque cuerpo a cuerpo contra ti. Una vez que has afectado a una criatura con esta aptitud, no puedes usarla de nuevo sobre ella durante 1 día.

APLASTAR [COMBATE] (APG)

Smash

Superas los obstáculos rompiéndolos.

Prerrequisitos: Ataque poderoso, semiorco.

Beneficio: cuando atacas a un objeto inanimado desatendido, ignoras los primeros 5 puntos de su dureza. Además, recibes un bonificador +5 a las pruebas de Fuerza para derribar o romper puertas.

Especial: los beneficios de esta dote no se aplican a las maniobras de Romper arma ni a ataques contra constructos, sólo contra ataques contra objetos inanimados desatendidos.

APRENDER TRAMPA DE EXPLORADOR (UM)

Learn Ranger Trap

Sabes como crear un nuevo tipo de trampa de explorador.

Prerrequisitos: Supervivencia 5 rangos.

Beneficio: elige una trampa de explorador (página 64 de Ultimate Magic). Ganas el uso de esa trampa un número de veces al día igual a tu bonificador de Sabiduría (mínimo 1). La CD para tu trampa es igual a 10 + la mitad de tu nivel de personaje + tu bonificador de Sabiduría y dura 1 día por cada dos niveles de personaje.

Si no eres un explorador, sólo puedes montar trampas extraordinarias de explorador, esto reduce la CD de la trampa en 2.

Especial: un explorador puede usar trampas de explorador un número de veces al día igual a la mitad de su nivel de explorador + su bonificador de Sabiduría. Ver la descripción de las trampas de explorador para sus duraciones.

APRESADOR RÁPIDO [COMBATE] (UC)

Rapid Grappler

Eres de manos rápidas al apresar.

Prerrequisitos: Des 13, Presa mayor, Presa mejorada, Impacto sin arma mejorado, ataque base +9 o monje de nivel 9.

Beneficio: cuando uses Presa mayor para mantener una presa como acción de movimiento, puedes usar una acción rápida para hacer una prueba de maniobra de combate de presa.

APRESURAR APTITUD SORTÍLEGA

Quicken Spell—Like Ability

La criatura puede usar una de sus aptitudes sortílegas con poco o ningún esfuerzo.

Prerrequisito: aptitud sortílega con NL 10^o o mayor.

Beneficio: elige una de las aptitudes sortílegas de la criatura, sujeta a las restricciones descritas en esta dote. La criatura puede usar la aptitud sortílega como una aptitud sortílega apresurada tres veces al día (o menos, si la aptitud normalmente sólo se puede usar una o dos veces al día).

Usar una aptitud sortílega apresurada es una acción rápida que no provoca ataques de oportunidad. La criatura puede realizar otra acción (incluyendo el uso de otra aptitud sortílega, pero no otra acción rápida) en el mismo asalto en que utiliza su aptitud sortílega apresurada. La criatura sólo puede usar una aptitud sortílega apresurada por asalto.

La criatura sólo puede seleccionar una aptitud sortílega que duplique un conjuro con un nivel menor o igual a la mitad de su nivel de lanzador (redondeando hacia abajo) -4. Consulta la tabla a continuación para ver un resumen.

Una aptitud sortílega que duplique un conjuro con un tiempo de lanzamiento mayor de 1 asalto completo no puede ser apresurada.

Normal: el uso de una aptitud sortílega normalmente requiere una acción estándar (como mínimo) y provoca un ataque de oportunidad.

Especial: esta dote puede seleccionarse varias veces. Cada vez que se elija, la criatura puede aplicarla a una aptitud sortílega distinta.

Nivel de Conjuro	Nivel de Lanzador mínimo
0	8 ^o
1 ^o	10 ^o
2 ^o	12 ^o
3 ^o	14 ^o
4 ^o	16 ^o
5 ^o	18 ^o
6 ^o	20 ^o
7 ^o	--
8 ^o	--
9 ^o	--

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.

APROVECHAR EL MOMENTO [COMBATE, EQUIPO] (UC)

Seize the Moment

Tus compañeros y tú estais listos para abalanzaros cuando uno de vosotros lance el primer golpe.

Prerrequisitos: Crítico mejorado, Reflejos de combate.

Beneficio: cuando un aliado que también posea esta dote confirme un crítico contra un oponente al que también tú amenaces, puedes hacer un ataque de oportunidad contra ese oponente.

APROVECHAR EL SABER (UM)

Exploit Lore

Puedes usar tus conocimientos sobre las debilidades de una criatura para lanzar un asalto potente y despiadado contra él.

Prerrequisitos: rasgo de clase Conocimiento sobre monstruos, ataque base +11.

Beneficio: una vez al día, cuando identifiques con éxito las aptitudes y debilidades de una criatura usando la prueba de Saber adecuada, obtienes un bonificador +2 a las tiradas de ataque y daño contra esa criatura durante 1 minuto. Si identificas las aptitudes y debilidades de varias criaturas, debes elegir una como objetivo de este efecto.

ARCANO ADICIONAL (UM)

Extra Arcana

Has desbloqueado el secreto hacia un nuevo arcano de magus.

Prerrequisito: rasgo de clase Arcano de magus.

Beneficio: obtienes un arcano de magus adicional. Debes cumplir los prerrequisitos para ese arcano de magus.

Especial: puedes elegir esta dote múltiples veces. Sus efectos se apilan, obteniendo un nuevo arcano cada vez que eliges la dote.

ARMA ASTILLABLE (UC)

Splintering Weapon

Tu arma frágil funciona en tu beneficio, soltando fragmentos en las heridas que infliges.

Prerrequisitos: ataque base +1, competencia con el arma, arma hecha de material primitivo.

Beneficio: cuando usas un arma cuerpo a cuerpo o arrojada con el rasgo de frágil (ver Apéndices) o calidad similar y golpeas a un oponente, puedes asignar a tu arma la condición de rota para causar a ese oponente 1d4 puntos de daño de desangramiento.

ARMA DESECHABLE (UC)

Disposable Weapon

Ignoras las limitaciones de tu equipo, golpeando más duramente a pesar del daño que provoca a tu arma.

Prerrequisitos: Ataque base +1, competencia con arma.

Beneficio: cuando usas un arma cuerpo a cuerpo o arrojada con la cualidad especial de frágil y consigues una amenaza de crítico contra un oponente, puedes dar al arma la condición de rota para confirmar automáticamente el crítico.

ARMADURA NATURAL MEJORADA

Improved Natural Armor

La piel de la criatura es más dura que la de la mayoría.

Prerrequisitos: Armadura natural, Con 13.

Beneficio: el bonificador de armadura natural de la criatura aumenta en +1.

Especial: una criatura puede obtener esta dote múltiples veces. Cada vez que la criatura elige la dote, su bonificador de armadura natural aumenta en otro punto.

ARMERÍA (UC)

Gunsmithing

Conoces los secretos para reparar y restaurar armas de fuego.

Beneficio: si tienes acceso a un kit de armas de fuego, puedes crear y restaurar armas de fuego, fabricar balas y mezclar pólvora negra para todos los tipos de armas de fuego. No necesitas hacer una prueba de Artesanía para crear armas de fuego y munición ni para restaurar armas de fuego.

Fabricar Armas de fuego: puedes fabricar cualquier arma de fuego básica por un coste en materias primas igual a la mitad de su precio. A discreción del DM, puedes fabricar armas de fuego avanzadas por un coste en materias primas igual a la mitad de su precio. Construir un arma de fuego de esta forma requiere 1 día de trabajo por cada 1.000 po de precio del arma de fuego (mínimo 1 día).

Fabricar munición: puedes fabricar balas, perdigones y pólvora negra por un coste en materias primas igual al 10% de su precio. Si tienes al menos 1 rango en Artesanía (alquimia), puedes fabricar cartuchos alquímicos por un coste en materias primas igual a la mitad del precio del cartucho. A discreción del DM, puedes fabricar cartuchos metálicos por un coste en materias primas igual a la mitad del coste del cartucho. Fabricar balas, pólvora negra o cartuchos cuesta 1 día de trabajo por cada 1.000 po de munición (mínimo 1 día).

Restaurar un arma de fuego rota: cada día, con una hora de trabajo, puedes usar esta dote para reparar una única arma de fuego con la condición de rota. Puedes usar tiempo durante un periodo de descanso para restaurar un arma rota.

Especial: si eres un pistolero, esta dote te concede beneficios adicionales. Puedes usarla para reparar y restaurar tu arma inicial abollada. Cuesta 300 po y 1 día de trabajo mejorarla hasta un arma de fuego de gran calidad de su tipo.

ARRASTRAR AL SUELO [COMBATE] (UC)

Drag Down

Cuando estés derribado, eres hábil en arrastrar a tu oponente contigo.

Prerrequisitos: Int 13, Pericia en combate, Derribo mejorado.

Beneficio: cuando un oponente logre derribarte, puedes intentar derribar a ese oponente como acción inmediata.

ARRASTRE MAYOR [COMBATE] (APG)

Greater Drag

Los enemigos que arrastras quedan desequilibrados.

Prerrequisitos: Fue 13, Arrastre mejorado, Ataque poderoso, ataque base +6.

Beneficio: recibes un bonificador +2 a las pruebas para arrastrar a un enemigo. Este bonificador se apila con el concedido por Arrastre mejorado. Cuando arrastres a un enemigo, su movimiento provoca ataques de oportunidad por parte de tus aliados (pero no tuyo).

Normal: las criaturas desplazadas durante el arrastre no provocan ataques de oportunidad.

ARRASTRE MEJORADO [COMBATE] (APG)

Improved Drag

Estás entrenado en arrastrar a tus enemigos por el campo de batalla.

Prerrequisitos: Fue 13, Ataque poderoso, ataque base +1.

Beneficio: no provocas un ataque de oportunidad cuando realizas una maniobra de combate de arrastrar. Además, recibes un bonificador +2 a las pruebas para arrastrar a un oponente. También recibes un bonificador +2 a tu Defensa contra Maniobras de Combate cuando un oponente trata de arrastrarte.

Normal: provocas un ataque de oportunidad al realizar una maniobra de combate de arrastrar.

ARRASTRE RÁPIDO [COMBATE] (UC)

Quick Drag

Arrastras a tu enemigo y le das un golpe de castigo.

Prerrequisitos: Fue 13, Arrastre mejorado, Ataque poderoso, ataque base +6.

Beneficio: en tu turno, puedes realizar una única maniobra de arrastre en lugar de uno de tus ataques cuerpo a cuerpo. Debes elegir el ataque cuerpo a cuerpo con mayor ataque base para realizar el arrastre.

Normal: una maniobra de combate de arrastre es una acción estándar.

ARREBATAR RÁPIDO [COMBATE] (UC)

Quick Steal

Eres experto en aliviar a tus enemigos de sus pertenencias incluso mientras los golpeas.

Prerrequisitos: Int 13, Pericia en combate, Arrebatador mejorado, ataque base +6.

Beneficio: en tu turno, puedes hacer una única maniobra de combate de arrebatador en lugar de uno de tus ataques cuerpo a cuerpo. Debes elegir el ataque cuerpo a cuerpo con mayor ataque base para la prueba de arrebatador.

Normal: una maniobra de combate de arrebatador es una acción estándar.

ARREBATAR MAYOR [COMBATE] (APG)

Greater Steal

Tienes práctica en arrebatador objetos a tus oponentes durante el combate.

Prerrequisitos: Int 13, Pericia en combate, Arrebatador mejorado, ataque base +6.

Beneficio: recibes un bonificador +2 a las pruebas para arrebatador un objeto a un enemigo. Este bonificador se apila con el obtenido por Arrebatador mejorado. Si arrebatas con éxito un objeto a un enemigo durante un combate, no se da cuenta del robo hasta que el combate ha terminado o si intenta usar el objeto desaparecido.

Normal: las criaturas advierten automáticamente los objetos arrebatados mediante la maniobra de combate.

ARREBATAR MEJORADO [COMBATE] (APG)

Improved Steal

Tienes un don para arrebatador objetos a tus oponentes.

Prerrequisitos: Int 13, Pericia en combate.

Beneficio: no provocas un ataque de oportunidad cuando realizas la maniobra de combate de arrebatador. Además, recibes un bonificador +2 a las pruebas para arrebatador un objeto a un enemigo. También recibes un bonificador +2 a tu Defensa contra Maniobras de Combate cuando un enemigo intente arrebatarte un objeto a ti.

Normal: provocas un ataque de oportunidad cuando realizas la maniobra de combate de arrebatador.

ARROLLAR MAYOR [COMBATE]

Greater Overrun

Los enemigos deben tirarse al suelo para evitar tus peligrosos movimientos.

Requisitos: Arrollar mejorado, Ataque poderoso, ataque base +6, Fuerza 13.

Beneficio: recibes un bonificador +2 a las pruebas para arrollar a un enemigo. Este bonificador se apila con los otorgados por Arrollar mejorado. Cada vez que arrolles a tus oponentes, provocan ataques de oportunidad si son derribados por tu ataque.

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.

Beneficio: 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.

ARTILLERO DE ASEDIO [COMBATE] (UC)

Siege Gunner

Apuntar descomunales armas de asedio tiene poca dificultad para ti.

Prerrequisitos: Ingeniero de asedio, Oficio (ingeniero de asedio) 5 rangos.

Beneficio: no recibes penalizadores por tamaño por apuntar un arma de asedio de fuego directo más grande que tú. Si operas un arma de asedio de fuego indirecto y fallas, el disparo se desvía 1 casilla por incremento de distancia.

Normal: las armas de fuego directo imponen un penalizador -2 a la tirada de ataque por categoría de tamaño en que el arma sea más grande que la criatura a la que apunta. Un arma de fuego indirecto que falle sufre un desvío de 1d4 casillas por incremento de distancia.

ARTISTA DEL DERRIBO (UC)

Knockout Artist

Puedes lanzar devastadores golpes.

Prerrequisitos: Ataque furtivo como rasgo de clase, Impacto sin arma mejorado.

Beneficio: cuando uses tu impacto sin armas para causar daño atenuado y daño de ataque furtivo a un oponente que tenga negado su bonificador de Destreza a la CA, obtienes un bonificador +1 a la tirada de daño por cada dado de daño furtivo que tires.

ASALTO A EMPUJONES [COMBATE] (APG)

Pushing Assault

Un impacto hecho con un arma a dos manos puede empujar a un oponente de tamaño similar hacia atrás.

Prerrequisitos: Fue 15, Ataque poderoso, ataque base +1.

Beneficio: cuando golpees a una criatura de tu tamaño o menor con un ataque con un arma a dos manos modificado por la dote de Ataque poderoso, puedes empujar al objetivo 5 pies directamente alejándolo de ti en lugar de causar el daño adicional del Ataque poderoso. Si consigues un impacto crítico, puedes empujar al objetivo alejándolo 10 pies de ti. Este movimiento no provoca ataques de oportunidad y el objetivo debe terminar su movimiento en un espacio seguro en el que pueda mantenerse en pie. Tú eliges qué efecto quieres aplicar después de hacer la tirada de ataque, pero antes de tirar el daño.

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 ATURDIDOR [COMBATE] (APG)

Stunning Assault

Tus ataques poderosos pero imprecisos pueden aturdir a tus enemigos.

Prerrequisitos: Fue 13, Ataque poderoso, ataque base +16.

Beneficio: recibes un penalizador -5 para todas las tiradas de ataque y maniobras de combate para aturdir a los objetivos que impactes con tus ataques cuerpo a cuerpo durante 1 asalto. Una salvación exitosa de Fortaleza 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 duran hasta tu siguiente turno.

ASALTO DE GNOMO EMBRUJADO [COMBATE] (UC)

Haunted Gnome Assault

Descargando tu engaño inquietante justo cuando lanzas un fuerte golpe, embrujas a un enemigo con un miedo persistente.

Prerrequisitos: Car 13, rasgo racial magia de los gnomos, Gnomo embrujado, Saber (arcano) 3 rangos.

Beneficio: obtienes un uso de tu magia de los gnomos independiente de tus aptitudes sortilegas de magia de los gnomos. Cuando desees lanzar una aptitud sortilega de magia de los gnomos para la que no te quedan usos diarios, puedes consumir este uso independiente para hacerlo. Además, mientras estés bajo los efectos del aspecto de fata embrujada (ver Apéndices), puedes descargar ese conjuro como acción gratuita después de golpear a un oponente con un ataque de carga o si consigues un impacto crítico contra un oponente. Si lo haces, ese oponente quedará estremecido durante 1 asalto.

ASALTO DIMENSIONAL (UC)

Dimensional Assault

Has sido entrenado para usar el movimiento mágico como parte de tus tácticas de combate.

Prerrequisitos: aptitud para usar el rasgo de clase paso abundante o lanzar *puerta dimensional*, Agilidad dimensional.

Beneficio: como acción de asalto completo, usas paso abundante o lanzas *puerta dimensional* como una carga especial. Hacerlo así te permite teletransportarte hasta el doble de tu velocidad actual (hasta la distancia máxima permitida por el conjuro o aptitud) y hacer el ataque normalmente permitido en una carga.

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 desangramiento con tus ataques cuerpo a cuerpo con armas, además del daño normal causado por el arma.

Una criatura continúa recibiendo el daño de desangramiento cada asalto al comienzo de su turno. El daño de desangramiento puede detenerse con

una prueba de Sanar (CD 15) o mediante cualquier curación mágica. El daño de desangramiento 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 el desangramiento 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 elegida, no puedes cambiarla.

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, no puedes aumentarla.

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).

ASTUCIA CON RED [COMBATE] (UC)

Net Trickery

Te has vuelto muy hábil en usar tu red para entorpecer a tus enemigos.

Prerrequisitos: Competencia con arma exótica (red), Experto en redes, Maniobras con red, ataque base +6.

Beneficio: en lugar de uno de tus ataques cuerpo a cuerpo, puedes usar tu red para realizar una maniobra de combate de truco sucio para cegar a un oponente (Advanced Player's Guide, página 320). Si tienes a un oponente enmarañado en tu red, puedes tratar de derribar a ese oponente mientras esté dentro del alcance de tu red y controles la cuerda de sujeción de tu red. También recibes un bonificador +2 a las pruebas de maniobra de combate de arrastrar o desplazar cuando uses tu red.

ATAQUE AL GALOPE [COMBATE]

Ride-By Attack

Mientras montas y cargas, puedes mover, atacar un enemigo, y después continuar moviéndote.

Beneficio: Montar 1 rango, Combatir desde una montura.

Requisitos: 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 provocáis 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 EN EQUIPO [COMBATE] (APG)

Team Up

Cuando combates en grupo contra un enemigo, puedes ayudar a un aliado con una rápida finta.

Prerrequisitos: Int 13, Pericia en combate, Ataque en grupo, ataque base +6.

Beneficio: cuando tú y al menos dos de tus aliados estéis adyacentes a un oponente, puedes realizar la acción de ayudar a otro como acción de movimiento.

Normal: ayuda a otro es una acción estándar.

ATAQUE EN GRUPO [COMBATE] (APG)

Gang Up

Eres un experto en usar la superioridad numérica contra tus enemigos

Prerrequisitos: Int 13, Pericia en combate.

Beneficio: se considera que flanqueas a un oponente si al menos dos de tus aliados están amenazando a ese oponente, independientemente de tu posición real.

Normal: debes colocarte frente a un aliado para flanquear a un oponente.

ATAQUE EN MANADA [COMBATE, EQUIPO] (UC)

Pack Attack

Eres hábil rodeando a tus enemigos.

Prerrequisito: Ataque base +1.

Beneficio: cuando estés adyacente a un aliado con esta dote, la primera vez que ataques cuerpo a cuerpo a un oponente, puedes usar una acción inmediata para dar un paso de 5 pies, incluso si ya te has movido en este asalto.

Normal: puedes dar un paso de 5 pies sólo si no te has movido de ninguna otra forma en un asalto.

ATAQUE EN VUELO

Flyby Attack

La criatura puede hacer un ataque antes y después de su movimiento mientras vuela.

Prerrequisito: Velocidad de vuelo.

Beneficio: cuando vuela, la criatura puede hacer una acción de movimiento y otra acción estándar en cualquier punto durante su movimiento. La criatura no puede hacer una segunda acción de movimiento durante un asalto en el que hace un ataque en vuelo

Normal: sin esta dote, la criatura hace una acción estándar antes o después de su movimiento.

ATAQUE MÚLTIPLE [COMBATE]

Multiattack

Esta criatura es particularmente hábil haciendo ataques con sus armas naturales. Prerrequisito: tres o más ataques naturales.

Beneficio: los ataques secundarios de la criatura con armas naturales sólo tienen un penalizador -2.

Normal: sin esta dote, los ataques naturales de la criatura tienen un penalizador -5.

ATAQUE NATURAL MEJORADO

Improved Natural Attack

Los ataques hechos con uno de los ataques naturales de la criatura deja graves heridas.

Prerrequisito: Arma natural, ataque base +4.

Beneficio: elige una de las formas de ataque natural de la criatura. El daño de este ataque natural aumenta en un paso siguiendo la siguiente lista, como si el tamaño de la criatura se hubiese incrementado una categoría. El dado de daño aumenta como sigue: 1d2, 1d3, 1d4, 1d6, 1d8, 2d6, 3d6, 4d6, 6d6, 8d6, 12d6.

Un arma o ataque que cause 1d10 puntos de daño aumenta como sigue: 1d10, 2d8, 3d8, 4d8, 6d8, 8d8, 12d8.

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.

AURA INTRÉPIDA (UM)

Fearless Aura

Tu aura de valor se vuelve más potente y tu resolución firme se manifiesta en tus aliados.

Prerrequisitos: rasgo de clase Aura de valor, nivel 8º de personaje.

Beneficio: tu aura de valor se expande hasta una emanación de 20 pies de radio. Los aliados en el interior del aura son inmunes a los efectos de miedo.

Normal: el aura de valor afecta a los aliados a un máximo de 10 pies y concede un bonificador +4 de moral a los tiros de salvación contra efectos de miedo.

AURA DE MATADRAGONES (UM)

Dragonbane Aura

Aquellos dentro de tu aura de perdición de dragones ganan la misma protección que tú.

Prerrequisitos: rasgo de clase Aura de valor, nivel 8º de lanzador.

Beneficio: cuando luches contra dragones, tu aura de valor se expande hasta una emanación de 20 pies de radio y los aliados dentro del aura obtienen un bonificador de moral a los tiros de salvación contra el aliento del dragón igual a tu bonificador de aura de valor contra efectos de miedo.

Normal: el aura de valor es una emanación de 10 pies de radio y concede un bonificador +4 de moral contra efectos de miedo.

AUTOSUFICIENTE

Self-Sufficient



Sabes como salir adelante en la naturaleza y la 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.

AYUDA RÁPIDA [COMBATE] (APG)

Swift Aid

Con un golpe rápido pero inofensivo, puedes colaborar en el asalto de un aliado.

Prerrequisitos: Int 13, Pericia en combate, ataque base +6.

Beneficio: como acción rápida, puedes realizar la acción de ayudar a otro, concediendo a tu aliado un bonificador +1 a su siguiente ataque o un +1 a su CA.

Normal: ayudar a otro es una acción estándar.

AZOTE ADICIONAL (UC)

Extra Bane

Puedes usar tu aptitud de azote más a menudo de lo normal.

Prerrequisito: Azote como rasgo de clase.

Beneficio: puedes usar tu aptitud de azote durante 3 asaltos adicionales al día.

AZOTE AMENAZADOR (UC)

Menacing Bane

Eres mortífero cuando te unes a tus aliados contra un único enemigo.

Prerrequisito: Azote como rasgo de clase.

Beneficio: puedes usar tu rasgo de clase de azote para imbuir un arma cuerpo a cuerpo con la aptitud especial de amenazadora (ver página 288 de la *Advanced Player's Guide*) en lugar de azote. Puedes gastar una acción rápida para cambiar entre las dos aptitudes especiales de arma. En lo demás, funciona de acuerdo con tu rasgo de clase de azote.

Especial: si posees la dote de Azote doble, puedes imbuir cada arma que lleves con la aptitud de azote o amenazadora. Ningún arma puede poseer ambas al mismo tiempo.

AZOTE CANALIZADO (UC)

Channeling Scourge

Tu celo en la caza de los enemigos de tu fe potencia tu habilidad para canalizar energía divina siempre que la canalices para dañar.

Prerrequisito: Inquisidor, rasgo de clase de canalizar energía.

Beneficio: cuando uses canalizar energía para causar daño, tus niveles de inquisidor cuentan como niveles de clérigo para determinar el número de dados de daño y la CD del tiro de salvación.

AZOTE CON CONJUROS (UC)

Spell Bane

Mientras tu arma de azote esté activa, las criaturas a las que afecte tu azote encuentran más difícil resistirse a tus conjuros.

Prerrequisito: azote como rasgo de clase.

Beneficio: mientras tu rasgo de clase de azote esté afectando a un tipo de criatura, la CD de los tiros de salvación para tus conjuros aumenta en +2 para las criaturas de ese tipo.

AZOTE DOBLE (UC)

Double Bane

Amplias el efecto de tu azote a dos armas.

Prerrequisitos: Azote como rasgo de clase, Combate con dos armas.

Beneficio: puedes aplicar tu azote a una segunda arma que estés usando. Mientras tu rasgo de clase de azote esté activo, al comienzo de cada uno de tus turnos puedes, como acción gratuita, elegir si aplicar la aptitud a un arma, a la otra o a ambas. Cada asalto que apliques tu rasgo de clase de azote a dos armas, gastas 2 asaltos de ese rasgo.

AZOTE INTIMIDADOR (UC)

Intimidating Bane

Tu arma de azote transmite el miedo a tus enemigos.

Prerrequisitos: Azote como rasgo de clase, Exhibición deslumbrante, Soltura con un arma, personaje de nivel 8.

Beneficio: cuando uses Exhibición deslumbrante mientras tu rasgo de Azote está activo, obtienes un bonificador +2 a la prueba de Intimidar que permite Exhibición deslumbrante contra criaturas del tipo al que afecta actualmente tu arma de azote. Dichas criaturas permanecen estremecidas mientras tu rasgo de azote siga activo y sea efectivo contra su tipo de criatura.

AZOTE PIADOSO (UC)

Merciful Bane

Puedes usar tu aptitud de azote para causar daño atenuado.

Prerrequisito: Azote como rasgo de clase.

Beneficio: mientras un arma que blandas esté bajo los efectos de tu rasgo de clase de azote, puedes usar una acción rápida para cambiar entre causar daño letal o daño atenuado con tu azote. Mientras tu efecto de azote te permita causar daño atenuado de esta forma, no recibes penalizador a tu tirada de ataque por usar un arma letal para causar daño atenuado.

Normal: al usar un arma letal para causar daño atenuado, recibes un penalizador -4 a las tiradas de ataque.

AZOTE PROLONGADO (UM)

Extended Bane

Tu dedicación no conoce límites. Tu ira se resiste a morir.

Prerrequisito: Azote como rasgo de clase.

Beneficio: añades tu bonificador de Sabiduría al número de asaltos diarios en los que puedes usar tu aptitud de azote.

BAJO TUS PIES [COMBATE] (APG)

Underfoot

Te deslizas por debajo y alrededor de tus enemigos más grandes.

Prerrequisitos: Esquiva, Movilidad, tamaño Pequeño o menor.

Beneficio: recibes un bonificador +4 de esquiva a las pruebas de Acrobacias para moverte a través del espacio de un oponente sin provocar ataques de oportunidad, siempre que sea más grande que tú. Además, obtienes un bonificador +2 de esquiva a tu Clase de Armadura contra ataques de oportunidad provocados cuando te mueves dentro o al salir del área amenazada de un oponente (esto se apila con el bonificador +4 proporcionado por Movilidad, para un bonificador total de +6).

BEBEDOR RÁPIDO (APG)

Fast Drinker

Engulles la bebida rápidamente para obtener más *ki*.

Prerrequisitos: Con 18, rasgo de clase de *ki* borracho.

Beneficio: bebes un alcohol fuerte para obtener *ki* temporal, lo que requiere una acción rápida en lugar de una acción estándar.

BIEN PREPARADO (APG)

Well-Prepared

De alguna forma, siempre pareces tener las herramientas o suministros apropiados a mano.

Prerrequisito: raza Mediano.

Beneficio: una vez al día, cuando te enfrentes a una situación que requiera un objeto de equipo mundano, puedes hacer una prueba de Juego de manos con una CD de 10 más el coste del objeto en piezas de oro para que “casualmente” tengas dicho objeto a mano. Por ejemplo, tener una palanca tendría una CD de 12, mientras que un vial de ácido tendría una CD de 20. El objeto debe ser algo que puedas transportar con facilidad (si vas a pie y sólo tienes una mochila, por ejemplo, no podrías tener un gran caldero de hierro. No puedes conseguir objetos mágicos usando esta dote ni tampoco objetos específicos, como la llave para una puerta en concreto.

Si te quitan tu equipo o posesiones, pierdes los beneficios de esta dote a hasta que hayas pasado un día para reabastecerte y “adquirir” nuevos objetos. Debes pagar esos objetos de la forma normal.

Especial: con permiso del DM, un personaje puede sustituir la habilidad de Supervivencia por Juego de manos con esta dote. Dicha elección es permanente.

BLOQUEAR CONJURO (APG)

Parry Spell

Puedes lanzar un enemigo de vuelta hacia su lanzador.



Prerrequisitos: Conocimiento de conjuros 15 rangos, Contraconjuro mejorado.

Beneficio: cuando contrarrestas con éxito un conjuro, éste vuelve contra su lanzador. Esto funciona exactamente como el conjuro *Retorno de conjuros*.

BOMBA REMOTA (UM)

Remote Bomb

Puedes activar tus bombas retardadas a grandes distancias.

Prerrequisito: descubrimiento de bomba retardada.

Beneficio: el retardo máximo para tus bombas retardadas aumenta hasta un número de minutos igual a tu nivel. Si posees una línea de efecto hasta tu bomba retardada, puedes detonarla antes del tiempo predefinido haciendo una tirada de Inteligencia con CD 20; la CD aumenta en +1 por cada 10 pies de distancia entre tú y la bomba.

BOMBAS ADICIONALES (APG)

Extra Bombs

Puedes lanzar más bombas al día.

Prerrequisito: rasgo de clase de Bombas.

Beneficio: puedes lanzar dos bombas adicionales al día.

Especial: puedes elegir Bombas adicionales varias veces. Sus efectos se apilan.

BRILLO DEL MONO [COMBATE] (UC)

Monkey Shine

Combinas las acrobacias y la oportunidad con efecto devastador contra tu oponente.

Prerrequisitos: Sab 13, Impacto sin arma mejorado, Movimientos del mono, Estilo del mono, Puñetazo aturridor, Acrobacias 11 rangos, Trepar 11 rangos.

Beneficio: mientras usas el Estilo del mono, si usas con éxito tu Puñetazo aturridor, además de los efectos normales del Puñetazo aturridor, puedes usar una acción gratuita para entrar en una casilla adyacente a ti que esté dentro del espacio de tu oponente. Este movimiento no provoca ataques de oportunidad. Mientras estés en el espacio de tu oponente, obtienes un bonificador +4 de esquivas a la CA y un bonificador +4 a las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra ese oponente. Si no está obstaculizado de otro modo, el oponente puede alejarse de ti, pero si lo hace, provoca un ataque de oportunidad por tu parte incluso si su opción de movimiento normalmente no lo provocaría.

Normal: no puedes entrar en el espacio de un oponente.

BRUTALIDAD FURIOSA (UC)

Raging Brutality

Usas parte de tu furia para golpear a tus oponentes con un impacto con tu arma más poderoso.

Prerrequisitos: Fue 13, furia como rasgo de clase, Ataque poderoso, ataque base +12.

Beneficio: mientras estés en furia y utilices el Ataque poderoso, puedes gastar 3 asaltos adicionales de furia como acción rápida para añadir tu bonificador de Constitución a las tiradas de daño para los ataques cuerpo a cuerpo o con armas arrojadas que hagas durante tu turno. Si estás usando un arma a dos manos, añade en vez de eso una vez y media tu bonificador de Constitución. Este bonificador al daño no se multiplica con un impacto crítico.

BUSCAR PROBLEMAS [COMBATE] (APG)

In Harm's Way

Te pones en el camino del peligro para salvar a tus aliados.

Prerrequisito: Guardaespaldas.

Beneficio: cuando usas la acción de ayudar a otro para mejorar la CA de un aliado adyacente, puedes interceptar un ataque exitoso contra ese aliado como acción inmediata, recibiendo el daño completo de ese ataque y cualquier efecto asociado (desangramiento, veneno, etc.). Una criatura no puede beneficiarse de esta dote más de una vez por ataque.

CAMBIO DE POSICIONES [COMBATE, EQUIPO] (APG)

Swap Places

Estás entrenado en intercambiar tu posición con la de tu aliado durante un combate caótico.

Beneficio: cuando estés adyacente a un aliado que también tenga esta dote, puedes moverte a la casilla de tu aliado como parte del movimiento normal. Al mismo tiempo, tu aliado se mueve a tu casilla previa como acción inmediata. Tanto tú como tu aliado debéis ser voluntarios y capaces de moveros para obtener la ventaja de esta dote. Tu aliado debe ser de tu mismo tamaño para utilizar esta dote. Tu aliado no provoca ataques de oportunidad con este movimiento, pero tú los provocas de la forma normal. Este movimiento no se tiene en cuenta para el movimiento de tu aliado en su siguiente turno.

CAMINO DEL KIRIN [COMBATE] (UC)

Kirin Path

Conviertes el conocimiento sobre tu enemigo en una defensa perfecta.

Prerrequisitos: Int 13, Impacto del kirin, Estilo del kirin, Impacto sin arma mejorado, Saber (arcano) 12 rangos, Saber (dungeons, local, naturaleza, los planos o religión) 5 rangos.

Beneficio: cuando hagas una prueba de Saber para identificar a una criatura, incluso al usar el Estilo del kirin, puedes elegir 10 incluso si el estrés y las distracciones normalmente evitarían que lo hicieras. Mientras uses el Estilo del kirin contra una criatura a la que has identificado usando esa dote, si la criatura finaliza su turno dentro de tu área de amenaza, puede usar uno de tus ataques de oportunidad de ese asalto para moverte 5 veces ti

modificador de Inteligencia (mínimo 1) en pies. Debes finalizar tu movimiento en una casilla amenazada por la criatura. Este movimiento no provoca ataques de oportunidad.

CAMPEÓN ADEPTO (UC)

Adept Champion

Puedes alterar tu aptitud de castigo, canalizando el poder de tu deidad en forma de inspiración divina que te concede una mayor capacidad para realizar maniobras de combate.

Prerrequisitos: Castigar el mal como rasgo de clase, ataque base +5.

Beneficio: mientras usas tu rasgo de clase de castigar el mal, como acción libre al comienzo de tu turno, puedes renunciar al bonificador a las tiradas de daño y en su lugar ganar la mitad de ese bonificador como un bonificador a las pruebas de maniobras de combate contra el objetivo de tu castigo. Los efectos de tu rasgo de castigar el mal vuelven a la normalidad al comienzo de tu siguiente turno.

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 CONTINGENTE (UC)

Contingent Channeling

Puedes imbuir a otros con tu energía curativa de modo que puedan usarla en el momento de mayor necesidad.

Prerrequisitos: Sanador auténtico como rasgo de clase, Canalización selectiva.

Beneficio: puedes usar una acción estándar para tocar a un aliado y gastar uno de tus usos diarios de canalizar energía para crear un depósito de energía positiva dentro de ese aliado. Este depósito contiene el mismo número y tipo de dado normal de tu rasgo de canalizar energía y dura 1 minuto. Un aliado que tenga este depósito puede usar una acción inmediata para tirar sus dados y recuperar un número de puntos de golpe igual al resultado. Si un aliado que posea este depósito es reducido a puntos de golpe negativos, el depósito se desencadena, permitiendo que el aliado se cure sin usar una acción.

CANALIZACIÓN MEJORADA

Improved Channel

Tu canalización de energía es más difícil de resistir.

Requisito: rasgo de clase de Canalizar energía.

Beneficio: suma +2 a la CD de las Tiradas de Salvación para resistir los efectos de tu capacidad de canalizar energía.

CANALIZACIÓN RÁPIDA (UM)

Quick Channel

Tus energías divinas brillan con velocidad cegadora.

Prerrequisitos: Saber (religión) 5 rangos, canalizar energía como rasgo de clase.

Beneficio: puedes canalizar energía como acción de movimiento gastando 2 usos diarios de esa aptitud.

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.

CANALIZADOR VERSÁTIL (UM)

Versatile Channeler

Puedes elegir si canalizas energía positiva o negativa.

Prerrequisitos: Canalizar energía como rasgo de clase, nigromante o clérigo de alineamiento neutral (ver más abajo).

Beneficio: puedes hacer una elección cuando usas tu rasgo de clase de canalizar energía.

Si normalmente canalizas energía positiva, puedes elegir canalizar energía negativa como si tu nivel efectivo de clérigo fuera 2 niveles inferior a lo normal.

Si normalmente canalizas energía negativa, puedes elegir canalizar energía positiva como si tu nivel efectivo de clérigo fuera 2 niveles inferior a lo normal.

Tener esta dote implica que cumples los requisitos para dotes y aptitudes que tengan “canalizar energía positiva” o “canalizar energía negativa” como prerrequisito (por ejemplo, puedes adquirir la dote de Comandar muertos vivientes y la dote de Expulsar muertos vivientes).

Nota: esta dote sólo se aplica a nigromantes, clérigos neutrales que adoran a deidades neutrales o clérigos neutrales que no adoran a una deidad (personajes que poseen el rasgo de clase canalizar energía y que deben elegir entre canalizar energía positiva o negativa a nivel 1. Los clérigos cuyo alineamiento o deidad toma esta decisión por ellos, no pueden elegir esta dote.

CANALIZAR ALINEAMIENTO

Alignment Channel

Escoge 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 escoges 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 empuñas.

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 CASTIGO MAYOR (UC)

Greater Channel Smite

Potencias tu arma con el poder de tu deidad, que descargas mientras vas golpeando a tus enemigos.

Prerrequisitos: Canalizar energía como rasgo de clase, Canalizar castigo, ataque base +8.

Beneficio: antes de hacer ningún ataque cuerpo a cuerpo en tu turno, puedes usar una acción rápida para gastar un uso diario de tu rasgo de clase de canalizar energía. El dado de la canalización de energía forma una reserva de dados de daño a la que puedes acceder para dañar más a las criaturas a las que normalmente daña tu canalización (muertos vivientes para energía positiva, criaturas vivas para energía negativa). Antes de hacer cada ataque cuerpo a cuerpo, asigna dados de la reserva para usarlos como dados de daño adicional si impactas. Tu objetivo puede hacer una salvación de Voluntad de la forma normal para reducir el daño a la mitad.

Este daño adicional no se multiplica cuando consigues un impacto crítico. Si fallas, los dados de daño adicional se mantienen en tu reserva, pero cualquier dado que no se haya gastado al final de tu turno se pierde.

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.

CANALIZAR MURO DE ESCUDOS (UM)

Channeled Shield Wall

Usas tu canalización de energía para mejorar la capacidad protectora de tu escudo y los de tus aliados mientras estén adyacentes a ti.

Prerrequisitos: Canalizar energía 3d6, competencia con escudo.

Beneficio: como acción rápida, puedes gastar uno de tus usos de canalizar energía para obtener un bonificador +2 de desvío mientras utilices un escudo. Este bonificador dura 1 minuto por nivel de clérigo o nivel efectivo de clérigo. Mientras te beneficias de este bonificador, los aliados con escudos también obtienen un bonificador +2 de desvío mientras estén adyacentes a ti.

CANALIZAR RESURRECCIÓN (UC)

Channeled Revival

Puedes gastar una gran cantidad de tu poder de canalización para revertir la propia muerte.

Prerrequisito: Canalizar energía 6d6 (energía positiva).

Beneficio: como acción de asalto completo que provoque ataques de oportunidad, puedes gastar tres usos de tu rasgo de clase de canalización de energía para devolver a la vida a una criatura muerta como si hubieras lanzado el conjuro de *aliento de vida*.

CANCIÓN MÁGICA (UM)

Spellson

Puedes fundir el poder de tu interpretación y tu lanzamiento de conjuros.

Prerrequisitos: Car 13, aptitud de clase de interpretación de bardo, capaz de lanzar conjuros de nivel 1.

Beneficio: puedes combinar tu interpretación de bardo y tu lanzamiento de conjuros de dos formas:

Primero, puedes ocultar la actividad de lanzar un conjuro de bardo enmascarándolo como parte de una interpretación. Como acción rápida, puedes combinar tu tiempo de lanzamiento de un conjuro con una prueba de Interpretar. Los observadores deberán hacer una prueba de Percepción o Averiguar intenciones enfrentada a tu prueba de Interpretar para darse cuenta de que también estás lanzando un conjuro. Esto usa 1 asalto de tu interpretación de bardo, independientemente del tiempo de lanzamiento del conjuro.

Segundo, como acción de movimiento, puedes usar 1 asalto de interpretación de bardo para mantener un conjuro de bardo con duración de concentración. Puedes lanzar otro conjuro en el mismo asalto en el que usas la música de bardo para mantener la concentración; si lo haces, tu concentración en el conjuro mantenido finaliza cuando termines la interpretación de bardo de la que forma parte el conjuro.

CANTO DE GUERRA (APG)

War Singer

Tus canciones recuerdan a los cantos salvajes y métodos brutales de tu pueblo, inspirando a aquellos a tu alrededor nuevas cotas de violencia y salvajismo.

Prerrequisitos: Car 13, rasgo de clase de interpretación de bardo, orco o semiorco.

Beneficio: cuando usas tu interpretación de bardo con componentes audibles en un campo de batalla (cualquier área donde tenga lugar un combate implicando a una docena de combatientes o más), el alcance o área de tu interpretación se dobla.

Además, la CD para las tiradas de salvación contra tu interpretación de bardo aumenta en +2 para criaturas del subtipo orco, independientemente de dónde se lleve a cabo la interpretación.

CANTO DE LAS HOJAS (APG)

Leaf Singer

Tus canciones recuerdan los caminos y misterios de tu pueblo.

Prerrequisitos: Car 13, rasgo de clase de Interpretación de bardo, elfo o semielfo.

Beneficio: cuando usas una interpretación de bardo con componentes audibles en un bosque, el alcance o área de tu interpretación se doble. Además, la CD para los tiros de salvación contra tu interpretación de bardo

aumenta en +2 para criaturas de tipo Fata, independientemente de dónde realices la interpretación.

CANTO DE LAS PIEDRAS (APG)

Stone Singer

Tus canciones están en sintonía con los métodos y tierras de tu pueblo.

Prerrequisitos: Car 13, rasgo de clase de Interpretación de bardo, enano.

Beneficio: cuando usas una interpretación de bardo con componentes audibles bajo tierra, el alcance o área de tu interpretación se dobla y puedes afectar a las criaturas sordas como si poseen sentido de la vibración y están dentro de tu nuevo alcance. Además, la CD para los tiros de salvación contra tu interpretación de bardo aumenta en +2 para las criaturas de subtipo tierra, independientemente de donde se realice la interpretación.

CAPARAZÓN DE LA TORTUGA CAIMÁN

[COMBATE] (UC)

Snapping Turtle Shell

Tu mano de guarda es casi mágica en su habilidad para desviar los ataques.

Prerrequisitos: Garra de la tortuga caimán, Estilo de la tortuga caimán, Presa mejorada, Impacto sin arma mejorado, ataque base +5 o monje de nivel 5.

Beneficio: mientras uses la dote de Estilo de la tortuga caimán, el bonificador de escudo que obtienes a tu CA aumenta hasta +2 y tus enemigos reciben un penalizador -4 a las tiradas para confirmar críticos contra ti.

CARAMBOLA DEFLAGRADORA (UM)

Ricochet Splash Weapon

Incluso cuando tus armas deflagradoras fallan, son especialmente peligrosas.

Prerrequisitos: Des 13, Lanzar cualquier cosa.

Beneficio: cuando falles con tu arma deflagradora y la tirada de desvío indique que impacta en la casilla ocupada por una criatura, puedes hacer una tirada de ataque (con un penalizador -5) como si hubieras lanzado el arma deflagradora a esa criatura. Si esta tirada de ataque tiene éxito, el arma deflagradora golpea y la criatura recibe el daño completo en lugar del daño por salpicadura. Las casillas adyacentes a esta criatura reciben el daño por salpicadura de la forma normal.

Normal: un arma deflagradora arrojada que falle causa daño de salpicadura en la casilla en la que impacta y en las casillas adyacentes.

CARGA COORDINADA [COMBATE, EQUIPO] (UC)

Coordinated Charge

Eres un experto en guiar a tus aliados a la refriega.

Prerrequisitos: debes poseer al menos otras dos dotes de trabajo en equipo, ataque base +10.

Beneficio: cuando un aliado con esta dote carga contra una criatura que no está más alejada de ti que tu velocidad, puedes, como acción inmediata, cargar contra esa criatura. Debes ser capaz de seguir todas las reglas normales de carga.

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).

CARGA RADIANTE (UM)

Radiant Charge

Cuando cargas, lo haces con el poder de tu fe.

Prerrequisito: imposición de manos como rasgo de clase.

Beneficio: cuando impactas con un ataque de carga, puedes gastar todos los usos que te queden de imposición de manos para causar un daño adicional igual a 1d6 por uso de imposición de manos gastado + tu bonificador de Carisma. Este daño proviene del poder sagrado y no está sujeto a reducción de daño, inmunidades a la energía o resistencias a la energía.

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.

CAVADOR (APG)

Groundling

Puedes hablar con animales cavadores.

Prerrequisitos: Car 13, gnomo, rasgo racial de magia de los gnomos.

Beneficio: puedes usar *hablar con los animales* como aptitud sortilega, pero sólo para comunicarte con animales cavadores, como marmotas, topos y similares. Puedes seguir usando tu aptitud de gnomo de *hablar con los animales* una vez al día para hablar con cualquier animal de la forma habitual.

CAZADOR CAMBIAFORMAS (UC)

Shapeshifting Hunter

Combinas tu conocimiento sobre tus enemigos con tus aptitudes de cambiaformas.

Prerrequisitos: Enemigo predilecto como rasgo de clase, Forma salvaje como rasgo de clase.

Beneficio: tus niveles de druida se apilan con tus niveles de explorador al determinar cuándo seleccionas tu próximo enemigo predilecto. Además, tus niveles de explorador se apilan con tus niveles de druida para determinar el número de veces al día que puedes usar tu rasgo de clase de forma salvaje, hasta un máximo de ocho veces al día.

CELOTE INMORTAL [COMBATE] (UC)

Deathless Zealot

Sólo las más graves heridas pueden detenerte.

Prerrequisitos: Fue 13, Con 17, orco o semiorco, Iniciado inmortal, Maestro inmortal, Duro de pelar, Aguante, Piel de hierro, ataque base +12.

Beneficio: cuando una criatura tira para confirmar un crítico contra ti, debe tirar dos veces y elegir el resultado más bajo.

CHOQUE Y DERRIBO [COMBATE] (UC)

Felling Smash

Pones toda tu concentración en un golpe devastador, tratando de aplastar a tu oponente contra el suelo.

Prerrequisitos: Int 13, Fue 13, Pericia en combate, Derribo mejorado, Ataque poderoso, ataque base +6.

Beneficio: si usas la acción de ataque para hacer un único ataque cuerpo a cuerpo con tu modificador de ataque base más alto mientras usas Ataque poderoso y golpeas a tu oponente, puedes usar una acción rápida para intentar una maniobra de combate de derribo contra ese oponente.

CÍRCULO DEL ASESINO [COMBATE, EXHIBICIÓN] (UC)

Murderer's Circle

Desde de lacerar a tu enemigo, lo rodeas como un cazador listo para matar.

Prerrequisitos: Esquiva, Acrobacias 4 rangos.

Beneficio: cuando usas una acción rápida para hacer una prueba de combate de exhibición tras conseguir un impacto crítico o realizar una maniobra de combate y estés adyacente al objetivo del crítico o la maniobra de combate, puedes moverte a cualquier otro espacio que esté adyacente al objetivo sin provocar ataques de oportunidad. Debes tener un camino despejado hasta ese espacio y la capacidad de alcanzarlo usando una acción de movimiento. Si finalizas este movimiento en cualquier espacio distinto de en el que empezaste, obtienes un bonificador +2 a la prueba de combate de exhibición.

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.

COLMILLO AFILADO (APG)

Razortusk

Tus poderosas mandíbulas y tus dientes acerados son lo bastante letales para concederte un ataque de mordisco.

Prerrequisito: semiorco.

Beneficio: puedes hacer un ataque de mordisco que causa 1d4 puntos de daño, más tu modificador de Fuerza. Se te considera competente con este ataque y puedes aplicarle dotes o efectos apropiados para los ataques naturales. Si se usa como parte de una acción de ataque completo, el mordisco se considera un ataque secundario y se hace con tu bonificador de ataque base -5 y añades la mitad de tu modificador de Fuerza al daño.

COLMILLO DE LA SERPIENTE [COMBATE] (UC)

Snake Fang

Puedes desatar un ataque contra un oponente que ha bajado su guardia.

Prerrequisitos: Reflejos de combate, Impacto sin arma mejorado, Pasos de la serpiente, Estilo de la serpiente, Acrobacias 6 rangos, Averiguar intenciones 9 rangos.

Beneficio: mientras uses la dote de Estilo de la serpiente, cuando un oponente falle su ataque contra ti, puedes hacer un ataque sin armas contra ese oponente como ataque de oportunidad. Si este ataque de oportunidad impacta, puedes usar una acción inmediata para hacer otro ataque sin armas contra el mismo oponente.

COMANDANTE DE ASEDIO [COMBATE] (UC)

Siege Commander

Bajo tu liderazgo, el tiempo necesario para montar y mover una máquina de asedio se reduce enormemente.

Prerrequisitos: Artesanía (arma de asedio) 5 rangos, Saber (ingeniería) 5 rangos u Oficio (ingeniero de asedio) 1 rango.

Beneficio: cuando lideras a la cuadrilla de ensamblaje de una máquina de asedio, les das a todos sus miembros un bonificador +4 de competencia a las pruebas para ensamblar y mover el arma. También reduces a la mitad el tiempo requerido para ensamblar una máquina de asedio.

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 + ½ 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.

COMBATE CON MÚLTIPLES ARMAS [COMBATE]

Multiweapon Fighting

Esta criatura con múltiples brazos está entrenada para hacer ataques con varias armas.

Prerrequisitos: Des 13, tres o más manos.

Beneficio: los penalizadores por luchar con múltiples armas se reducen en -2 con la mano principal y -6 con las manos torpes.

Normal: una criatura sin esta dote recibe un penalizador -6 a los ataques hechos con su mano principal y un penalizador -10 a los ataques hechos con todas sus manos torpes (tiene una mano principal y todas las demás son manos torpes).

Especial: esta dote reemplaza la dote de Combate con dos armas para criaturas con más de dos brazos.

COMBATIENTE DE ESCENARIO [COMBATE] (UC)

Stage Combatant

Eres un maestro del escenario y los combates no letales.

Prerrequisitos: Soltura con un arma, ataque base +5

Beneficio: cuando haces un ataque con un arma con la que tienes Soltura, no recibes penalizador a la tirada de ataque cuando haces un ataque que cause daño atenuado o ningún daño.

Normal: al hacer ataques que no causen daño o causen daño no letal, recibes un penalizador -4 a las tiradas de ataque.

COMBATIENTE DE EXHIBICIÓN [COMBATE] (UC)

Performing Combatant

Tratas cada combate como una exhibición, aportando brillo y teatralidad.

Prerrequisitos: Exhibición deslumbrante, cualquier otra dote de exhibición.

Beneficio: puedes hacer pruebas de combate de exhibición en cualquier combate. Al hacer una prueba de combate de exhibición fuera de un combate de exhibición, puedes elegir una única dote de exhibición para utilizar. Obtienes automáticamente cualquier bonificador a la prueba de combate de exhibición que la dote conceda y después hacer una prueba de combate de exhibición con CD 20. Si tienes éxito, obtienes todo el efecto de la dote de exhibición que hayas elegido.

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.

COMPAÑERO DE FINTA [COMBATE, EQUIPO] (UC)

Feint Partner

Una pequeña distracción es todo lo que necesitas para deslizarte a través de las defensas de tu enemigo.

Prerrequisito: Engañar 1 rango.

Beneficio: cuando un aliado que posea esta dote finte con éxito a un oponente, ese oponente también pierde su bonificador de Destreza a la CA contra el siguiente ataque que hagas contra él antes del final del siguiente turno del aliado que hizo la finta.

COMPAÑERO DE FINTA MEJORADO [COMBATE, EQUIPO] (UC)

Improved Feint Partner

El conocimiento de los trucos y técnicas de tus compañeros te permite conseguir aún mayor ventaja de las fintas de tus aliados.

Prerrequisitos: Engañar 1 rango, Reflejos de combate, Compañero de finta, ataque base +6.

Beneficio: cuando un aliado que también posea esta dote finte con éxito a un oponente, ese oponente provoca un ataque de oportunidad tuyo.

COMPARTIR CONJUROS MEJORADO (APG)

Improved Share Spells

Puedes compartir conjuros con aquellos con los que tienes una conexión mágica.

Prerrequisitos: Conocimiento de conjuros 10 rangos, aptitud para adquirir un compañero animal, eidolon, familiar o montura especial.

Beneficio: cualquier conjuro no instantáneo (pero no aptitudes sortílegas) que lances sobre ti mismo puede afectar también a una criatura vinculada a ti (como un compañero animal, eidolon, familiar o montura especial). La criatura debe estar a 5 pies de ti en el momento del lanzamiento para recibir el beneficio. La duración del conjuro se divide a la mitad entre la criatura vinculada y tú (por ejemplo, un conjuro con duración de 1 hora pasa a tener una duración de 30 minutos para ti y para tu criatura vinculada).

Si el conjuro o efecto tiene una duración distinta de instantánea, para de afectar a la criatura si se mueve más allá de 5 pies de distancia de ti. No vuelve a afecta de nuevo a la criatura aunque vuelva antes de que la duración del conjuro termine.

Puedes compartir conjuros de esta forma incluso si los conjuros normalmente no afectan a criaturas de ese tipo.

Esta dote sólo se aplica a compañeros animales, eidolons, familiares o monturas especiales obtenidas gracias a un rasgo de clase.

COMPARTIR PERSPICACIA (APG)

Shared Insight

Desvías hábilmente la atención de otros hacia donde tú deseas.

Prerrequisitos: Sab 13, semielfo.

Beneficio: como acción de movimiento, puedes hacer que todas las criaturas amistosas en un radio de 30 pies que puedan verte u oírte, ganen un bonificador +2 a las pruebas de Percepción durante un número de asaltos igual a tu modificador de Sabiduría (mínimo 1 asalto).

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 la 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 como 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, druidas, 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

[COMBATE]

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.

CONCEDER INICIATIVA (UM)

Grant Initiative

No sólo eres un maestro en ganar la iniciativa, sino que también se la puedes conceder a otros.

Prerrequisitos: Iniciativa astuta como rasgo de clase.

Beneficio: al comienzo de cada encuentro, puedes elegir entre mantener el bonificador que te concede tu modificador de Iniciativa a las pruebas de Iniciativa o conceder ese bonificador a uno de tus aliados al que puedas ver. Debes tomar esta decisión antes de tú o el aliado al que concedes el bonificador hagáis las pruebas de iniciativa.

CONCENTRACIÓN ASOMBROSA (UM)

Uncanny Concentration

Has aprendido a entrar en un estado profundo al lanzar conjuros, permitiéndote ignorar las distracciones, el daño, los efectos del clima e incluso los efectos de otros conjuros.

Prerrequisito: Conjurar en combate.

Beneficio: no necesitas hacer pruebas de concentración cuando estés afectado por movimiento vigoroso o violento o por clima violento. Obtienes un bonificador +2 a todas las demás pruebas de concentración.

CONCLUSIÓN RUIN [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 aterrados o aturdidos.

Normal: sólo puedes asestar un golpe de gracia a objetivos indefensos.

CONDUCTOR EXPERTO (UC)

Expert Driver

Cuando conduces el tipo de vehículo elegido, exhibes un increíble control, maniobrando el vehículo con gran facilidad y deteniéndolo con increíble precisión.

Prerrequisito: Conductor hábil con el tipo de vehículo seleccionado.

Beneficio: puedes realizar una acción de acelerar, decelerar o girar como acción de movimiento en lugar de cómo acción estándar. Además, al detener un vehículo, puedes restar 10 pies de la tirada para determinar cuántos pies se mueve el vehículo antes de detenerse.

CONDUCTOR HÁBIL (UC)

Skilled Driver

Elige un tipo de vehículo (de aire, tierra o agua). Eres más hábil al conducir ese vehículo.

Beneficio: recibes un bonificador +4 a las pruebas de conducción con el vehículo elegido.

CONGELACIÓN DEL MARID [COMBATE] (UC)

Marid Coldsnap

Puedes convocar un torrente de agua para golpear a tus enemigos, helándolos hasta los huesos.

Prerrequisitos: Con 15, Sab 17, Puño elemental, Espíritu de Marid, Estilo del marid, Impacto sin arma mejorado, ataque base +13 o monje de nivel 11.

Beneficio: mientras uses el Estilo del marid, como acción estándar, puedes utilizar dos usos de Puño elemental para desencadenar una línea de 30 pies de agua helada. Las criaturas atrapadas en la línea reciben tu daño de impacto sin armas más el daño de frío de tu ataque de Puño elemental y quedan enmarañados en el hielo como con la dote de Espíritu del marid. Una salvación de Reflejos con éxito (CD 10 + la mitad de tu nivel de personaje + tu modificador de Sab) reduce el daño a la mitad y evita que el objetivo quede enmarañado.

CONJUNTO [EQUIPO] (UM)

Ensemble

Puedes crear una unidad de intérpretes veteranos y novatos para que te ayuden en tus interpretaciones.

Prerrequisitos: Interpretar 5 rangos.

Beneficio: cuando estás interpretando, los aliados a un máximo de 20 pies que también posean esta dote pueden ayudarte en tus pruebas de Interpretar (incluyendo aquellas que formen parte de una interpretación de bardo) como si estuvieran ayudando a otro como acción inmediata. Los aliados hacen tiradas de ayudar a otro antes de que hagas tu prueba. No más de cuatro aliados pueden concederte un bonificador con la maniobra de ayudar a otro. Los aliados que te estén ayudando no tienen que usar la misma categoría de la habilidad de Interpretar que tú estás usando para ayudarte.

Especial: si posees uno o más niveles de la clase de bardo, puedes elegir a cualquier aliado a un máximo de 20 pies como parte del conjunto. El

aliado se considera que posee la dote de trabajo en equipo de conjuro a efectos de ayudarte con tu interpretación.

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 estás 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 ARDIENTE [METAMÁGICA] (UM)

Burning Spell

Haces que las criaturas reciban daño adicional cuando las afectas con un conjuro con el descriptor de ácido o fuego.

Beneficio: los efectos de ácido o fuego del conjuro afectado se adhieren a la criatura, causando más daño en el asalto siguiente. Cuando una criatura recibe daño por ácido o fuego del conjuro afectado, recibe un daño igual a 2× el nivel real del conjuro al inicio de su siguiente turno. El daño es de ácido o fuego, según corresponda a la descripción del conjuro. Si un conjuro ardiente tiene el descriptor tanto de fuego como de ácido, el lanzador elige qué tipo de daño causa el efecto de conjuro ardiente. Un conjuro ardiente utiliza un espacio de conjuro dos niveles superior al 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 ATRONADOR [METAMÁGICA] (APG)

Thundering Spell

Puedes traer tus conjuros a la existencia con un trueno ensordecedor o pavorosos chillidos, ensordeciendo a las criaturas dañadas por sus efectos.

Beneficio: puedes modificar un conjuro para ensordecer a una criatura dañada por él. Cuando una criatura recibe daño de este conjuro, queda ensordecida durante un número de asaltos igual al nivel original del conjuro. Si el conjuro permite un tiro de salvación, un éxito niega el efecto ensordecedor. Si el conjuro no permite salvación, el objetivo puede hacer una salvación de Fortaleza para negar el efecto ensordecedor. Si el efecto del conjuro también hace que la criatura quede ensordecida, la duración de este efecto metamágico se añade a la duración del conjuro. Un conjuro

atronador usa un espacio de conjuro dos niveles superior al nivel real del conjuro.

Los conjuros que no infligen daño no pueden beneficiarse de esta dote.

CONJURO CON ALCANCE [METAMÁGICA] (APG)

Reach Spell

Tus conjuros llegan más lejos de lo normal.

Beneficio: puedes alterar un conjuro con alcance de toque, corto o intermedio para aumentar su alcance hasta una categoría de alcance superior, usando el siguiente orden: toque, corto, intermedio y largo. Un conjuro con alcance utiliza un espacio de conjuro de un nivel superior al nivel real del conjuro por cada incremento en la categoría de alcance. Por ejemplo, un conjuro con alcance de toque aumentado a alcance largo usará un espacio de conjuro tres niveles superior. Los conjuros modificados por esta dote que requieran ataques de toque cuerpo a cuerpo, en su lugar requerirán ataques de toque a distancia.

Los conjuros que no tengan un alcance de toque, corto o intermedio no pueden beneficiarse de esta dote.

CONJURO CON ECO [METAMÁGICA] (UM)

Echoing Spell

Has aprendido cómo liberar la mayoría, pero no todo, del potencial de un conjuro cuando lo lanzas.

Beneficio: cuando lanzas un conjuro con eco, no desaparece totalmente de tu memoria y puedes volver a lanzarlo una vez más durante el mismo día. Si preparas tus conjuros, este segundo lanzamiento no requiere que lo prepares en otro espacio de conjuro. Si lanzas conjuros espontáneamente, este segundo lanzamiento no consume otro espacio de conjuro disponible. Un conjuro con eco utiliza un espacio de conjuro tres niveles mayor que el nivel real del conjuro.

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 CONCENTRADO [METAMÁGICA] (APG)

Focused Spell

Cuando lanzas un conjuro que afecta a más de una criatura, un oponente encuentra más difícil resistirse.

Beneficio: cuando lances un conjuro que afecte o tenga como objetivos a más de una criatura, puedes elegir un objetivo o criatura dentro del efecto del conjuro. La CD del tiro de salvación de dicha criatura para resistir el conjuro aumenta en +2. Debes elegir en qué objetivo se concentra el conjuro antes de lanzarlo. Un conjuro concentrado utiliza un espacio de conjuro de un nivel mayor que el nivel real del conjuro.

Los conjuros que no requieren un tiro de salvación para resistirse o reducir sus efectos no pueden beneficiarse de esta dote.

CONJURO CONGELANTE [METAMÁGICA] (UM)

Rime Spell

Las criaturas dañadas por tus conjuros con el descriptor de frío quedan enmarañadas.

Beneficio: la escarcha de tu conjuro de frío se adhiere al objetivo, entorpeciendo durante un breve tiempo. Un conjuro congelante hace que las criaturas que reciben daño de frío del conjuro queden enmarañadas durante un número de asaltos igual al nivel original del conjuro.

Esta dote sólo afecta a conjuros con el descriptor de frío. Un conjuro congelante usa un espacio de conjuro de un nivel superior al nivel real del conjuro.

CONJURO CONMOCIONADOR [METAMÁGICA] (UM)

Concussive Spell

Haces que las criaturas queden desorientadas cuando les afectas con un conjuro con el descriptor sónico.

Beneficio: con el daño sónico llega una onda de choque de energía que golpea a las criaturas afectadas por el conjuro.

Un conjuro conmocionador hace que las criaturas que recibieron daño por un conjuro con el descriptor sónico reciban un penalizador -2 a las tiradas de ataque, tiros de salvación, pruebas de habilidad y pruebas de característica durante un número de asaltos igual al nivel real del conjuro.

Un conjuro conmocionador sólo afecta a conjuros con descriptor sónico. Un conjuro conmocionador utiliza un espacio de conjuro dos niveles mayor que el nivel real del conjuro.

CONJURO DERRIBADOR [METAMÁGICA] (UM)

Toppling Spell

Tus conjuros con el descriptor de fuerza derriban a las criaturas afectadas.

Beneficio: el impacto de tu conjuro de fuerza es lo bastante potente como para derribar al objetivo. Si el objetivo recibe daño, falla su tiro de salvación o es desplazado por tu conjuro de fuerza, haz una prueba de derribo contra el objetivo, usando tu nivel de lanzador más tu bonificador en la característica que uses para el lanzamiento de conjuros (Sabiduría para clérigos, Inteligencia para magos, etc.). Esto no provoca un ataque de oportunidad. Si la prueba falla, el objetivo no puede intentar derribarte a ti ni al efecto de fuerza como respuesta.

Un conjuro derribador sólo afecta a conjuros con el descriptor de fuerza. Un conjuro derribador utiliza un espacio de conjuro un nivel superior a 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 sortilegas (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.

CONJURO ELEMENTAL [METAMÁGICA] (APG)

Elemental Spell

Puedes manipular la naturaleza elemental de tus conjuros.

Beneficio: elige un tipo de energía: ácido, electricidad, fuego o frío. Puedes reemplazar el daño normal de un conjuro con ese tipo de energía o dividir el daño de conjuro, de forma que la mitad sea de ese tipo de energía y la otra mitad sea del tipo de daño normal. Un conjuro elemental utiliza un espacio de conjuro de un nivel superior al nivel real del conjuro.

Especial: puedes elegir esta dote varias veces. Cada vez que lo hagas, debes elegir un tipo distinto de energía.

CONJURO EMBRUJADO (UM)

Spell Hex

Puedes transformar un conjuro de nivel 1 en un embrujo.

Prerrequisito: embrujo mayor como rasgo de clase.

Beneficio: elige un conjuro de nivel 1 de la clase que te conceda el rasgo de clase de embrujo mayor. Puedes aprender ese conjuro como un embrujo y usarlo tres veces al día. Esta es una aptitud sortilega. Usas tu nivel de clase de la clase que te conceda el embrujo mayor como nivel de lanzador para el conjuro embrujado. El conjuro embrujado usa tu CD de embrujo en lugar de su CD original de conjuro.

Si el conjuro es un conjuro de toque y fallas el toque, no puedes volver a apuntar a la criatura con ese conjuro embrujado de nuevo durante 24 horas. Si el conjuro permite un tiro de salvación para negar o recibir un efecto parcial del conjuro y el objetivo tiene éxito en su tiro de salvación, no puede ser afectado por el conjuro embrujado durante 24 horas, incluso si está en el área del conjuro embrujado.

CONJURO DESLUMBRANTE [METAMÁGICA] (UM)

Flaring Spell

Deslumbras a las criaturas a las que afectes con un conjuro que tenga el descriptor de fuego, luz o electricidad.

Beneficio: los efectos de electricidad, fuego o luz del conjuro afectado crean una llamarada que deslumbra a las criaturas que reciban daño por el conjuro. Un conjuro flameante hace que una criatura que reciba daño por fuego o electricidad del conjuro afectado queden deslumbradas durante un número de asaltos igual al nivel real del conjuro. Un conjuro flameante sólo afecta a conjuros con el descriptor de electricidad, fuego o luz. Un conjuro flameante usa un espacio de conjuro de un nivel mayor que el nivel real del conjuro.

CONJURO FÚNEBRE [METAMÁGICA] (UM)

Threnodic Spell

Puedes convertir la magia enajenadora en un poder necromántico capaz de controlar muertos vivos.

Prerrequisitos: Saber (religión) 6 rangos, Soltura con una escuela de magia (nigromancia).

Beneficio: esta dote sólo funciona sobre conjuros enajenadores. Un conjuro fúnebre afecta a criaturas muertas vivientes (incluso muertos vivientes sin mente) como si no fueran inmunes a efectos enajenadores, pero no tiene efecto sobre criaturas vivas. Un conjuro fúnebre usa un espacio de conjuro dos niveles superior a su nivel real.

Normal: los muertos vivientes son inmunes a los efectos enajenadores.

CONJURO INSISTENTE [METAMÁGICA] (APG)

Persistent Spell

Puedes modificar un conjuro para que se vuelva más tenaz cuando su objetivo resiste sus efectos.

Beneficio: cuando una criatura es el objetivo de un conjuro insistente o está dentro de su área de efecto y tiene éxito en su tiro de salvación contra el conjuro, debe hacer otro tiro de salvación contra el efecto. Si la criatura falla su segundo tiro de salvación, sufre los efectos completos del conjuro, como si hubiera fallado el primer tiro de salvación.

Un conjuro insistente utiliza un espacio de conjuro dos niveles mayor del nivel real del conjuro.

Los conjuros que no requieren un tiro de salvación para resistir o reducir sus efectos no pueden beneficiarse de esta dote.

CONJURO NAUSEABUNDO [METAMÁGICA] (APG)

Sickening Spell

Puedes dejar afectadas a las criaturas con tus conjuros.

Beneficio: puedes modificar un conjuro para dejar afectada a una criatura que sea dañada por el conjuro. Cuando una criatura recibe daño de este conjuro, queda afectada durante 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 de afectado. Si el conjuro también hace que el objetivo quede afectado, la duración de este efecto metamágico se añade a la duración del conjuro. Un conjuro nauseabundo utiliza un espacio de conjuro dos niveles superior al nivel real del conjuro.

Los conjuros que no causan daño no pueden beneficiarse de esta dote.

NdT: consulta el estado "afectado" de personajes.

CONJURO PERFECTO (APG)

Spell Perfection

No tienes rival en el lanzamiento de un conjuro en particular.



Prerrequisitos: Conocimiento de conjuros 15 rangos, al menos tres dotes metamágicas.

Beneficio: elige un conjuro que seas capaz de lanzar. Cuando lo lances, puedes aplicar una dote metamágica que poseas a ese sin afectar a su nivel o tiempo de lanzamiento, mientras el nivel total modificado del conjuro no utilice un nivel de conjuro superior al 9º. Además, si tienes otras dotes que te permiten aplicar un juego de bonificadores numéricos a cualquier aspecto de este conjuro (como Soltura con una escuela de magia, Conjuros penetrantes, Soltura con un arma [rayo] y similares), doblas el bonificador concedido por esa dote cuando se aplique a este conjuro.

CONJURO PERFORANTE [METAMÁGICA] (UM)

Piercing Spell

Tus estudios te han ayudado a desarrollar métodos para superar la resistencia a conjuros.

Beneficio: cuando lanzas un conjuro perforante contra un objetivo con resistencia a los conjuros, trata esa resistencia a conjuros como 5 puntos menos de lo que es en realidad. Un conjuro perforante usa un espacio de conjuro de un nivel mayor que el nivel real del conjuro.

CONJURO PERSISTENTE [METAMÁGICA] (APG)

Lingering Spell

Tus conjuros se aferran a la existencia, desvaneciéndose lentamente del mundo.

Beneficio: puedes hacer que un conjuro instantáneo que afecte a un área permanezca hasta el comienzo de tu siguiente turno. Aquellos que ya están en el área no sufren daño adicional, pero otras criaturas u objetos que entren en el área quedan sujetos a sus efectos. Un conjuro persistente con una manifestación visual obstaculiza la visión, proporcionando ocultación (20% de probabilidad de fallo) más allá de 5 pies y ocultación total (50% de probabilidad de fallo) más allá de 20 pies.

Un conjuro persistente usa un espacio de conjuro de un nivel superior al nivel real del conjuro.

CONJURO PIADOSO [METAMÁGICA] (APG)

Merciful Spell

Tus conjuros dañinos someten en lugar de matar.

Beneficio: puedes alterar los conjuros que causan daño para que inflijan daño atenuado. Los conjuros que causan daño de un tipo determinado (como fuego) infligen daño atenuado del mismo tipo. Un conjuro piadoso no usa un espacio de conjuro de nivel superior a su nivel real.

CONJURO PREFERIDO (APG)

Preferred Spell

Encuentras muy fácil lanzar un conjuro en particular.

Prerrequisitos: Conocimiento de conjuros 5 rangos, Intensificar conjuro.
Beneficio: elige un conjuro que tengas la capacidad de lanzar. Puedes lanzar ese conjuro espontáneamente sacrificando un conjuro preparado o un espacio de conjuro del mismo nivel o superior. Puedes aplicar cualquier dote metamágica que poseas a este conjuro en el momento de lanzarlo. Esto aumenta el nivel mínimo del conjuro preparado o del espacio de conjuro que debes sacrificar para lanzarlo, pero no afecta al tiempo de lanzamiento.

Especial: puedes obtener esta dote varias veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que eliges la dote, se aplica a un conjuro diferente.

CONJURO REFORZADO [METAMÁGICA] (APG)

Intensified Spell

Tus conjuros pueden ir más allá de varias limitaciones normales.

Beneficio: un conjuro reforzado aumenta el número máximo de dados de daño en 5 niveles. Sigues necesitando tener el nivel suficiente para superar el máximo para poder beneficiarte de esta dote. Ninguna otra variable del conjuro se ve afectada, y los conjuros que causan un daño que no se modifica por el nivel de lanzador no se ven afectados por esta dote.

Un conjuro reforzado utiliza un espacio de conjuro de un nivel superior al nivel real del conjuro.

CONJURO SELECTIVO [METAMÁGICA] (APG)

Selective Spell

Tus aliados no deben temer el fuego amigo.

Prerrequisito: Conocimiento de conjuros 10 rangos.
Beneficio: cuando lanzas un conjuro selectivo con un área de efecto, puedes elegir un número de objetivos en el área igual al modificador de característica utilizado para determinar conjuros adicionales del mismo tipo (Carisma para bardos, oráculos, paladines, hechiceros y convocadores; Inteligencia para brujas y magos; Sabiduría para clérigos, druidas,

inquisidores y exploradores). Estos objetivos quedan excluidos de los efectos de tu conjuro. Un conjuro selectivo utiliza un espacio de conjuro de un nivel mayor que el nivel real del conjuro.

Los conjuros que no tienen un área de efecto no obtienen beneficios con esta dote.

CONJURO TANATÓPICO [METAMÁGICA] (UM)

Thanatopic Spell

Tus conjuros pueden perforar protecciones contra energía negativa e incluso afectar a objetivos muertos vivientes.

Prerrequisitos: Saber (religión) 6 rangos, Soltura con una escuela de magia (nigromancia).

Beneficio: un conjuro tanatópico perfora las defensas e inmunidades que protegen contra efectos de muerte, niveles negativos y consunción de energía, afectando al objetivo como si la barrera protectora no existiera.

Por ejemplo, podrías lanzar un conjuro de *toque vampírico* o *enervación tanatópica* contra un objetivo bajo los efectos de una *custodia contra la muerte* y el objetivo sufriría los efectos normales del conjuro. Los tiros de salvación y RC (si los hay) siguen aplicándose.

Los muertos vivientes son afectados por los conjuros aumentados con esta dote, ya que resintoniza la energía negativa para que sea dañina para ellos. Un conjuro tanatópico que normalmente mataría a una criatura viviente (por ejemplo aplicándole niveles negativos iguales a sus Datos de Golpe) destruye a un muerto viviente (aunque los muertos vivientes como los fantasmas, liches y vampiros pueden reformarse de forma normal). Los puertos vivientes afectados por conjuros tanatópicos que asignan niveles negativos hacen automáticamente sus tiros de salvación para eliminar los niveles negativos tras 24 horas.

Un conjuro tanatópico utiliza un espacio de conjuro dos niveles superior al nivel real del conjuro.

Normal: las defensas como *custodia contra la muerte* niegan los efectos de muerte, niveles negativos y consunción de energía. Los muertos vivientes son inmunes a estos ataques.

CONJUROS ENGAÑOSOS (UM)

Spell Bluff

Conoces los principios del duelo arcano y cuando luchas contra otros lanzadores de conjuros has aprendido a ocultar la verdadera naturaleza de tus conjuros hasta el último momento posible.

Prerrequisitos: Engañar 5 rangos, Conocimiento de conjuros 5 rangos.

Beneficio: si otro lanzador de conjuros trata de contraconjurar tu lanzamiento, añade +4 a la CD de su prueba de Conocimiento de conjuros al tratar de determinar tu conjuro. Debido a que has estudiado cómo enmascarar los elementos reconocibles de tu lanzamiento de conjuros, obtienes un bonificador +2 a tus pruebas de Conocimiento de conjuros al identificar y contrarrestar el conjuro de un oponente si es un conjuro que conozcas o que tengas en tu libro de conjuros.

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.

CONOCIMIENTO SOBRE MONSTRUOS MEJORADO (UM)

Improved Monster Lore

Estás obsesionado con las aptitudes y debilidades de los monstruos.

Prerrequisito: rasgo de clase Conocimiento sobre monstruos.

Beneficio: obtienes un bonificador sagrado a todas las pruebas de habilidad para identificar las aptitudes y debilidades de las criaturas igual a la mitad de tu nivel en las clases que te concedan el rasgo de clase de conocimiento sobre monstruos.

CONTRAATAQUE DE LA GRULLA [COMBATE] (UC)

Crane Riposte

Usas tus capacidades defensivas para hacer contraataques abrumadores.

Prerrequisitos: Estilo de la grulla, Ala de la grulla, Esquiva, Impacto sin arma mejorado, ataque base +8 o monje de nivel 7.

Beneficio: sólo recibes un penalizador -1 a los ataques por luchar a la defensiva. Cuando uses el Ala de la grulla para desviar el ataque de un oponente, puedes hacer un ataque de oportunidad contra ese oponente después de haber desviado el ataque.

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.

CONVOCACIÓN SUPERIOR (UM)

Superior Summoning

Puedes convocar más criaturas.

Prerrequisitos: Aumentar convocación, nivel de lanzador 3.

Beneficio: cada vez que lances un conjuro de convocación que conjure a más de una criatura, añade uno al número total de criaturas convocadas.

CONVOCACIONES ADICIONALES (UM)

Extra Summons

Puedes invocar monstruos más a menudo cada día.

Prerrequisitos: aptitud para lanzar *convocar monstruo* como aptitud sortílega, convocador de nivel 1.

Beneficio: obtienes 1 uso adicional de tu aptitud sortílega de *convocar monstruo* al día.

Especial: puedes elegir esta dote varias veces, pero sólo una vez por cada cinco niveles de convocador que poseas.

CONVOCACIONES DE LUZ ESTELAR (UM)

Starlight Summons

Tus esbirros convocados se escabullen bajo las sombras de las estrellas.

Prerrequisitos: soltura con una escuela de magia (conjuración), capaz de lanzar *convocar aliado natural*.

Beneficio: las criaturas que convoques obtienen la dote de Lucha a ciegas, un bonificador +5 a las pruebas de Percepción y Sigilo en luz tenue o en la oscuridad y sus armas naturales se considera que son de hierro frío a efectos de superar la reducción de daño.

CONVOCACIONES DE LUZ LUNAR (UM)

Moonlight Summons

Tus siervos invocados están influidos por el poder de la luna.

Prerrequisitos: Soltura con una escuela de magia (conjuración), capaz de lanzar *convocar aliado natural*.

Beneficio: las criaturas que convoques irradian luz como un conjuro de *luz*. Son inmunes a efectos de confusión y sueño y sus armas naturales se consideran de plata a efectos de superar la reducción de daño.

CONVOCACIONES DE LUZ SOLAR (UM)

Sunlight Summons

Tus esbirros convocados brillan con el poder del sol.

Prerrequisitos: soltura con una escuela de magia (conjuración), capaz de lanzar *convocar aliado natural*.

Beneficio: las criaturas que convoques despiden luz como un conjuro de *luz*. Son inmunes a efectos cegadores o deslumbrantes y sus armas naturales se consideran mágicas a la hora de superar la reducción de daño.

CONVOCACIONES SAGRADAS (UM)

Sacred Summons

Los esbirros de tus patrones divinos están listos para responder a tu llamada.

Prerrequisitos: rasgo de clase de Aura, aptitud para lanzar *convocar monstruo*.

Beneficio: al usar *convocar monstruo* para convocar a una criatura cuyo subtipo o subtipos de alineamiento coincidan exactamente con tu aura, puedes lanzar el conjuro como acción estándar en lugar de con un tiempo de lanzamiento de 1 asalto.

CONVOCADOR DE ESQUELETOS (UM)

Skeleton Summoner

Los muertos andantes responden a tu llamada.

Prerrequisitos: soltura con una escuela de magia (nigromancia), aptitud para lanzar *convocar monstruo*.

Beneficio: añade “esqueleto humano” a la lista de criaturas que puedes convocar con *convocar monstruo III*. Una vez al día, cuando lances *convocar monstruo*, puedes convocar una versión esquelética de una de las criaturas de la lista de convocación de ese conjuro (aplica la plantilla de esqueleto a la criatura para crear este monstruo).

CORAZÓN DE SABANDIJA (APG)

Vermin Heart

Tienes un vínculo especial con las cosas que reptan, se arrastran, cosquillean y agujiorean.

Prerrequisito: rasgo de clase de Empatía salvaje.

Beneficio: puedes afectar a sabandijas con conjuros y aptitudes especiales que sólo afectan a animales (aunque siguen siendo afectados por conjuros que afectan a sabandijas). Puedes usar Empatía salvaje para influenciar a una sabandija con la misma facilidad con la que influencias a un animal.

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 tu 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.

CREAR ELIXIR SANGUÍNEO (UM)

Create Sanguine Elixir

Puedes condensar una fracción del poder de tu línea de sangre en la forma de un poderoso elixir.

Prerrequisitos: Car 15, Elaborar poción, Artesanía (alquimia) 12 rangos, nivel 3 de hechicero.

Beneficio: una vez al día, cuando limpies tu mente para recuperar espacios de conjuro, puedes crear un elixir sanguíneo. Cuando lo hagas, elige uno de tus poderes de línea de sangre. Transfiere ese poder a una pequeña poción que cualquier criatura puede beber para obtener temporalmente el beneficio del poder de tu línea de sangre. Crear un elixir sanguíneo requiere 1 hora, aceites y destilados especiales por valor de 100 po y cuando crees el elixir sanguíneo, pierdes el acceso a tu poder de línea de sangre hasta la próxima vez que vuelvas a limpiar tu mente para recuperar los espacios de conjuro.

Cuando una criatura bebe un elixir sanguíneo, puede activar el poder de línea de sangre en cualquier momento antes del final de su próximo turno, como si tuviera acceso a ese poder de línea de sangre. Una criatura que beba el elixir no puede obtener el beneficio si su nivel de personaje no es igual o superior al nivel mínimo del poder de línea de sangre. Cualquier efecto dependiente del nivel usa el nivel de la criatura que ha bebido el elixir sanguíneo, o tu nivel de hechicero, el que sea menor.

Beber un elixir sanguíneo es como beber cualquier otra poción. Un elixir sanguíneo se considera un objeto mágico con tu nivel de lanzador. Los elixires sanguíneos son extremadamente inestable. Pierden su potencia 1 día después de ser creados.

CREAR RELIQUIAS DE ARMAS Y ESCUDOS (UM)

Create Reliquary Arms and Shields

Tus creaciones mágicas están infundidas con el poder divino.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, aptitud para lanzar *consagrar* o *profanar*.

Beneficio: cuando fabriques un arma, armadura o escudo mágico, puedes añadir el lanzamiento de un conjuro de *consagrar* o *profanar* como parte del proceso de creación del objeto. El objeto mágico se convierte en una reliquia y puede ser usada como un foco divino de símbolo sagrado (o impío). Si lanzas *consagrar* o *profanar*, tu reliquia cuenta como una estructura permanente mientras permanezca dentro del área del conjuro.

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

Beneficio: 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 EMPALANTE MEJORADO [COMBATE, CRÍTICO] (UC)

Improved Impaling Critical

Cuando empalas a un objetivo, obstaculizas su movimiento y puedes causar un desangramiento severa.

Prerrequisitos: Crítico empalante, Soltura con críticos, Especialización con el arma perforante cuerpo a cuerpo seleccionada, ataque base +13.

Beneficio: cuando usas Crítico empalante para empalar a un oponente y todavía estás agarrando el arma, ese oponente debe superar una prueba de maniobra de combate de presa para extraer tu arma.

Si has soltado tu arma, el oponente empalado debe usar una acción estándar para retirar el arma. Hasta que el oponente extraiga el arma, su velocidad, en todos los modos, se reduce a la mitad y su maniobrabilidad, si la tiene, se reduce en un paso. Cuando el arma se ha extraído, en lugar de causar el daño normal por Crítico empalante, puedes causar daño de desangramiento igual a los dados de daño de tu arma una vez por asalto al comienzo del turno de ese oponente.

CRÍTICO MALDITO [CRÍTICO] (UM)

Accursed Critical

Tus conjuros portan una maldición que se manifiesta cuando impactan.

Prerrequisitos: Soltura con críticos, aptitud para usar *lanzar maldición mayor*, nivel 9º de lanzador.

Beneficio: cuando confirmes un impacto crítico con un conjuro o aptitud sortílega, puedes usar *lanzar maldición* o *maldición mayor* sobre ese objetivo como acción inmediata. Esto funciona incluso con conjuros a distancia. Debes tener *lanzar maldición* o *maldición mayor* preparados o disponibles de otra forma para su lanzamiento, y usar esta aptitud lanza el conjuro correspondiente.

CRÍTICO DE PLAGA [CRÍTICO] (UM)

Blighted Critical

Con un impacto crítico de un conjuro o aptitud sortílega, afectas al objetivo con una plaga de conjuro menor.

Prerrequisitos: Nivel 5º de lanzador.



Beneficio: cuando confirmes un impacto crítico con un conjuro de toque, conjuro de toque a distancia o aptitud sortilega contra un oponente, la víctima adquiere una plaga de conjuros menor (ver página 95 de Ultimate Magic).

Especial: sólo puedes aplicar los efectos de una dote de crítico a un crítico determinado a menos que poseas Maestría en críticos.

CRÍTICO DE PLAGA MAYOR [CRÍTICO] (UM)

Greater Blighted Critical

Tu impacto crítico con un conjuro o aptitud sortilega afectan a tu objetivo con una plaga de conjuro mayor.

Prerrequisitos: Crítico de plaga, Soltura con críticos, nivel 12º de lanzador.

Beneficio: cuando confirmes un impacto crítico con un conjuro de toque, conjuro de toque a distancia, o aptitud sortilega contra un oponente, la víctima adquiere una plaga de conjuros mayor (ver Apéndices).

Especial: sólo puedes aplicar los efectos de una dote de crítico a un único impacto crítico a menos que poseas la dote de Maestría con críticos.

CRÍTICO DISIPADOR [CRÍTICO] (UC)

Dispelling Critical

Tus golpes atacan las formas física y arcana de tus enemigos al mismo tiempo.

Prerrequisitos: Impacto arcano, ataque base +11, aptitud para lanzar disipar magia.

Beneficio: si tienes *disipar magia* preparado o puedes lanzarlo espontáneamente, cuando consigas un impacto crítico contra un oponente, puedes usar una acción rápida para lanzar *disipar magia* para hacer una disipación dirigida contra ese oponente.

CRÍTICO EMPALANTE [COMBATE, CRÍTICO] (UC)

Impaling Critical

Tus impactos críticos atraviesan a tus oponentes.

Prerrequisitos: Soltura con críticos, Especialización con el arma perforante cuerpo a cuerpo seleccionada, ataque base +11.

Beneficio: cuando consigas un impacto crítico con el arma cuerpo a cuerpo perforante seleccionada, puedes empalar a tu oponente con tu arma. Mientras tu oponente esté empalado de esta forma, cada vez que comience su turno, le causarás daño igual al dado de daño de tu arma más los dados adicionales de daño debidos a las propiedades de tu arma. Como acción inmediata, puedes retirar tu arma de tu oponente. Si tu oponente queda en algún momento fuera de tu alcance, debes usar una acción gratuita para dejarlo ir con tu arma o para extraerla. Tu oponente también puede usar una acción de movimiento para sacarse tu arma. Cuando el arma quede fuera, tu oponente recibe daño como si hubiera empezado su turno empalado. Mientras empales a tu oponente con tu arma, no puedes usarla para atacar y debes seguir sujetándola.

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.

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.

CUCHILLO DE BRUJA (UM)

Witch Knife

Potencias tus conjuros de bruja incorporando el uso de un cuchillo especial durante los lanzamientos.

Prerrequisito: clase de personaje bruja.

Beneficio: cada día, cuando preparas tus conjuros, puedes seleccionar una daga mágica o de gran calidad, transformándola en un cuchillo de bruja, que sirve como un componente adicional de foco para los conjuros de patrón de bruja. Suma +1 a la CD para todos tus conjuros de patrón.

CURACIÓN JUSTA (UC)

Righteous Healing

Tus conjuros de curación son más potentes cuando posees un juicio activo.

Prerrequisito: Juicio como rasgo de clase.

Beneficio: si lanzas un conjuro de sanar mientras poseas un juicio activo, cada objetivo recupera 1 punto adicional con el conjuro de sanar +1 punto por cada tres niveles de inquisidor que poseas.

CURACIÓN VELOZ (APG)

Fast Healer

Te beneficias enormemente de tu curación, ya sea a través de conjuros o de curación natural.

Prerrequisitos: Con 13, Duro de pelar, Aguante.

Beneficio: cuando recuperas puntos de golpe descansando o por medio de curación mágica, recuperas puntos de golpe adicionales iguales a la mitad de tu modificador de Constitución (mínimo +1).

DANZA BURLONA [COMBATE, EXHIBICIÓN] (UC)

Mocking Dance

Realizas una breve danza que se burla de tu oponente y entretiene a la multitud.

Prerrequisitos: Acrobacias 4 rangos o Interpretar (bailar) 4 rangos.

Beneficio: cuando usas una acción rápida para realizar una prueba de combate de exhibición, antes de hacer la tirada puedes moverte 5 pies sin provocar ataques de oportunidad. No puedes finalizar este movimiento en un espacio en el que estés amenazado por un enemigo. Si te mueves al menos 5 pies, obtienes un bonificador +2 a la prueba de combate de exhibición.

DEBAJO Y ENCIMA [COMBATE] (APG)

Under and Over

Puedes deslizarte bajo un oponente que intenta apesarte, desequilibrándolo.

Prerrequisitos: Maniobras ágiles, tamaño Pequeño o menor.

Beneficio: si un oponente más grande que tú intenta apesarte y falla, puedes hacer un ataque de derribo como acción inmediata contra él con un bonificador +2. Esto no provoca un ataque de oportunidad.

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.

DEFENSA PREDILECTA (APG)

Favored Defense

Tu astucia es tu escudo contra los ataques de tu presa.

Prerrequisito: rasgo de clase de Enemigo predilecto.

Beneficio: elige uno de tus tipos de enemigo predilectos. Sumas la mitad de tu bonificador por enemigo predilecto a tu DMC y como un bonificador de esquiva a la CA cuando seas atacado por un enemigo predilecto.

Especial: puedes elegir esta dote varias veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que selecciones esta dote, se aplica a un nuevo tipo de enemigo predilecto.

DERRIBO A DÚO [COMBATE, EQUIPO] (UC)

Tandem Trip

Sabes cómo trabajar en equipo para derribar a tus enemigos.

Beneficio: cuando trates de hacer una maniobra de combate de derribo contra un enemigo amenazado por un aliado que también tenga esta dote, tiras dos veces y eliges el mejor resultado.

DERRIBO DEL HIJO DE LA TIERRA [COMBATE] (UC)

Earth Child Tumble

Tu dominio del equilibrio y el impulso te permiten derribar a gigantes con tus manos desnudas.

Prerrequisitos: Sab 13, enano o gnomo, rasgo racial de entrenamiento defensivo, Estilo del hijo de la tierra, Derribo mejorado, Impacto sin arma mejorado, Acrobacias 6 rangos.

Beneficio: puedes derribar a una criatura de subtipo gigante de hasta tamaño Enorme. Mientras usas el estilo del Hijo de la tierra, añades tu bonificador de Sabiduría a las pruebas de maniobra de combate para derribar a una criatura de subtipo gigante, así como a las tiradas de ataque para confirmar un impacto crítico contra esa criatura.

Normal: sólo puedes derribar a oponentes que sean como máximo de una categoría de tamaño más grandes que tú.

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.

DERVICHE DIMENSIONAL (UC)

Dimensional Dervish

Te teleportas con un simple pensamiento, lacerando a tus oponentes mientras entras y sales de la realidad.

Prerrequisitos: aptitud para usar el rasgo de clase de paso abundante o lanzar *puerta dimensional*, Agilidad dimensional, Asalto dimensional, ataque base +6.

Beneficio: puedes usar una acción de ataque completo, activando paso abundante o lanzando *puerta dimensional* como acción rápida. Si lo haces, puedes teleportarte hasta el doble de tu velocidad (hasta la distancia máxima permitida por el conjuro o aptitud), dividiendo esta teleportación en incrementos que usarás tras el primer ataque, entre ataques y después de tu último ataque. Debes teleportarte al menos 5 pies cada vez que te teleporte.

Especial: un monje puede usar puntos adicionales de su reserva de ki para aumentar su velocidad antes de determinar la velocidad total para esta teleportación.

DESAFÍO HEROICO (APG)

Heroic Defiance

Sigues luchando cuando otros habrían caído.

Prerrequisitos: Duro de pelar, Aguante, salvación de Fortaleza +8.

Beneficio: una vez al día, como acción inmediata, puedes retrasar la activación de una condición dañina o aflicción (como despavorido, paralizado, aturdido, etc.), incluyendo condiciones permanentes e instantáneas.

Activar esta dote retrasa la activación de la condición hasta el final de tu siguiente turno, momento en que la condición tendrá su efecto normal. Esta dote no tiene efecto en el daño a los puntos de golpe o daño de característica.

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.

DESCUBRIMIENTO ADICIONAL (APG)

Extra Discovery

Has hecho un nuevo descubrimiento alquímico.

Prerrequisito: rasgo de clase de Descubrimiento.

Beneficio: obtienes un descubrimiento adicional. Debes cumplir todos los prerrequisitos para ese descubrimiento.

Especial: puedes elegir Descubrimiento adicional varias veces.

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 de movimiento. Puedes sacar un arma oculta (ver la habilidad de Juego de Manos) como acción de movimiento.

Un personaje que seleccione esta dote puede usar armas arrojadas a su tasa 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 como acción estándar.

DESGARRAMIENTO DEL JABALÍ [COMBATE]

Boar Shred

Las heridas que infliges con tus ataques sin armas sangran, dándote un vigor renovado.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, Ferocidad del jabalí, Intimidar 9 rangos.

Beneficio: puedes hacer una prueba de Intimidar para desmoralizar a un oponente como acción de movimiento. Mientras usas el Estilo del jabalí, cuando rasgues la carne de un oponente, una vez por asalto al comienzo del turno de ese oponente, recibe 1d6 puntos de daño de desangramiento. El daño de desangramiento causado mientras usas el estilo del Jabalí persiste incluso si más tarde cambias a un estilo diferente.

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 ½ tu modificador de Fuerza. Sólo puedes causar este daño adicional una vez por asalto.

DESMONTAR [COMBATE]

Unseat

Eres un experto derribando a oponentes montados.

Prerrequisitos: Fue 13, Montar 1 rango, Combatir desde una montura, Ataque poderoso, Embestida mejorada, ataque base +1.

Beneficio: 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.

DESPLAZAMIENTO MAYOR [COMBATE] (APG)

Greater Reposition

Cuando desplazas a tus enemigos, quedan vulnerables a los ataques de tus aliados.

Prerrequisitos: Int 13, Pericia en combate, Desplazamiento mejorado, ataque base +6.

Beneficio: recibes un bonificador +2 a las pruebas para desplazar a un enemigo. Este bonificador se apila con el concedido por Desplazamiento mejorado. Cuando desplazas a un enemigo, su movimiento provoca ataques de oportunidad por parte de tus aliados (pero no tuyos)..

Normal: las criaturas desplazadas gracias a un desplazamiento no provocan ataques de oportunidad.

DESPLAZAMIENTO MEJORADO [COMBATE] (APG)

Improved Reposition

Has aprendido a forzar a tus enemigos a moverse por el campo de batalla.

Prerrequisitos: Int 13, Pericia en combate.

Beneficio: no provocas ataques de oportunidad cuando realizas la maniobra de combate de desplazamiento. Además, recibes un bonificador +2 a las pruebas para desplazar a un enemigo. También recibes un bonificador +2 a tu Defensa contra Maniobras de Combate cuando un oponente trata de usar la maniobra de desplazamiento contra ti.

Normal: provocas un ataque de oportunidad cuando realizas la maniobra de combate de desplazamiento.

DESPLAZAMIENTO RÁPIDO [COMBATE] (UC)

Quick Reposition

Tu oponente se convierte en un involuntario compañero de baile, siguiendo guía mientras lucháis.

Prerrequisitos: Int 13, Pericia en combate, Desplazamiento mejorado, ataque base +6.

Beneficio: en tu turno, puedes hacer una única maniobra de combate de desplazamiento en lugar de uno de tus ataques cuerpo a cuerpo. Debes elegir el ataque cuerpo a cuerpo con el mayor ataque base para hacer el desplazamiento.

Normal: una maniobra de combate de desplazamiento es una acción estándar.

DESVIAR FLECHAS [COMBATE]

Deflect Arrows

Puedes desviar flechas y otros proyectiles de su curso impidiendo que te impacten.

Prerrequisitos: Destreza 13, Ataque sin armas mejorado.

Beneficio: 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 virotes de ballista y los ataques a distancia generados por ataques naturales o efectos mágicos no puedes ser desviados.

DETECCIÓN PROHIBIDA (UM)

Unsanctioned Detection

Puedes enfocar tu aptitud para detectar el mal para propósitos más prácticos o mundanos.

Prerrequisito: rasgo de clase *Detectar el mal*.

Beneficio: Como acción rápida, puedes enfocar la claridad concedida por tu aptitud de *detectar el mal* para mejorar tu percepción de otras cosas. Esto te concede un bonificador +10 sagrado a las pruebas de Percepción y Averiguar intenciones durante un asalto. Esto consume tu uso de la aptitud de clase *detectar el mal* durante las siguientes 24 horas.

DETECTOR EXPERTO (UM)

Detect Expertise

Puedes detectar la especialidad mística de un enemigo.

Prerrequisitos: Int 13; aptitud para lanzar *detectar el caos*, *detectar el mal*, *detectar el bien*, *detectar la ley* o *detectar magia*.

Beneficio: cuando usas cualquiera de los conjuros indicados en los prerrequisitos de esta dote para detectar el alineamiento de una criatura o su magia, tienes una posibilidad de detectar su habilidad de lanzamiento de conjuros. Después de observar a una criatura con el conjuro de detección durante 3 asaltos, ésta debe hacer un tiro de salvación de Voluntad (CD 10 + la mitad de tu nivel de lanzador + tu modificador de Inteligencia). Si falla el tiro de salvación, descubres qué líneas de sangre, dominios, embrujos, escuelas o misterios posee la criatura (si hay alguno). Si la criatura supera su tiro de salvación, es inmune a los efectos de esta dote durante 24 horas.

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.

DISIPACIÓN DESTRUCTIVA (UC)

Destructive Dispel

Cuando disipas las defensas mágicas de un enemigo, esas defensas se colapsan con efectos debilitadores.

Prerrequisitos: aptitud para lanzar *disipar magia* o *disipar magia mayor*, nivel de lanzador 11.

Beneficio: cuando tengas éxito al hacer una disipación dirigida contra un oponente, ese oponente debe superar una salvación de Fortaleza (CD igual a la CD del conjuro usado para disipar) o quedar aturdimiento hasta el comienzo de tu siguiente turno. Si la salvación tiene éxito, el oponente queda afectado hasta el comienzo de tu siguiente turno.

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 bocajarro, 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 CONCENTRADO [COMBATE] (APG)

Focused Shot

Tus conocimientos sobre anatomía añaden letalidad a tus disparos.

Prerrequisitos: Int 13, Disparo a bocajarro, Disparo preciso.

Beneficio: como acción estándar, puedes hacer un ataque con un arco o ballesta y añadir tu modificador de Inteligencia a la tirada de daño. Debes estar a un máximo de 30 pies de tu objetivo para causar este daño adicional. Las criaturas inmunes a críticos y a Ataque furtivos son inmunes a este daño adicional.

Especial: comenzando a 2º nivel, un explorador con el estilo de combate de arquería puede elegir Disparo concentrado como dote de estilo de combate.

DISPARO CRÍTICO IMPACTANTE [COMBATE, CRÍTICO] (UC)

Impact Critical Shot

Con una serie de ataques a distancia, dejas a tus enemigos de rodillas o les obligas a moverse.

Prerrequisitos: Des 13, Disparo a quemarropa, ataque base +9.

Beneficio: cuando consigas un impacto crítico con un ataque a distancia, además del daño normal de tu ataque, si la tirada de confirmación del crítico supera la DMC de tu oponente, puedes empujar a tu oponente hacia atrás como si usaras la maniobra de combate de embestida o derribarlo como si usaras la maniobra de combate de derribo. Si eliges embestirlo, no puedes moverte con el objetivo. Tu maniobra no provoca ataques de oportunidad.

Normal: debes realizar una maniobra de combate de embestida para embestir a un oponente y debes realizar una maniobra de combate de derribo para derribar a un oponente.

DISPARO DE DESENGANCHE [COMBATE] (UC)

Disengaging Shot

Haces un último ataque antes de batirte en una retirada apresurada.

Prerrequisitos: Int 13, Pericia en combate, Finta de desenganche, Esquiva, Finta mejorada, Movilidad.

Beneficio: cuando uses Finta de desenganche o Floritura de desenganche, puedes hacer un único ataque cuerpo a cuerpo contra un oponente contra el que has fintado con éxito. Este oponente pierde su bonificador de Destreza a la CA contra este ataque.

DISPARO DE DESPEDIDA [COMBATE] (APG)

Parting Shot

Eres un hostigador experto, capaz de lanzar una lluvia de proyectiles sobre tus enemigos mientras avanzas o te retiras.

Prerrequisitos: Des 13, Esquiva, Movilidad, Disparo a bocajarro, Disparo a la carrera, ataque base +6.

Beneficio: una vez por encuentro, cuando usas la acción de retirada, puedes hacer un único ataque a distancia en cualquier momento durante tu movimiento.

Normal: no puedes atacar cuando usas la acción de retirada.

Especial: comenzando a 6º nivel, un explorador con el estilo de combate de arquería puede seleccionar Disparo de despedida como dote de estilo de combate.

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 INSTANTÁNEO [COMBATE] (UC)

Snap Shot

Con un arma a distancia, puedes aprovechar cualquier apertura en las defensas de tu oponente.

Prerrequisitos: Des 13, Disparo a quemarropa, Disparo rápido, Soltura con un arma, ataque base +6.

Beneficio: mientras uses un arma a distancia con la que tengas Soltura, amenazas las casillas que tengas a 5 pies de ti. Puedes hacer ataques de oportunidad con esa arma a distancia. No provocas ataques de oportunidad al hacer ataques a distancia como ataques de oportunidad.

Normal: mientras uses un arma a distancia, no amenazas ninguna casilla y no puedes hacer ataques de oportunidad con el arma.

DISPARO INSTANTÁNEO MAYOR [COMBATE] (UC)

Greater Snap Shot

Puedes aprovechar cualquier hueco en la guardia de tu enemigo con impunidad, incluso a una mayor distancia.

Prerrequisitos: Des 17, Disparo rápido, Disparo instantáneo, Disparo instantáneo mejorado, Disparo a quemarropa, ataque base +12.

Beneficio: cuando hagas un ataque de oportunidad usando un arma a distancia e impactes, obtienes un bonificador +2 a la tirada de daño y un bonificador +2 a las tiradas para confirmar un impacto crítico con ese ataque. Estos bonificadores aumentan hasta +4 cuando tengas ataque base +16 y aumentan hasta +6 cuando tengas ataque base +20.

DISPARO INSTANTÁNEO MEJORADO [COMBATE] (UC)

Improved Snap Shot

Puedes tomar ventaja de las vulnerabilidades de tu oponente a mayor distancia y sin exponerte.

Prerrequisitos: Des 15, Disparo a quemarropa, Disparo rápido, Disparo instantáneo, Soltura con un arma, ataque base +9.

Beneficio: amenazas 10 pies adicionales con Disparo instantáneo.

Normal: hacer un ataque a distancia provoca ataques de oportunidad.

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.

Beneficios: 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 PUNZANTE [COMBATE] (APG)

Stabbing Shot

Puedes limpiar el camino para continuar usando tu arco.

Prerrequisitos: Disparo rápido, elfo.

Beneficio: cuando estés adyacente a un oponente y hagas una acción de ataque completo con un arco largo o corto (incluyendo arcos compuestos), puedes hacer un ataque cuerpo a cuerpo contra ese oponente agarrando una flecha con la mano en lugar de disparándola. Si el ataque impacta (haga o no daño) tu objetivo es empujado a 5 pies de ti.

En ese momento, puedes disparar flechas con tu arco de la forma normal contra el objetivo original o contra otro objetivo dentro del alcance. Este ataque cuerpo a cuerpo reemplaza el ataque adicional de Disparo rápido, y todas tus tiradas de ataque de ese asalto (el ataque cuerpo a cuerpo y las tiradas de ataque a distancia) reciben un penalizador -2. Si tu ataque inicial te deja sin enemigos que te amenacen, puedes hacer los siguientes ataques a distancia sin provocar ataques de oportunidad.

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 AGRUPADOS [COMBATE] (UC)

Clustered Shots

Te tomas un momento para apuntar cuidadosamente tus disparos, haciendo que todos acierten casi en el mismo punto.

Prerrequisitos: Disparo a quemarropa, Disparo preciso, ataque base +6.

Beneficio: cuando usas tu acción de ataque completo para realizar múltiples ataques con armas a distancia contra el mismo oponente, el daño suma el total de todos los impactos antes de aplicar la reducción al daño de tu oponente.

Especial: si se usa la regla opcional de daño masivo, se aplica si el daño total causado con esta dote iguala o excede la mitad de los puntos de golpe normales de tu oponente (mínimo 50 puntos de daño).

DISPAROS MÚLTIPLES [COMBATE]

Manyshot

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.

DIVIDIR EMBRUJO (UM)

Split Hex

Puedes dividir los efectos de uno de tus embrujos apuntados, afectando a otra criatura a la que puedas ver.

Prerrequisito: 10º nivel de bruja.

Beneficio: cuando uses uno de tus embrujos (pero no un embrujo mayor o un gran embrujo) que tenga como objetivo a una criatura, puedes elegir otra criatura que una distancia máxima de 30 pies del primer objetivo para que también sea objetivo del embrujo.

DIVIDIR EMBRUJO MAYOR (UM)

Split Major Hex

Puedes dividir los efectos de uno de tus embrujos apuntados, afectando a otra criatura a la que puedas ver.

Prerrequisitos: Dividir embrujo, 18º nivel de lanzador.

Beneficio: cuando uses uno de tus embrujos mayores (pero no un embrujo superior) que tenga como objetivo a una criatura, puedes elegir otra criatura que una distancia máxima de 30 pies del primer objetivo para que también sea objetivo del embrujo mayor.

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.

EIDOLON CONCENTRADO (UM)

Focused Eidolon

Tu vínculo con tu eidolon te ayuda a enfocar tu concentración.

Prerrequisito: rasgo de clase Escudar aliado.

Beneficio: mientras estés adyacente a tu eidolon, recibes un bonificador +4 a tus pruebas de concentración.

EIDOLON DEFENSOR (UM)

Defending Eidolon

Has entrenado a tu eidolon para protegerte.

Prerrequisito: rasgo de clase Escudar aliado.

Beneficio: cuando estés adyacente a tu eidolon, puedes elegir que el eidolon reciba un penalizador -1 a las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo y maniobras de combate para obtener un bonificador +1 de Esquiva a tu Clase de Armadura. Cuando el bonificador de ataque base de tu eidolon llegue a +5, y por cada +5 en adelante, el penalizador aumenta en -1 y el bonificador de esquiva aumenta en +1. Debes decidir si usas esta dote cuando tu eidolon esté haciendo una acción de ataque o una acción de ataque completo con armas cuerpo a cuerpo o naturales y sus efectos duran hasta el siguiente turno de tu eidolon o hasta que dejes de estar adyacente a tu eidolon, lo que ocurra primero.

EIDOLON RESISTENTE (UM)

Resilient Eidolon

Tu vínculo con tu eidolon es lo bastante fuerte como para que permanezca contigo durante un breve tiempo después de que caigas inconsciente o mueras.

Prerrequisito: eidolon como rasgo de clase.

Beneficio: si estás derribado e inconsciente, caes dormido o te matan, tu eidolon permanece un número de asaltos igual a tu nivel de convocador antes de que se desvanezca. Si vuelves a estar consciente antes de que esta duración expire, tu eidolon no llega a desvanecerse. Si la duración expira antes de que vuelvas a estar consciente, tu eidolon se desvanece normalmente.

Normal: un eidolon se desvanece inmediatamente cuando su convocador queda inconsciente, dormido o muere.

EIDOLON VIGILANTE (UM)

Vigilant Eidolon

Tu eidolon es muy observador y su vínculo contigo aumenta tu propia vigilancia.

Prerrequisito: Eidolon como rasgo de clase.

Beneficio: mientras tu eidolon esté dentro de tu alcance, obtienes un bonificador +4 a las pruebas de Percepción. Si posees 10 o más rangos en Percepción, este bonificador aumenta hasta +8. Este bonificador no se aplica si tu eidolon está indefenso o inconsciente.

EJECUTOR [COMBATE] (APG)

Enforcer

Estás entrenado en causar miedo sobre aquellos a los que tratas brutalmente.

Prerrequisito: Intimidar 1 rango.

Beneficio: cuando causas daño atenuado con arma cuerpo a cuerpo, puedes hacer una prueba de intimidar para desmoralizar a tu objetivo como acción gratuita. Si tienes éxito, tu objetivo queda estremecido durante un número de asaltos igual al daño causado. Si tu ataque fue un impacto crítico, el objetivo queda asustado durante 1 asalto con una prueba con éxito de intimidar y a continuación queda estremecido un número de asaltos igual al daño causado.

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 piezas de oro o inferior, de lo contrario elaborar una poción ocupa un día por cada 1000 po 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.

EMBAUCADOR GNOMO (APG)

Gnome Trickster

Tus talentos arcanos van más allá de lo ilusorio.

Prerrequisitos: Car 13, gnomo, rasgo racial de magia de los gnomos.

Beneficio: además de tus aptitudes sortilegas normales de gnomo, ganas las siguientes aptitudes sortilegas:: 1/día: *mano de mago* y *prestidigitación*.

EMBESTIDA DEL JANNI [COMBATE] (UC)

Janni Rush

Cuando saltas al ataque, tus golpes son como rayos caídos desde lo alto.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, Estilo del janni, Tempestad del janni, Acrobacias 8 rangos, Interpretar (baile) 8 rangos.

Beneficio: mientras uses el Estilo del janni, siempre se considera que vas a la carrera al saltar. Además, si saltas como parte de una carga y después haces un impacto sin armas contra el oponente designado, un impacto te permite tirar dos veces los dados de daño de impacto sin armas y sumar los resultados antes de aplicar modificadores (como Fuerza) o dados adicionales (como daño de precisión o dados de propiedades de las armas). Los dados de daño adicional no se multiplican con un impacto crítico.

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. Puedes 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.

EMBESTIDA RÁPIDA [COMBATE] (UC)

Quick Bull Rush

Puedes lanzarte contra tu oponente y continuar con un ataque.

Prerrequisitos: Fue 13, Embestida mejorada, Ataque poderoso, ataque base +6.

Beneficio: en tu turno, puedes hacer una única maniobra de combate de embestida en lugar de uno de tus ataques cuerpo a cuerpo. Debes elegir el ataque cuerpo a cuerpo con el mayor ataque base para hacer la embestida.

Normal: una maniobra de combate de embestida es una acción estándar.

EMBRUJO MALDITO (UM)

Accursed Hex

Puedes hacer un segundo intento con tus embrujos fallidos.

Prerrequisito: rasgo de clase de Embrujo.

Beneficio: cuando apuntes a una criatura con un embrujo que no puede afectar a la misma criatura más de una vez al día, si esa criatura tiene éxito en su tiro de salvación contra el efecto del embrujo, puedes apuntar a la criatura con el mismo embrujo una segunda vez antes del final de tu siguiente turno. Si el segundo intento falla, no puedes hacer más intentos de apuntar a esa criatura con el mismo embrujo durante un día.

Normal: sólo puedes afectar a una criatura con esos embrujos una vez al día.

EMPATÍA RÁPIDA (UM)

Fast Empathy

Tu sintonía empática con la naturaleza te conecta rápidamente con las mentes bestiales.

Prerrequisitos: Trato con animales 15 rangos, rasgo de clase Empatía salvaje.

Beneficio: usar empatía salvaje es una acción estándar para ti.

Normal: usar empatía salvaje requiere 1 minuto.

EMPATÍA SALVAJE MAYOR (UM)

Greater Wild Empathy

Tu empatía natural se extiende por el mundo natural.

Prerrequisitos: Saber (naturaleza) 5 rangos, empatía salvaje como rasgo de clase.

Beneficio: obtienes un bonificador introspectivo +2 a las pruebas de empatía salvaje y puedes usar tu empatía salvaje para duplicar una prueba de Intimidar en lugar de una prueba de Diplomacia. Adicionalmente, elige uno de los siguientes tipos de criatura: elemental, fata, licántropo, planta o sabandija. Puedes influenciar a las criaturas de ese tipo con empatía salvaje, siempre que su puntuación de Inteligencia sea 1 o 2. Una vez elegido el tipo de criatura no puede cambiarse.

Especial: puedes elegir esta dote más de una vez. Cada vez que lo hagas, puedes elegir un nuevo tipo de criatura al que influenciar.

EMPUJÓN FURIOSO (UC)

Raging Throw

Gastas algo de tu furia para lanzar a un oponente contra otro.

Prerrequisitos: Furia 13, Con 13, Con 13 como rasgo de clase, Embestida mejorada, Ataque poderoso, ataque base +6.

Beneficio: mientras estés en furia, cuando intentes una maniobra de combate de embestida, puedes usar 1 asalto adicional de tu furia como acción rápida para añadir tu bonificador de Constitución a tu prueba de maniobra de combate para la embestida. Además, si empujas a un oponente hacia la casilla que ocupa otra criatura o contra un objeto sólido, el oponente y la criatura reciben daño contundente igual a tu modificador de Fuerza + tu modificador de Constitución.

ENGAÑOSO

Deceitful

Estás entrenado en engañar a los demás, tanto con la palabra hablada como con disfraces físicos.

Beneficio: 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.

ENGARRO

Snatch

La criatura puede atrapar a otras criaturas con facilidad.

Prerrequisito: tamaño Enorme o mayor.

Beneficios: la criatura puede comenzar una presa cuando golpea con un ataque de garra o mordisco, como si tuviera la aptitud de agarrón mejorado. Si apresa a una criatura tres o más categorías de tamaño inferior, la constriñe cada asalto causando daño automático de mordisco o garra con una prueba de presa con éxito.

Un oponente sujeto en la boca de la criatura no tiene derecho a una tirada de salvación de Reflejos contra el arma de aliento de la criatura, si tiene una.

La criatura puede soltar a la criatura que tiene apresada como acción gratuita o usar una acción estándar para lanzarla a un lado. Una criatura lanzada viaja 1d6 x 10 pies y recibe 1d6 puntos de daño por cada 10 pies que se desplace. Si la criatura lanza a una víctima apresada mientras vuela, el oponente recibe esta cantidad o el daño de caída, lo que sea mayor.

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 CON ARMADURA REFORZADA [COMBATE] (UC)

Fortified Armor Training

Has aprendido a dejar que tu armadura soporte el peso de los peores ataques.

Prerrequisito: Competencia con armadura o escudo.

Beneficio: si un oponente consigue un crítico contra ti, puedes convertir el crítico en un impacto normal. Si lo haces, tu armadura o tu escudo (a tu elección) reciben la condición de roto.

ENTRENAMIENTO CON ARMAS DEFENSIVAS [COMBATE] (UC)

Defensive Weapon Training

Sabes cómo defenderte contra cierta clase de armamento.

Prerrequisitos: Int 13, ataque base +5.

Beneficio: elige un grupo de armas de la lista de entrenamiento con armas del guerrero (excepto armas naturales). Obtienes un bonificador +2 de esquiva a la CA cuando un oponente te ataque usando un arma de ese grupo. Si además posees el rasgo de clase de entrenamiento con armas en el grupo seleccionado, tu bonificador de esquiva con esta dote aumenta hasta +3.

Especial: puedes seleccionar esta vez más de una vez. Sus efectos no se apilan. Cada vez que selecciones esta dote, se aplica a un grupo de armas diferente.

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.

ENTRENAMIENTO EN COMBATE FERAL [COMBATE] (UC)

Feral Combat Training

Te han enseñado un estilo de artes marciales basado en las armas naturales de tu aptitud racial o rasgo de clase.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, Soltura con un arma con el arma natural elegida.

Beneficio: elige una de tus armas naturales. Mientras uses el arma natural, puedes aplicar los efectos de dotes que tengan Impacto sin arma mejorado como prerrequisito, así como efectos que aumentan un impacto sin armas.

Especial: si eres un monje, puedes usar el arma natural elegida con tu rasgo de clase de ráfaga de golpes.

ENVENENADOR PRECISO [COMBATE] (UC)

Pinpoint Poisoner

Usas hábilmente agujas especialmente preparadas para aplicar veneno para el máximo efecto.

Prerrequisitos: uso de venenos como rasgo de clase, Artesanía (alquimia) 6 rangos, Impacto de víbora, Impacto sin arma mejorado, Combate con dos armas o rasgo de clase de ráfaga de golpes.

Beneficio: cuando uses Impacto de víbora, en lugar de su uso normal, puedes envenenar hasta dos dardos de cerbatana y luego utilizarlos para golpear a tu oponente cuerpo a cuerpo (desenvainar uno de esos dardos es una acción gratuita). Mientras sujetes esos dardos, puedes usar una acción estándar para atacar con uno o una acción de ataque completo para atacar con ambos. Dichos ataques se consideran ataques de toque cuerpo a cuerpo que causan 1d2 puntos de daño más cualquier bonificador que obtengas en tu daño de impacto sin armas y después aplicar el veneno. También puedes lanzar esos dardos como si fueran shurikens, haciendo tus tiradas de ataque a distancia contra la CA del objetivo.

Normal: aplicar veneno a un arma o pieza de munición es una acción estándar.

ERUDITO DIMENSIONAL (UC)

Dimensional Savant

Irumpes dentro y fuera de la realidad tan rápidamente que es imposible decir exactamente dónde estarás en un momento dado.

Prerrequisitos: Agilidad dimensional, Asalto dimensional, Derviche dimensional, aptitud de usar el rasgo de clase de paso abundante o de lanzar *puerta dimensional*, ataque base +9.

Beneficio: mientras usas Derviche dimensional, proporcionas flanco desde todas las casillas desde las que ataques. El flanco comienza en el momento en que haces un ataque hasta el comienzo de tu siguiente turno. Puedes efectivamente flanquear contigo mismo y con múltiples aliados cuando usas esta dote.

ESCUDARSE DESDE UNA MONTURA [COMBATE] (APG)

Mounted Shield

Tus tácticas defensivas te defienden tanto a ti como a tu montura.

Prerrequisitos: Combatir desde una montura, Soltura con escudo.

Beneficio: puedes añadir tu bonificador de escudo base (incluyendo el bonificador por Soltura con escudo, pero sin incluir bonificadores de mejora) a la CA de tu montura. Además, puedes añadir este bonificador cuando realices una prueba de Montar para negar un ataque hecho contra tu montura usando la dote de Combatir desde una montura.

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.

ESCUDO CONTRA PROYECTILES [COMBATE] (APG)

Missile Shield

Estás entrenado para desviar ataques a distancia con tu escudo.

Prerrequisitos: Des 13, Soltura con escudo.

Beneficio: debes usar un escudo ligero, pesado o pavés para utilizar esta dote. Una vez por asalto, cuando de otro modo serías golpeado por un ataque con un arma a distancia (sin incluir efectos de conjuros, ataques naturales o armas masivas a distancia), puedes desviarlo de forma que no recibas daño, como si tuvieras la dote Desviar flechas. Debes ser consciente del ataque y no estar desprevenido.

ESCUDO CONTRA RAYOS [COMBATE] (APG)

Ray Shield

Puedes incluso desviar rayos con tu escudo.

Prerrequisitos: Des 15, Escudo contra proyectiles, Rompeconjuros.

Beneficio: debes sujetar un escudo ligero, pesado o pavés para usar esta dote. Una vez por asalto, cuando normalmente serías golpeado por un ataque de toque a distancia (incluyendo rayos y efectos mágicos similares), puedes desviarlo de forma que no recibas daño. Tu escudo sufre los efectos completos del conjuro o efecto, si es aplicable.

ESCUDO CORPORAL [COMBATE] (UC)

Body Shield

Con una maniobra furtiva, obligas a un oponente apresado a ponerse en el camino de un ataque.

Prerrequisitos: Des 13, Presa mejorada, Impacto sin arma mejorado, ataque base +6.

Beneficio: como acción inmediata, mientras estés apresando a una criatura adyacente, puedes hacer una maniobra de combate de presa contra esa criatura para obtener cobertura frente a un único ataque. Si tienes éxito y el ataque falla contra ti, ese ataque toma como objetivo la criatura que estás usando como cobertura, usando la misma tirada de ataque. No puedes usar esta dote contra una criatura que te esté apresando a ti y la cobertura que obtienes finaliza después de que el ataque contra el que has obtenido cobertura se resuelva.

ESCUDO DE MANDOBLES [COMBATE] (APG)

Shield of Swings

Una furia salvaje de ataques te sirve para reforzar tus defensas.

Prerrequisitos: Fue 13, Ataque poderoso, ataque base +1.

Beneficio: cuando utilizas una acción de ataque completo mientras usas un arma a dos manos, puedes reducir el daño a la mitad para ganar un bonificador +4 de escudo a tu CA y DMC hasta el comienzo de tu próximo turno. La reducción del daño se aplica hasta el comienzo de tu siguiente turno.

ESCUDO SALVADOR [COMBATE] (APG)

Saving Shield

Desvías ataques te supondrían la muerte de tu aliado.

Prerrequisito: Competencia con escudo.

Beneficio: cuando un aliado adyacente sea el objetivo de un ataque puedes, como acción inmediata, concederle un bonificador +2 de escudo a la CA. Debes estar sujetando un escudo ligero, pesado o pavés para usar esta dote.

ESPADA Y PISTOLA [COMBATE] (UC)

Sword and Pistol

Combinas sin esfuerzo armas cuerpo a cuerpo y a distancia.

Prerrequisitos: Des 13, Disparo a quemarropa, Disparo rápido, Disparo instantáneo, Combate con dos armas, ataque base +6.

Beneficio: cuando usas la dote de combate con dos armas mientras usas un arma cuerpo a cuerpo y una ballesta o arma de fuego, tus ataques con la ballesta o el arma de fuego no provocan ataques de oportunidad por parte de enemigos a los que amenaces con tu arma cuerpo a cuerpo.

Normal: hacer un ataque a distancia provoca ataques de oportunidad.

ESPALDA CONTRA ESPALDA [EQUIPO] (UC)

Back to Back

Los ojos de tu aliado son los tuyos y los tuyos son los suyos.

Prerrequisito: Percepción 3 rangos.

Beneficio: mientras estés siendo flanqueado y adyacente a un aliado con esta dote, recibes un bonificador +2 de circunstancia a tu CA contra los ataques de los oponentes que te flanquean.

ESPALDA CONTRA ESPALDA MEJORADO [EQUIPO] (UC)

Improved Back to Back

Tras mucha práctica, tú y un aliado os habéis convertido en expertos en luchar muy cerca el uno del otro.

Prerrequisitos: Espalda contra espalda, Percepción 5 rangos.

Beneficio: mientras estés adyacente a un aliado que está flanqueado y que también posea esta dote, puedes usar una acción rápida para obtener un bonificador +2 a la CA contra todos los que flanqueen hasta el comienzo de tu siguiente turno.

ESPECIALIZACIÓN CON ESCUDO [COMBATE] (APG)

Shield Specialization

Has dominado el uso de un tipo de escudo.

Prerrequisitos: Competencia con el escudo elegido, Soltura con el escudo, nivel 4 de guerrero.

Beneficio: elige un tipo de escudo (rodela, ligero, pesado o pavés). Con el escudo seleccionado, obtienes un bonificador +2 a tu Clase de Armadura contra las tiradas de confirmación de críticos. Además, puedes añadir tu bonificador de escudo base (incluyendo el bonificador por Soltura con escudo pero sin incluir los bonificadores de mejora) a tu DMC.

Especial: puedes seleccionar esta dote varias veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que eliges la dote, se aplica a un nuevo tipo de escudo.

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 EN CONJUROS (UM)

Spell Specialization

Elige un conjuro. Puedes lanzar ese conjuro con un poder mayor del normal.

Prerrequisitos: Int 13, Soltura con una escuela de magia.

Beneficio: elige un conjuro de una escuela a la que hayas aplicado la dote de Soltura con una escuela de magia. Trata tu nivel de lanzador como si fuera dos niveles mayor para todos los efectos variables del conjuro. Cada vez que obtienes un nivel impar en la clase lanzadora de conjuros a la que pertenece el conjuro seleccionado, puedes elegir un nuevo conjuro para reemplazar el conjuro seleccionado con esta dote y ese conjuro se convierte en tu conjuro de especialista.

Especial: Puedes elegir esta dote varias veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que elijas la dote, se aplica a un conjuro diferente.

ESPECIALIZACIÓN EN CONJUROS MAYOR (UM)

Greater Spell Specialization

Puedes sacrificar un conjuro preparado para lanzar de forma espontánea uno de los conjuros en los que estás especializado.

Prerrequisitos: Int 13, Soltura con una escuela de magia, Especialización en conjuros, capaz de preparar conjuros de 5º nivel.

Beneficio: sacrificando un conjuro preparado del mismo nivel o mayor que el conjuro en el que estás especializado, puedes lanzar espontáneamente dicho conjuro. El conjuro de especialista se trata como si fuera de su nivel normal, independientemente del espacio de conjuro utilizado para lanzarlo. Puedes añadir una dote metamágica al conjuro aumentando el espacio de conjuro y el tiempo de lanzamiento, del mismo modo que un clérigo lanzando espontáneamente un conjuro de *curar* o *infligir* con una dote metamágica.

ESPECIALIZACIÓN MAYOR CON ESCUDO [COMBATE] (APG)

Greater Shield Specialization

Tu manejo experto del escudo te proporciona una protección incluso mayor en tus áreas vitales.

Prerrequisitos: Competencia con el escudo elegida, Soltura mayor con escudo, Soltura con escudo, Especialización con escudo con el escudo seleccionado, nivel 12 de guerrero.

Beneficio: elige un tipo de escudo (rodela, ligero, pesado o pavés) con el que poseas la dote de Especialización con escudo. Con el escudo elegida, obtienes un bonificador +2 a tu Clase de Armadura contra las tiradas de confirmación de críticos (este bonificador se apila con el proporcionado por Especialización en escudo). Además, una vez al día puedes negar un impacto crítico y en su lugar se tira el daño normal.

Especial: puedes obtener esta dote varias veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que eliges la dote, se aplica a un nuevo tipo de escudo.

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.

ESPÍRITU DEL DJINNI [COMBATE] (UC)

Djinni Spirit

Invocando a los espíritus de las tormentas, puedes manipular los relámpagos para protegerte a ti mismo y golpear a tus enemigos con el estruendo del trueno.

Prerrequisitos: Con 15, Sab 15, Estilo del djinni, Puño elemental, Impacto sin arma mejorado, ataque base +11 o monje de nivel 9.

Beneficio: recibes un uso adicional de Puño elemental al día. Mientras uses el Estilo del djinni, obtienes resistencia a la electricidad igual a tu ataque base o a tu nivel de monje, lo que sea mayor. Si ves negado tu bonificador de Destreza a la CA también pierdes esta resistencia. Las criaturas que reciban daño electricidad de tu ataque de Puño elemental deben superar una salvación de Fortaleza (CD 10 + la mitad de tu nivel de personaje + tu modificador de Sab) o quedar ensordecido durante 1d4 asaltos. Aquellos que reciben daño de tu Giro de djinni quedan ensordecidos, incluso con un tiro de salvación con éxito.

ESPÍRITU DEL MARID [COMBATE] (UC)

Marid Spirit

Puedes manipular la energía del frío para protegerte y congelar a tus enemigos.

Prerrequisitos: Con 15, Sab 15, Puño elemental, Estilo del marid, Impacto sin arma mejorado, ataque base +11 o monje de nivel 9.

Beneficio: obtienes un uso diario adicional de Puño elemental. Mientras uses el Estilo del marid, obtienes resistencia al frío igual a tu bonificador de ataque base o nivel de monje más el bonificador de ataque base obtenido en otras clases distintas de monje, lo que sea mayor. Mientras pierdas tu bonificador de Destreza a la CA también pierdes esta resistencia. Las criaturas que reciben daño de frío de tu ataque de Puño elemental deben superar una salvación de Fortaleza (CD 10 + la mitad de tu nivel de personaje + tu modificador de Sab) o quedar enmarañado por el hielo durante 1d4 asaltos. El hielo tiene una cantidad de puntos de golpe iguales a tres veces tu ataque base o tu nivel de monje, lo que sea más alto, y una CD de rotura de 15 + tu ataque base o tu nivel de monje, lo que sea mayor. Destruir o romper el hielo finaliza la condición de enmarañado.

ESQUIVA [COMBATE]

Dodge

Tus entrenamiento y reflejos te permiten reaccionar con rapidez para evitar los ataques de un oponente.

Requisitos: Destreza 13.

Beneficio: 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 DE LA GRULLA [COMBATE, ESTILO] (UC)

Crane Style

Tus técnicas de combate sin armas mezclan el aplomo con una grácil defensa.

Prerrequisitos: Esquiva, Impacto sin arma mejorado, ataque base +2 o monje de nivel 1.

Beneficio: sólo recibes un penalizador -2 a las tiradas de ataque cuando luchas a la defensiva. Mientras usas este estilo y luchas a la defensiva o usas la acción de defensa total, ganas un bonificador adicional +1 de esquiva a tu Clase de Armadura.

ESTILO DE LA MANTIS [COMBATE, ESTILO] (UC)

Mantis Style

Has aprendido a apuntar a zonas vitales con eficacia paralizante.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, Puñetazo aturdir, Sanar 3 rangos.

Beneficio: ganas un uso de Puñetazo aturdidor adicional al día. Mientras uses este estilo, ganas un bonificador +2 ala CD de los efectos que transmites con tu Puñetazo aturdidor.

ESTILO DE LA PANTERA [COMBATE, ESTILO] (UC)

Panther Style

Puedes contraatacar contra los enemigos que te ataquen cuando te muevas.
Prerrequisitos: Sab 13, Reflejos de combate, Impacto sin arma mejorado.

Beneficio: mientras uses este estilo, cuando un oponente haga un ataque de oportunidad contra ti por moverte a través de una casilla amenazada, puedes usar una acción rápida para hacer un ataque de impacto sin armas de venganza contra ese oponente. Tu ataque se resuelve después del ataque de oportunidad.

ESTILO DE LA SERPIENTE [COMBATE, ESTILO] (UC)

Snake Style

Vigilas cada movimiento de tu enemigo y entonces golpeas a través de sus defensas.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, Acrobacias 1 rango, Averiguar intenciones 3 rangos.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a las pruebas de Averiguar intenciones y puedes causar daño perforante con tus impactos sin armas. Mientras uses la dote de Estilo de la serpiente, cuando un oponente te tenga como objetivo de un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia, puedes usar una acción inmediata para hacer una prueba de Averiguar intenciones. Puedes usar el resultado como tu CA o CA de toque contra ese ataque. Debes ser consciente del ataque y no estar desprevenido.

Normal: un impacto sin arma causa daño contundente.

ESTILO DE TORTUGA CAIMÁN [COMBATE, ESTILO] (UC)

Snapping Turtle Style

Tu hábil estilo sin armas te permite escudar tu cuerpo del daño.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, ataque base +1 o monje de nivel 1.

Beneficio: mientras uses el Estilo de la tortuga caimán con al menos una mano libre, obtienes un bonificador +1 de escudo a la CA.

ESTILO DEL DJINNI [COMBATE, ESTILO] (UC)

Djinni Style

Tus manos se cubren con auras de relámpago, te mueves como el viento.

Prerrequisitos: Con 13, Sab 15, Puño elemental, Impacto sin arma mejorado, ataque base +9 o monje de nivel 5.

Beneficio: recibes un uso adicional de Puño elemental al día. Mientras utilices este estilo, debes usar tu Puño elemental para causar daño por electricidad y obtienes un bonificador a las tiradas de daño de electricidad igual a tu bonificador de Sabiduría. Además, mientras uses este estilo y te queden usos disponibles de Puño elemental, también recibes un bonificador +2 de esquiva a la Clase de Armadura contra ataques de oportunidad. Cualquier condición que hace que pierdas tu bonificador de Destreza a la CA también te hace perder este bonificador de esquiva.

ESTILO DEL DRAGÓN [COMBATE, ESTILO] (UC)

Dragon Style

Invocas el espíritu de los dragones, ganando mayor resistencia, movilidad y fiereza gracias a la bendición de estos grandes seres.

Prerrequisitos: Fue 15, Impacto sin arma mejorado, Acrobacias 3 rangos.

Beneficio: mientras uses este estilo, obtienes un bonificador +2 a los tiros de salvación contra efectos de sueño, parálisis y aturdimiento. Ignoras el terreno difícil cuando cargas, corres o te retiras. También puedes cargar a través de casillas que contengan aliados. Además, puedes añadir una vez y media tu bonificador de Fuerza a la tirada de daño de tu primer ataque sin armas en un asalto.

Normal: no puedes cargar o correr a través de terreno difícil y no puedes cargar a través de una casilla que contenga a un aliado. Con un impacto sin armas, normalmente añades tu bonificador de Fuerza a las tiradas de daño.

ESTILO DEL ESCORPIÓN [COMBATE] (UC)

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 + la mitad de tu nivel de personaje + tu modificador de Sabiduría).

ESTILO DEL HIJO DE LA TIERRA [COMBATE, ESTILO] (UC)

Earth Child Style

Tu entrenamiento marcial te convierte en un objetivo peligroso y evasivo para los gigantes.

Prerrequisitos: Sab 13, enano o gnomo, rasgo racial de entrenamiento defensivo, Impacto sin arma mejorado, Acrobacias 3 rangos.

Beneficio: mientras uses este estilo, tu bonificador de esquiva por entrenamiento defensivo a la CA aumenta hasta +6. Además, contra criaturas del subtipo gigante puede añadir tu bonificador de Sabiduría a tus tiradas de daño de impacto sin armas.

ESTILO DEL IFRITI [COMBATE, ESTILO] (UC)

Efreeti Style

Tu dominio del impredecible poder de las llamas te permite desencadenar golpes abrasadores que queman a tus enemigos incluso cuando fallas en hacer contacto.

Prerrequisitos: Con 13, Sab 15, Puño elemental, Impacto sin arma mejorado, ataque base +9 o monje de nivel 5.

Beneficio: obtienes un uso diario adicional de Puño elemental. Mientras uses este estilo y Puño elemental para causar daño de fuego, obtienes un bonificador a las tiradas de daño de fuego igual a tu bonificador de Sabiduría. Además, si tu ataque cuerpo a cuerpo de Puño elemental falla mientras lo usas para causar daño de fuego, sigues causando 1d6 puntos de daño por fuego a tu objetivo.

ESTILO DEL JABALÍ [COMBATE, ESTILO] (UC)

Boar Style

Tus dientes y garras afilados desgarran a tus oponentes.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, Intimidar 3 rangos.

Beneficio: puedes causar daño contundente o cortante con tus impactos sin arma (cambiar el tipo de daño es una acción gratuita). Mientras uses este estilo, una vez por asalto cuando golpees a un mismo oponente con dos o más impactos sin arma, puedes desgarrar su carne. Al hacerlo causas 2d6 puntos de daño de desangramiento con el ataque.

ESTILO DEL JANNI [COMBATE, ESTILO] (UC)

Janni Style

Tu técnica de lucha giratoria te vuelve difícil de golpear.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, Acrobacias 3 rangos, Interpretar (bailar) 3 rangos.

Beneficio: mientras uses este estilo, sólo recibes un penalizador -1 a la CA por cargar. Además, los oponentes que te flanqueen sólo obtienen un bonificador +1 a sus tiradas de ataque contra ti.

ESTILO DEL KIRIN [COMBATE, ESTILO] (UC)

Kirin Style

Tu estudio y armonía te permiten explotar las debilidades de tus enemigos.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, Saber (arcano) 6 rangos, Saber (dungeons, local, naturaleza, los planos o religión) 1 rango.

Beneficio: mientras uses este estilo, puedes usar una acción rápida para hacer una prueba de Saber para identificar a una única criatura (CD 15 + el VD de la criatura para este propósito). Si tienes éxito en la prueba, mientras uses este estilo recibes un bonificador +2 a todos los tiros de salvación contra los ataques de esa criatura, así como un bonificador +2 de esquiva a la CA contra los ataques de oportunidad de la criatura. Estos bonificadores duran mientras utilices el estilo. Si terminas de combatir con la criatura durante este tiempo y continúas más tarde, puedes realizar la prueba de nuevo.

ESTILO DEL MARID [COMBATE, ESTILO] (UC)

Marid Style

Conjuras tentáculos de agua helada para golpear a tus enemigos a distancia.

Prerrequisitos: Con 13, Sab 15, Puño elemental, Impacto sin arma mejorado, ataque base +9 o monje de nivel 5.

Beneficio: obtienes un uso adicional de Puño elemental al día. Mientras uses este estilo y tu Puño elemental para causar daño por frío, obtienes un

bonificador a las tiradas de daño por frío igual a tu modificador de Sabiduría y tu alcance con tu impacto sin armas aumenta en 5 pies.

ESTILO DEL MONO [COMBATE, ESTILO] (UC)

Monkey Style

Tu estilo de combate sin armas es ágil e impredecible, repleto de volteretas por el suelo y saltos cortos.

Prerrequisitos: Sab 13, Impacto sin arma mejorado, Acrobacias 5 rangos, Trepar 5 rangos.

Beneficio: sumas tu bonificador de Sabiduría a las pruebas de Acrobacias. Mientras uses este estilo, no recibes penalizadores a las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo o a la CA mientras estés tumbado. Además, puedes arrastrarte y levantarte desde la posición de tumbado sin provocar ataques de oportunidad y puedes levantarte como acción rápida si tienes éxito en una prueba de Acrobacias (CD 20).

Normal: recibes un penalizador -4 a las tiradas de ataque y CA contra ataques cuerpo a cuerpo cuando estás tumbado. Levantarte es una acción estándar que provoca ataques de oportunidad.

ESTILO DE SHAITAN [COMBATE, ESTILO] (UC)

Shaitan Style (Combat, Style)

Golpeas con las fuerzas acústicas del interior de la tierra.

Prerrequisitos: Con 13, Sab 15, Puño elemental, Impacto sin arma mejorado, ataque base +9 o monje de nivel 5.

Beneficio: obtienes un uso adicional de Puño elemental al día. Mientras uses el Estilo del shaitan y la dote de Puño elemental para causar daño por ácido, puedes obtener un bonificador a las tiradas de daño por ácido igual a tu bonificador de Sabiduría. Además, si tu ataque cuerpo a cuerpo usando el Puño elemental falla mientras lo estás usando para causar daño por ácido, sigues provocando 1d6 puntos de daño por ácido a tu objetivo.

ESTILO DEL TIGRE [COMBATE, ESTILO] (UC)

Tiger Style

Tu estilo de lucha sin armas imita la fuerza y ferocidad de un tigre.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, ataque base +3 o monje de nivel 3.

Beneficio: mientras uses este estilo, obtienes un bonificador +2 a tu DMC contra maniobras de embestida, arrollar y derribo. Además causas daño cortante con tus impactos sin armas. Cuando consigas un impacto crítico con tu impacto sin armas cortante, tu oponente también recibe 1d4 puntos de daño por desangramiento al comienzo de sus siguientes dos turnos.

Normal: los impactos sin arma causan daño contundente.

ESTÓMAGO DE HIERRO (APG)

Ironguts

Tienes un estómago especialmente fuerte.

Prerrequisitos: Con 13; enano, orco o semiorco.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 racial a tus tiros de salvación contra cualquier efecto que cause las condiciones de nauseado o afectado y contra todos los venenos ingeridos (pero no otros venenos). Además, recibes un bonificador +2 a las pruebas de Supervivencia para encontrar comida para ti (y sólo para ti).

ESTRANGULADOR [COMBATE] (UC)

Strangler

Sofocar la vida de tus enemigos es una segunda naturaleza para ti.

Prerrequisitos: Des 13, ataque furtivo +1d6, Presa mejorada, Impacto sin arma mejorado.

Beneficio: cuando mantengas con éxito una presa y elijas causar daño, puedes usar una acción rápida para causar tu daño de ataque furtivo a la criatura a la que estás apresando.

ESTRANGULAMIENTO [COMBATE] (UC)

Chokehold

Mientras participas en una presa, puedes cortar la circulación de aire y sangre de tu oponente.

Prerrequisitos: Presa mejorada, Impacto sin arma mejorado, ataque base +6 o monje de nivel 5.

Beneficio: si tienes a un oponente de hasta una categoría de tamaño más grande que tu apresado, puedes intentar una maniobra de combate de presa con un penalizador -5. Si tienes éxito, has dejado sujeto al oponente y retienes al oponente en un estrangulamiento. Si mantienes la presa, también mantienes el estrangulamiento. Una criatura en un estrangulamiento no puede respirar ni hablar y por tanto no puede lanzar

conjuros que tengan un componente verbal. Un oponente que retengas en un estrangulamiento debe aguantar el aliento o comenzar a asfixiarse.

Cualquier criatura que no necesite respirar, sea inmune al daño de desangramiento o inmune a los impactos críticos, es inmune a los efectos de tu estrangulamiento. Cuando la presa finaliza, también lo hace el estrangulamiento.

ESTRATEGA EN TELEPORTACIÓN [COMBATE] (APG)

Teleport Tactician

Estás muy alerta esperando a que los enemigos que usan la teleportación se acerquen o huyan de ti.

Prerrequisitos: Reflejos de combate, Disruptivo, Rompeconjuros.

Beneficio: cualquier criatura que use un efecto de teleportación para entrar o abandonar una casilla amenazada por ti provoca a los efectos de oportunidad, incluso si conjura a la defensiva o está usando una aptitud sobrenatural.

EVOLUCIÓN ADICIONAL (UM)

Extra Evolution

Tu eidolon posee más evoluciones.

Prerrequisito: rasgo de clase Eidolon.

Beneficio: la reserva de evolución de tu eidolon aumenta en 1.

Especial: puedes elegir evolución adicional varias veces, pero sólo una vez por cada cinco niveles de convocador que poseas.

EXHIBICIÓN DEL HÉROE [COMBATE, EXHIBICIÓN] (UC)

Hero's Display

Con una floritura dramática muestras tus armas al público. Los espectadores se exaltan y tus enemigos se desmoralizan.

Prerrequisitos: Exhibición deslumbrante, Soltura con un arma y competencia con el arma seleccionada.

Beneficio: cuando usas una acción rápida para hacer una prueba de combate de exhibición, presentas tu el arma con la que posees Soltura en una demostración triunfal. Obtienes un bonificador +2 a la prueba de combate de exhibición y haces una prueba de Intimidar para desmoralizar a todos los enemigos que puedan verte y que estén a 30 pies.

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.

EXHIBICIÓN DRAMÁTICA [COMBATE, EXHIBICIÓN] (UC)

Dramatic Display

Tu habilidad con tu arma es evidente tanto para enemigos como para espectadores.

Prerrequisito: Exhibición deslumbrante.

Beneficio: cuando usas una acción rápida para hacer una prueba de exhibición, exudas un aura de destreza que inspira temor. Obtienes un bonificador +2 a tus pruebas de exhibición y un bonificador +2 a todas las tiradas de ataque y de maniobras de combate que realices hasta el final de su próximo turno.

EXHIBICIÓN MAGISTRAL [COMBATE, EXHIBICIÓN] (UC)

Masterful Display

Puedes realizar una exhibición de victoria especial que hace que el público enloquezca.

Prerrequisitos: Exhibición deslumbrante, otras dos dotes de exhibición.

Beneficio: elige los efectos de dos dotes de exhibición que poseas. Cuando hagas una prueba de combate de exhibición, obtienes los beneficios de ambas dotes, pero sólo ganas un bonificador +2 de la prueba de combate de exhibición.

EXHIBICIÓN SALVAJE [COMBATE, EXHIBICIÓN] (UC)

Savage Display

Con tu victoria y tu rugido, te fuerzas a un mayor salvajismo.

Prerrequisito: Exhibición deslumbrante.

Beneficio: cuando usas una acción rápida para realizar una prueba de combate de exhibición, ganas un bonificador +2 a tu prueba de combate de exhibición y +1d6 a las tiradas de daño hasta el final de tu siguiente turno. Este daño adicional no es daño de precisión.

EXPERTO CON CACHIPORRA [COMBATE] (UC)

Sap Adept

Sabes dónde golpear para dejar sin sentido a tu enemigo.

Prerrequisito: Ataque furtivo +1d6.

Beneficio: cuando uses un arma contundente para causar daño furtivo atenuado, obtienes un bonificador a tu tirada de daño igual al doble del número de dados de ataque furtivo que hayas tirado.

EXPERTO EN REDES [COMBATE] (UC)

Net Adept

Estás entrenado para usar la red como un arma cuerpo a cuerpo.

Prerrequisitos: competencia con arma exótica (red), ataque base +1.

Beneficio: puedes tratar una red como un arma cuerpo a cuerpo a una mano con un alcance de 10 pies. Además, no recibes penalizadores a los ataques cuerpo a cuerpo al usar una red desplegada y puedes usar una acción de asalto completo o dos acciones de movimiento para plegarla.

Normal: una red es un arma a distancia que impone un penalizador -4 a las tiradas de ataque a distancia si está desplegada. Plegar una red requiere a un usuario competente 2 asaltos.

EXPLOSIÓN TERRESTRE DEL SHAITAN [COMBATE] (UC)

Shaitan Earthblast

Con un fuerte pisotón liberas un estallido de ácido desde la tierra para quemar a tus enemigos.

Prerrequisitos: Con 15, Sab 17, Puño elemental, Impacto sin arma mejorado, Piel del shaitan, Estilo del shaitan, ataque base +13 o monje de nivel 11.

Beneficio: mientras uses la dote de Estilo del shaitan, como acción estándar, puedes consumir dos usos de Puño elemental para desatar una columna de ácido de 20 pies con un radio de 5 pies que erupciona de un punto de origen a un máximo de 30 pies de ti. Las criaturas atrapadas en la columna reciben tu daño de impacto sin armas más el daño de ácido de tu Puño elemental y quedan groguis durante 1 asalto. Una salvación de Reflejos con éxito (CD 10 + la mitad de tu nivel de personaje + tu modificador de Sab) reduce el daño a la mitad y evita que el objetivo quede grogui.

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.

Beneficio: puedes crear cetros mágicos. Crear a un 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 CONSTRUCTO [CREACIÓN DE OBJETOS]

Craft Construct

Puedes crear criaturas tipo constructo como los gólems.

Prerrequisitos: Nivel de lanzador 5º, Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar objeto maravilloso.

Beneficio: puedes crear cualquier constructo cuyos prerrequisitos cumplas. El acto de animar un constructo lleva un día por cada 1.000 po en su precio de mercado. Para crear un constructo, debes disponer de materias primas que cuestan la mitad de su precio base, más el precio completo del cuerpo básico para el constructo. Cada constructo tiene una sección especial que resume sus costes y otros prerrequisitos.

Un constructo recién creado tiene la media de puntos de golpe para sus Dados de Golpe.

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.

FALSA APERTURA [COMBATE] (UC)

False Opening

Cuando haces un ataque a distancia mientras estás amenazado, puedes engañar a tu oponente haciéndole pensar que tiene una apertura.

Prerrequisitos: Des 13, Esquiva, Lanzador a corta distancia o Maestría a bocajarro, Soltura con un arma con el arma a distancia seleccionada.

Beneficio: elige un arma a distancia o un arma arrojada. Cuando hagas un ataque a distancia usando esa arma, puedes decidir provocar un ataque de oportunidad de uno o más oponentes que te estén amenazando. Recibes un bonificador +4 de esquiva contra esos ataques. Un oponente que haga ese ataque y falle, pierde su bonificador de Destreza a la CA contra ti hasta el final de tu turno.

FAMILIAR EVOLUCIONADO (UM)

Evolved Familiar

Tu familiar es distinto de otros de su raza.

Prerrequisitos: Int 13, Car 13, rasgo de clase Familiar.

Beneficio: elige una evolución de la lista de evoluciones de 1 punto disponible para el eidolon de un convocador. Tu familiar posee esta evolución. El familiar debe adaptarse a cualquier limitación de la evolución. Por ejemplo, ningún familiar puede beneficiarse de la evolución de montura y sólo los familiares con alas pueden elegir la evolución de golpe con el ala.

Si obtienes un nuevo familiar, tu antiguo familiar pierde todas las evoluciones y puedes elegir una nueva evolución de 1 punto para tu nuevo familiar.

Especial: Puedes elegir esta dote múltiples veces. Sus efectos se apilan, obteniendo una nueva evolución de 1 punto para tu familiar cada vez que eliges esta dote.

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). 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
Méfit (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).

FE PURA (UM)

Pure Faith

No sólo eres inmune a la enfermedad, como la mayoría de paladines, sino que también eres resistente a los venenos.

Prerrequisito: Salud divina como rasgo de clase.

Beneficio: obtienes un bonificador +4 a los tiros de salvación contra veneno.

FEROCIDAD DEL DRAGÓN [COMBATE] (UC)

Dragon Ferocity

Atacas con la fuerza de un dragón y tus fuertes golpes llevan el miedo a tus enemigos.

Prerrequisitos: Fue 15, Impacto sin arma mejorado, Estilo del dragón, Puñetazo aturridor, Acrobacias 5 rangos.

Beneficio: mientras uses el Estilo del dragón, recibes un bonificador a las tiradas de daño de impacto sin armas igual a la mitad de tu bonificador de Fuerza. Cuando consigues un impacto crítico o un uso con éxito del Puñetazo aturridor contra un oponente mientras usas este estilo, ese oponente queda también estremecido durante un número de asaltos igual a 1d4 + tu bonificador de Fuerza.

Especial: tener esta dote te permite acceder a la dote de Puño elemental incluso si no cumples los requisitos de esa dote. Si no cumples esos requisitos, debes elegir uno de los tipos de daño que ofrece la dote y sólo puedes usar ese tipo de daño con tus ataques de Puño elemental hasta que cumplas los prerrequisitos normales de la dote. Un monje con esta dote puede usar Puño elemental como si fuera un monje de los cuatro vientos.

FEROCIDAD DEL JABALÍ [COMBATE] (UC)

Boar Ferocity

Tus impactos sin arma que desgarran la carne aterrorizan a tus enemigos.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, Estilo del jabalí, Intimidar 6 rangos.

Beneficio: añades el daño perforante a los tipos de daño que puedes causar con tus impactos sin arma. Además, obtienes un bonificador +2 a las pruebas de Intimidar para desmoralizar a tus oponentes. Mientras uses el estilo del jabalí, cuando desgarras la carne de un oponente, puedes usar una acción gratuita para realizar una prueba de Intimidar para desmoralizar a ese oponente.

FINAL FURIOSO (UC)

Furious Finish

Canalizas toda tu furia en un golpe masivo para aplastar a tu enemigo.

Prerrequisitos: Furia como rasgo de clase, Impacto vital, ataque base +6.

Beneficio: mientras estés en furia, cuando utilices la dote de Impacto vital, puedes decidir no tirar tus dados de daño y en su lugar causar un daño igual a la máxima tirada posible con esos dados de daño. Si lo haces, tu furia termina inmediatamente y quedas fatigado (incluso si normalmente no lo estarías).

FINAL SANGRIENTO [COMBATE] (UC)

Gory Finish

Hundiéndote en los pozos del salvajismo, puedes matar a tu enemigo de formas horriblemente espantosas, intimidando a los enemigos cercanos.

Prerrequisitos: Exhibición deslumbrante, Soltura con un arma.

Beneficio: cuando uses la acción de ataque, puedes usar un arma con la que tengas Soltura para hacer un único ataque con tu bonificador de ataque base mayor. Si reduces a tu objetivo a puntos de golpe negativos, puedes usar una acción rápida para realizar una prueba de Intimidar para desmoralizar a todos los enemigos que se encuentren a 30 pies y que puedan ver tu ataque.

FINTA DE DESENGANCHE [COMBATE] (UC)

Disengaging Feint

Puedes fingir para desembarazarte del combate.

Prerrequisitos: Int 13, Pericia en combate, Finta mejorada.

Beneficio: como acción estándar, usas Engañar para fingir contra un oponente. En lugar de negar a ese oponente su bonificador por Destreza a la CA, una finta con éxito te permite moverte hasta tu velocidad sin provocar ataques de oportunidad por parte del oponente que acabas de fingir al dejar la casilla en la que comienzas.

FINAL MORTAL [COMBATE] (UC)

Deadly Finish

Tus ataques no sólo hacen caer a tus oponentes, sino que los matan directamente.

Prerrequisito: Ataque base +11.

Beneficio: cuando impactas con un ataque cuerpo a cuerpo que reduce a tu oponente a -1 o menos puntos de golpe, puedes obligar a ese oponente a hacer un tiro de salvación de Fortaleza (CD 15 + el daño de tu ataque) o morir.

FINTA A DOS MANOS [COMBATE] (UC)

Two-Weapon Feint

Usas un arma para distraer a tu enemigo mientras la otra a través de sus defensas.

Prerrequisitos: Des 15, Int 13, Pericia en combate, Combate con dos armas.

Beneficio: mientras uses Combate con dos armas para hacer ataques cuerpo a cuerpo, puedes renunciar al primer ataque con la mano principal para hacer una prueba de Engañar para fintar a un oponente.

FINTA CON DOS ARMAS MEJORADA [COMBATE] (UC)

Improved Two-Weapon Feint

Tu arma principal mantiene a un enemigo desequilibrado, permitiéndote deslizar el arma de tu mano torpe atravesando sus defensas.

Prerrequisitos: Des 17, Int 13, Pericia en combate, Combate con dos armas, Combate con dos armas mejorado, ataque base +6.

Beneficio: mientras uses Combate con dos armas para hacer ataques cuerpo a cuerpo, puedes renunciar al ataque de tu mano primaria para hacer una prueba de Engañar para fintar a un oponente. Si tienes éxito en la finta, ese oponente pierde su bonificador de Destreza a la CA hasta el final de tu turno.

FINTA DE ACECHADOR LUNAR [COMBATE] (UC)

Moonlight Stalker Feint

Golpeas a través de las sombras tan rápidamente que tu oponente apenas puede reaccionar a tus ataques.

Prerrequisitos: Int 13, Lucha a ciegas, Pericia en combate, Acechador lunar, Engañar 6 rangos, rasgo racial de visión en la oscuridad o en la penumbra.

Beneficio: una vez por asalto, contra un oponente contra el que poseas ocultación, puedes usar una acción rápida para hacer una prueba de Engañar para fintar.

Normal: fintar es una acción estándar.

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.

FLANQUEO EN GRUPO [COMBATE, EQUIPO] (APG)

Outflank

Buscar cualquier hueco al flanquear a un enemigo.

Prerrequisito: Ataque base +4.

Beneficio: cuando tú y un aliado que también posea esta dote estáis flanqueando a la misma criatura, vuestro bonificador de flanqueo a las tiradas de ataque aumenta hasta +4. Además, cuando consigues un impacto crítico contra la criatura flanqueada, provoca un ataque de oportunidad por parte de tu aliado.

FLORITURA DE DESENGANCHE [COMBATE] (UC)

Disengaging Flourish

Distrayendo a tu oponente tienes la oportunidad de hacer una retirada rápida.

Prerrequisitos: Int 13, Pericia en combate, Finta de desenganche, Finta mejorada.

Beneficio: como acción estándar, haces una prueba de Engañar contra cada oponente que te esté amenazando actualmente. Si tienes éxito contra al menos un oponente, puedes moverte hasta tu velocidad total. Este

movimiento no provoca ataque de oportunidad contra cualquier oponente contra el que hayas fintado con éxito.

FLORITURA RETÓRICA (UC)

Rhetorical Flourish

Cambias rápidamente de tema y empleas una retórica confusa para distraer a la gente de tus verdaderas intenciones.

Prerrequisitos: Car 13, Persuasivo.

Beneficio: cuando usas la habilidad de Diplomacia para hacer una petición para cambiar la actitud de una criatura, puedes usar la divagaciones. Para hacerlo, realiza una prueba de Engañar contra esa criatura. Si tienes éxito, obtienes un bonificador +4 a tu siguiente prueba de Diplomacia contra esa criatura si esa prueba se hace en el siguiente minuto. Si fallas por 5 o más, en lugar de eso recibes un penalizador -2 a tu siguiente prueba de Diplomacia contra esa criatura.

Alternativamente, puedes usar esta dote para repetir una tirada de Diplomacia fallida contra una criatura. Recibes un penalizador -4 a tu prueba de Engañar al usar la Floritura retórica de esta forma. Si tienes éxito, en lugar de recibir el bonificador normal de esta dote, puedes reintentar tu última prueba de Diplomacia contra la criatura si esa prueba se realizó en el minuto anterior.

FLOTAR

Hover

La criatura puede flotar en un lugar con facilidad y puede levantar nubes de polvo y escombros.

Prerrequisito: Velocidad de vuelo.

Beneficio: una criatura con esta dote puede detener su movimiento mientras vuela, permitiéndole flotar sin necesidad de hacer una prueba de habilidad de Volar..

Si una criatura de tamaño Grande o mayor con esta dote flota a una altura máxima de 20 pies del suelo en un área con escombros suficientes, las corrientes provocadas por sus alas crean una nube semiesférica con un radio de 60 pies. Los vientos generados pueden apagar antorchas, pequeñas hogueras, lámparas expuestas y otras llamas pequeñas de origen no mágico. La visión clara dentro de la nube está limitada a 10 pies. Las criaturas tienen ocultación a 15 ó 20 pies (20% de posibilidad de fallo). A 25 pies o más, las criaturas tienen ocultación total (50% de posibilidad de fallo, y los oponentes no pueden usar la vista para localizar a la criatura.

Normal: sin esta dote, una criatura debe hacer una prueba de habilidad de Volar para flotar y la criatura no crea una nube de polvo mientras flota.

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.

FORMA PODEROSA (UM)

Powerful Shape

Tus formas salvajes son enormes y musculosas.

Prerrequisitos: forma salvaje como rasgo de clase, druida de 8º nivel.

Beneficio: cuando uses tu forma salvaje, considera tu tamaño como una categoría mayor a efectos de calcular tu BMC, DMC, capacidad de carga y cualquier ataque especial basado en el tamaño que utilices o que pueda ser usado contra ti (como agarrón mejorado, tragar entero o pisotear).

FORMA SALVAJE PLANARIA (UC)

Planar Wild Shape

Puedes infundir tu forma salvaje con la fuerza de los planos.

Prerrequisitos: Forma salvaje como rasgo de clase, Saber (los planos) 5 rangos.

Beneficio: cuando uses tu forma salvaje para adoptar la forma de un animal, puedes gastar un uso adicional de tu rasgo de clase de forma salvaje para añadir la plantilla de celestial o infernal a tu forma animal. Los druidas buenos deben usar la plantilla de celestial, mientras que los druidas malvados deben usar la plantilla de infernal. Si tu forma posee la plantilla de celestial y consigues un impacto crítico contra una criatura malvada usando las armas naturales de tu forma, recibes un bonificador +2 a la tirada de ataque para confirmar el crítico. Los mismos bonificadores se aplican su tu

forma posee la plantilla de infernal y obtienes un impacto crítico contra una criatura buena.

FORMA SALVAJE RÁPIDA (UM)

Quick Wild Shape

Sacrificas poder para acelerar tu cambio de forma.

Prerrequisitos: Forma salvaje como rasgo de clase, 8º nivel de lanzador.

Beneficio: puedes usar tu forma salvaje como acción de movimiento o acción rápida. Sin embargo, estás limitado a formas disponibles para un druida de dos niveles menos al cambiar de forma como acción de movimiento y de cuatro niveles menos al cambiar como acción rápida.

FORMACIÓN DE CABALLERÍA [COMBATE, EQUIPO] (UC)

Cavalry Formation

Estás entrenado en montar en formación cerrada con tus aliados sin entorpecer tu efectividad en el campo de batalla.

Prerrequisito: Combatir desde una montura.

Beneficio: tu montura y tú podéis solapar vuestro espacio con el de otras monturas cuyos jinetes posean esta dote, aunque no más de dos criaturas pueden compartir una casilla. Además, puedes cargar a través de un espacio que contenga una montura aliada si el jinete de esa montura posee esta dote, aunque el espacio desde el que haces tu ataque de carga debe cumplir con el otro beneficio de esta dote o estar desocupado.

FRUSTRAR FLANQUEO [COMBATE] (UC)

Flanking Foil

Luchar contra múltiples oponentes es fácil para ti.

Beneficio: cuando golpees a un enemigo adyacente con un ataque cuerpo a cuerpo, hasta el comienzo de tu siguiente turno ese oponente no obtiene ningún bonificador a las tiradas de ataque por flaqueo mientras te esté flanqueando y no puede hacer daño de ataque furtivo contra ti. Sigue pudiendo proporcionar flaqueo para sus aliados.

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.

FURIA DESGARRADORA [COMBATE] (UC)

Rending Fury

Destrozás fácilmente a tus enemigos miembro a miembro con tus ataques naturales.

Prerrequisitos: Ataque base +6, ataque especial de rasgadura.

Beneficio: causas daño de rasgadura si impactas con la mitad de los ataques naturales que normalmente requiere la rasgadura. Por ejemplo, un troll con esta dote puede desgarrar cuando impacta con un ataque de garra, mientras que un giralón con esta dote debe impactar a un objetivo con dos ataques de garra para rasgar. Sólo puedes realizar este ataque de rasgadura una vez por asalto.

FURIA DESGARRADORA MAYOR [COMBATE] (UC)

Greater Rending Fury

Cuando tus garras se enganchan a un oponente, el efecto es sangriento y horrendo.

Prerrequisitos: Furia desgarradora, Furia desgarradora mejorada, ataque base +12, ataque especial de rasgadura.

Beneficio: cuando rasgas a un oponente, causas 1d6 puntos de daño de desangramiento a ese oponente. Esto se añade a los efectos de la rasgadura.

FURIA DESGARRADORA MEJORADA [COMBATE] (UC)

Improved Rending Fury

Perfeccionando la letalidad de tus garras, eres un huracán viviente de furia desgarradora.

Prerrequisitos: Furia desgarradora, ataque base +9, ataque especial de rasgadura.

Beneficio: cuando rasgas con éxito a un oponente, causas 1d6 de daño adicionales. Este daño no se multiplica con un impacto crítico.

GAMBITO DEL ALA ROTA [COMBATE, EQUIPO] (UC)

Broken Wing Gambit

Finges debilidad, convirtiéndote en un objetivo atractivo.

Prerrequisito: Engañar 5 rangos.

Beneficio: cuando hagas un ataque cuerpo a cuerpo y golpees a tu oponente, puedes usar una acción gratuita para dar a ese oponente un bonificador +2 a las tiradas de ataque y daño contra ti hasta el final de tu siguiente turno o hasta que tu oponente te ataque, lo que ocurra primero. Si ese oponente te ataca con este bonificador, provoca ataques de oportunidad por parte de tus aliados que posean esta dote.

GARRA DE LA PANTERA [COMBATE] (UC)

Panther Claw

Desencadenas una rápida serie de golpes sobre los enemigos que tratan de atacarte cuando te mueves.

Prerrequisitos: Sab 15, Reflejos de combate, Impacto sin arma mejorado, Estilo de la pantera.

Beneficio: mientras uses el Estilo de la pantera, puedes usar una acción gratuita en lugar de una acción rápida para hacer un impacto sin arma de castigo. Puedes hacer un número de impactos sin arma de venganza en tu turno igual a tu modificador de Sabiduría.

GARRA DE LA TORTUGA CAIMÁN [COMBATE] (UC)

Snapping Turtle Clutch

Tu estilo desarmado te permite convertir el ataque de tu oponente en una oportunidad.

Prerrequisitos: Estilo de la tortuga caimán, Presa mejorada, Impacto sin arma mejorado, ataque base +3 o monje de nivel 3.

Beneficio: mientras uses la dote de Estilo de la tortuga caimán, el bonificador de escudo que proporciona la dote a tu CA se aplica a tu DMC y CA de toque. Cuando un oponente falle contra ti un ataque cuerpo a cuerpo mientras usas el Estilo de la tortuga caimán, puedes usar una acción inmediata para realizar una maniobra de combate de presa contra ese oponente, pero con un penalizador -2.

GARRAS DEL TIGRE [COMBATE] (UC)

Tiger Claws

Puedes sacrificar varios ataques para lanzar un único golpe devastador.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, Estilo del tigre, ataque base +6 o monje de nivel 5.

Beneficio: mientras uses la dote de Estilo del tigre y tengas ambas manos libres, puedes usar una acción de asalto completo para hacer un único ataque sin armas con ambas manos. Usa tu mayor bonificador de ataque base, haciendo tirada de daño de forma separada para cada mano y multiplica ambos si consigues un impacto crítico. Si usas la dote de Ataque poderoso junto con este ataque, puedes añadir la mitad de tu bonificador de Fuerza a una de las tiradas de daño. Si impactas, puedes realizar una maniobra de embestida con un bonificador +2 a la prueba de maniobra de combate. Esto no provoca ataques de oportunidad por parte de tu oponente, pero no puedes moverte con ese oponente si la embestida tiene éxito.

GARRAS DESTRIPIADORAS [COMBATE] (APG)

Rending Claws

Tus ataques de garra hacen un daño mayor a tu enemigo.

Prerrequisitos: Fue 13, dos ataques naturales de garra, ataque base +6.

Beneficio: si golpees a una criatura con dos ataques de garra en el mismo turno, el segundo ataque de garra causa 1d6 puntos de daño adicionales. Este daño se considera daño de precisión y no se multiplica con un impacto crítico. Puedes usar esta dote una vez por asalto.

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.

GIRO DE HONDA [COMBATE] (UC)

Arc Slinger

Puedes girar tu honda de forma que maximice su efectividad.

Prerrequisitos: Disparo a quemarropa, competencia con honda o vara honda mediana.

Beneficio: al usar una honda o vara honda, reduces tu penalizador a los ataques a distancia debidos al alcance en 2. El bonificador al daño por Disparo a quemarropa se aplica dentro del primer incremento de distancia normal para tu honda (50 pies) o vara honda (80 pies).

GIRO DEL DJINNI [COMBATE] (UC)

Djinni Spin

Te rodeas con el poder de la tormenta, girando como un huracán para desencadenar una violenta explosión de energía eléctrica.

Prerrequisitos: Con 15, Sab 17, Estilo del djinni, Espíritu del djinni, Puño elemental, Impacto sin arma mejorado, ataque base +13 o nivel 11 de monje.

Beneficio: mientras usas el Estilo del djinni, como acción estándar puedes usar dos usos de Puño elemental para rodearte con un torbellino de aire electrificado. Las criaturas adyacentes a ti reciben tu daño de impacto sin armas más el daño de electricidad de tu Puño elemental y quedan ensordecidos durante 1d4 asaltos. Un tiro de salvación de Fortaleza (CD 10 + la mitad de tu nivel de personaje + tu modificador de Sab) con éxito reduce el daño a la mitad y evita que el objetivo quede ensordecido.

GNOMO EMBRUJADO [COMBATE] (UC)

Haunted Gnome

Usas tu magia gnómica para adoptar una misteriosa apariencia ilusoria.

Prerrequisitos: Car 13, rasgo racial de magia de gnomo, Saber (arcano) 1 rango.

Beneficio: añades Aspecto de fata embrujada (ver Apéndices) a tu lista de aptitudes sortílegas debidas al rasgo de magia gnómica y puedes usar esta aptitud sortílega dos veces al día.

GOLPE APLASTANTE [COMBATE] (UC)

Crushing Blow

Tu concentración te permite aplastar las defensas de tu enemigo.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, Puñetazo aturridor.

Beneficio: puedes hacer un intento de Puñetazo aturridor como acción de asalto completo. Si tiene éxito, en lugar de aturdir a tu objetivo, reduces su CA en una cantidad igual a tu modificador de Sabiduría durante 1 minuto. Este penalizador no se apila con otros aplicados con esta dote.

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.

GOLPE DE GRACIA FURIOSO (UC)

Raging Deathblow

Cada ataque mortal te proporciona una oleada de vitalidad, además de alimentar tu furia.

Prerrequisito: rasgo de clase Furia mayor.

Beneficio: mientras estés en furia, cuando tu ataque reduzca a tu oponente a -1 o menos puntos de golpe, obtienes 1 asalto adicional de furia para ese día. Si el ataque fue un crítico, obtienes 1 asalto extra adicional para ese día. Cuando descanses o renueves el número total de asaltos por día, cualquier asalto adicional que poseas gracias a esta dote se pierde.

GOLPE DEMOLEDOR [COMBATE]

Awesome Blow

La criatura puede lanzar por el aire a sus oponentes.

Prerrequisitos: Fue 25, Ataque poderoso, Embestida mejorada, tamaño Grande o mayor.

Beneficio: como acción estándar, la criatura puede hacer una maniobra de combate de golpe demoleedor. Si la maniobra de la criatura tiene éxito contra un oponente corpóreo de tamaño inferior, ese oponente es lanzado 10 pies en una dirección a elección de la criatura atacante y queda tumbado. La criatura atacante sólo puede empujar el oponente en línea recta y el

oponente no se puede mover más cerca de la criatura atacante que la casilla en la que comienza el movimiento. Si un obstáculo impide que se complete el movimiento del oponente, tanto el oponente como el obstáculo reciben 1d6 puntos de daño, y el oponente queda tumbado en el espacio adyacente al obstáculo.

GOLPEADOR [COMBATE] (UC)

Bludgeoner

Puedes derribar a enemigos prácticamente con cualquier instrumento romo.

Beneficio: no recibes penalizadores a las tiradas de ataque por usar un arma contundente letal para hacer daño atenuado.

Normal: recibes un penalizador -4 a las tiradas de ataque al usar un arma letal para causar daño atenuado. No puedes usar un arma letal para causar daño atenuado en un ataque furtivo.

Especial: un pícaro con esta dote puede usar un arma contundente letal para causar daño atenuado con un ataque furtivo.

GOLPEADOR DE PESADILLA [COMBATE] (UC)

Nightmare Striker

Tu fuego feérico no sólo ilumina a tus enemigos, sino que también te muestra sus debilidades.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, Puño de pesadilla, Tejedor de pesadilla, Puñetazo aturridor, Sanar 5 rangos, aptitud para lanzar *fuego feérico*.

Beneficio: mientras un *fuego feérico* que hayas lanzado (no uno lanzado con un objeto de finalización de conjuro o desencadenante de conjuro) perfile a un oponente, la CD de ese oponente para resistirse a tus usos de Puñetazo aturridor aumenta en +2. Si golpeas a un oponente con un Puñetazo aturridor y ese oponente falla su tiro de salvación, puedes dejar al objetivo estremecido durante 1d2 asaltos más 1 asalto por cada 5 puntos por los que haya fallado su salvación.



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: Obtienes 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 contra 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.

HABLA SALVAJE (UM)

Wild Speech

Hablas con la lengua de hombres y bestias.

Prerrequisitos: nivel 6º de druida, forma salvaje como rasgo de clase.

Beneficio: cuando usar forma salvaje para adoptar una forma en la que no puedes hablar (como la de un animal), eres capaz de hablar normalmente en cualquier idioma que conozcas. Esto te permite lanzar conjuros con componentes verbales, usar palabras de mando y activar objetos mágicos que se activen por finalización de conjuro o desencadenante de conjuro. Sin embargo, no te da la capacidad de lanzar conjuros que requieran componentes somáticos a menos que también poseas la dote Conjuros naturales.

Cuando uses tu Forma salvaje para adoptar la forma de un animal, puedes usar *hablar con los animales* para comunicarte con los animales de la forma que has asumido. Esta es una aptitud sortílega con un nivel de lanzador igual a tu nivel de druida y puedes usarlo durante un número de minutos al día igual a tu nivel de druida. Estos minutos no tienen por qué ser consecutivos, pero deben usarse en incrementos de un minuto.

HAZAÑA DE ALIJO SECRETO [AGALLAS] (UC)

Secret Stash Deed

Eres tan hábil en ocultar pequeños paquetes de munición y pólvora negra en tu persona que a veces te sorprendes cuando los encuentras.

Prerrequisitos: Agallas como rasgo de clase o dote de Pistolero aficionado, Juegos de manos 1 rango.

Beneficio: gastas 1 punto de agallas mientras estás en combate para recuperar 1 bala y una dosis de pólvora negra o 1 cartucho alquímico de un escondite oculto en tu persona que habías olvidado hasta ahora. Si la bala y la pólvora negra o el cartucho alquímico son disparos normales, no necesitas pagar por la munición. Si quieres recuperar otro tipo de munición, debes pagar por ella con piezas de oro de los fondos de tu personaje. El coste en agallas de esta hazaña no puede reducirse con la dote de Hazaña de signatura, el rasgo de clase de Verdaderas agallas o ningún efecto similar que reduzca el número de puntos de agallas que hay que gastar para usar una hazaña. Además obtienes un bonificador +4 a cualquier prueba de Juego de manos que hagas mientras juegas.

HAZAÑA DE DISPARO CON REBOTE [AGALLAS] (UC)

Ricochet Shot Deed

Puedes hacer una carambola con un arma de fuego y aún así impactar en tu objetivo.

Prerrequisitos: Agallas como rasgo de clase o dote de Pistolero aficionado, Lucha a ciegas.

Beneficio: puedes disparar contra un muro o zona de terreno sólido y hacer que rebote. Cuando lo hagas, usa la casilla inmediatamente en frente del muro o zona de terreno sólido para determinar la línea de visión hacia un objetivo y esta casilla se considera el nuevo origen del ataque. Usa esa casilla para determinar los efectos de cobertura y tu propia casilla para determinar los efectos de ocultación.

Puedes hacer este disparo mientras tengas al menos 1 punto de agallas. Al hacer este disparo puedes usar 1 punto de agallas para ignorar todos los efectos de cobertura y ocultación.

Debes decidir si gastas el punto de agallas antes de hacer la tirada de ataque.

HAZAÑA DE DISPARO EN SALTO [AGALLAS] (UC)

Leaping Shot Deed

Saltas por el aire, con los cañones ardiendo.

Prerrequisitos: Des 13, Agallas como rasgo de clase o dote de Pistolero aficionado, Esquiva, Movilidad, ataque base +4.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a las pruebas de Acrobacias que hagas para saltar. Como acción de asalto completo, puedes moverte hasta tu velocidad y hacer ataques con armas de fuego con tu mayor ataque base con cada arma de fuego cargada que tengas en la mano. Puedes hacer estos ataques en cualquier momento durante tu movimiento y si estás blandiendo dos armas de fuego, puedes hacer los ataques en puntos distintos durante el movimiento. Al final de este movimiento, quedas tumbados. Esta hazaña cuesta 1 punto de agallas.

HAZAÑA DE SIGNATURA [AGALLAS] (UC)

Signature Deed

Eres conocido por realizar una hazaña en concreto y puedes hacerlo con gran facilidad.

Prerrequisitos: Agallas como rasgo de clase, pistolero de nivel 11.

Beneficio: elige una hazaña a la que tengas acceso y con la que debas usar agallas para utilizar. Puedes realizar esa hazaña por 1 punto menos de agallas (mínimo 0). Si la cantidad de agallas requerida para realizar la hazaña se reduce a 0, puedes realizar esa hazaña por el coste normal de la acción mientras tengas al menos 1 punto de agallas.

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.

HENDEDURA FINAL [COMBATE] (UC)

Cleaving Finish

Cuando derribas a un oponente, puedes prolongar tu mandoble contra otro objetivo.

Prerrequisitos: Fue 13, Hendedura, Ataque poderoso.

Beneficio: si haces un ataque cuerpo a cuerpo y tu objetivo queda con 0 o menos puntos de golpe como resultado de tu ataque, puedes hacer otro ataque cuerpo a cuerpo usando tu mayor ataque base contra otro oponente que tengas a tu alcance. Sólo puedes hacer un ataque adicional por asalto con esta dote.

HENDEDURA FINAL MEJORADA [COMBATE] (UC)

Improved Cleaving Finish

Puedes cortar a varios enemigos de un solo golpe.

Prerrequisitos: Fue 13, Hendedura, Hendedura final, Gran hendedura, Ataque poderoso, ataque base +6.

Beneficio: puedes usar Hendedura final cualquier cantidad de veces por asalto.

HERENCIA MÁGICA (UM)

Eldritch Heritage

Eres descendiente de una larga saga de hechiceros y una porción de su poder fluye por tus venas.

Prerrequisitos: Car 13, Soltura con una habilidad con la habilidad de línea de sangre elegida para esta dote (ver más abajo), nivel 3 de personaje.

Beneficio: elige una línea de sangre de hechicero. Debes poseer soltura con una habilidad con la habilidad que esa línea de sangre concede a un hechicero de nivel 1 (por ejemplo, Sanar para la línea de sangre celestial). No puedes elegir una línea de sangre que ya poseas. Obtienes el poder de línea de sangre de nivel 1 de la línea de sangre seleccionada. A efectos de usar ese poder, trata tu nivel de hechicero como si fuera igual a tu nivel de personaje -2, incluso si posees niveles de hechicero. No obtienes ninguna de las otras aptitudes de la línea de sangre.

HERENCIA MÁGICA MAYOR (UM)

Greater Eldritch Heritage

El poder de tu línea de sangre alcanza su cenit.

Prerrequisitos: Car 17, Herencia mágica, Herencia mágica mejorada, nivel 17º de personaje.

Beneficio: obtienes un poder adicional de la línea de sangre a la que has aplicado la dote Herencia mágica. Obtienes un poder de 15º nivel (o inferior) de la línea de sangre de hechicero que todavía no poseas. A efectos de usar este poder, trata tu nivel de personaje como tu nivel de hechicero para todos los poderes de línea de sangre de hechicero obtenidos con esta dote, Herencia mágica y Herencia mágica mejorada.

HERENCIA MÁGICA MEJORADA (UM)

Improved Eldritch Heritage

El poder de tu línea de sangre descubierta continúa creciendo.

Prerrequisitos: Car 15, Herencia mágica, nivel 11º de personaje.

Beneficio: obtienes el poder de nivel 3 o de nivel 9 (a tu elección) de la línea de sangre elegida con la dote de Herencia mágica. A efectos de usar este poder, trata tu nivel de hechicero como si fuera igual a tu nivel de personaje -2, incluso si tienes niveles de hechicero. No ganas ninguna de las otras aptitudes de la línea de sangre.

Especial: puedes elegir esta dote varias veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que selecciones la dote, se aplica a un poder de línea de sangre distinto para un hechicero de nivel 3 o 9.

HERENCIA RACIAL (APG)

Racial Heritage

La sangre de un ancestro no humano fluye por tus venas.

Prerrequisito: Humano.

Beneficio: elige otra raza humanoide. Se te considera tanto humano como de esa otra raza a la hora de ver cualquier efecto relacionado con esa raza..

Por ejemplo, si eliges enano, se te considera tanto humano como enano a efectos de adquirir rasgos, dotes, cómo funcionan los conjuros y objetos mágicos, etc.

HIJO DE LA TIERRA REMATADOR [COMBATE] (UC)

Earth Child Binder

Incluso los mayores gigantes temen tu técnica.

Prerrequisitos: Sab 13, enano o gnomo, rasgo racial de entrenamiento defensivo, Estilo del hijo de la tierra, Derribo del hijo de la tierra, Derribo mayor, Derribo mejorado, Impacto sin arma mejorado, Puñetazo aturdidor, Acrobacias 9 rangos.

Beneficio: puedes derribar a una criatura del subtipo gigante sin importar su tamaño. Mientras uses el estilo del hijo de la tierra, cuando una criatura tumbada del subtipo gigante se levante y provoque un ataque de oportunidad por tu parte, si usas un impacto sin armas, puedes declarar que haces un uso de Puñetazo aturdidor después de que el ataque impacte. Obtienes un bonificador +4 a la CD de cualquier efecto de Puñetazo aturdidor que uses de esta forma.

Normal: sólo puedes derribar oponentes que sean de una categoría de tamaño mayor que tú.

HONDA MANGUAL [COMBATE] (UC)

Sling Flail

Puedes usar tu honda cargada para golpear con gran efecto a los enemigos cercanos.

Prerrequisitos: Soltura con un arma (honda), ataque base +1.

Beneficio: puedes realizar ataques cuerpo a cuerpo usando tu honda cargada, usando las estadísticas normales del arma pero tratándola como un mangual. Usar una honda de esta forma no gasta munición mundana, pero la

munición mágica o de gran calidad pierde sus propiedades especiales tras un único golpe.

Especial: cualquier dote que puedas aplicar al usar un mangual también se aplica cuando utilizas una honda cargada como arma cuerpo a cuerpo.

HONDERO TUMBADO [COMBATE] (UC)

Prone Slinger

Tu manejo lateral de la honda te permite lanzar balas y piedras incluso estando tumbado.

Beneficio: mientras estés tumbado, puedes usar tu honda para hacer ataques a distancia.

Normal: las ballestas y las armas de fuego son las únicas armas a distancia que pueden usarse mientras estás tumbado.

HORROR DEL ABRAZO FINAL [COMBATE] (UC)

Final Embrace Horror

Tu ataque de constricción se ha vuelto más fuerte y letal.

Prerrequisitos: Fue 15, Int 3, naga, pueblo serpentino o criatura con el ataque especial de constricción, Soltura con una aptitud (constricción), Abrazo final; ataque base +6.

Beneficio: una criatura que reciba daño de tu ataque de constricción queda también estremecida hasta el comienzo de tu siguiente turno.

HOSTIGADOR MONTADO [COMBATE] (APG)

Mounted Skirmisher

Eres un experto en atacar desde una montura que se mueve con rapidez.

Prerrequisitos: 14 rangos en Montar, Combatir desde una montura, Truco desde una montura.

Beneficio: si tu montura se mueve a su velocidad o menos, todavía puedes hacer una acción de ataque completo.

Normal: si tu montura se mueve más de 5 pies, sólo puedes hacer una acción de ataque.

HUIDA Y DERRIBO [COMBATE] (UC)

Felling Escape

Mediante el uso de contorsiones fluidas y uso de maniobras de palanca, puedes lanzar a tu oponente al suelo tras escapar de una presa.

Prerrequisitos: Int 13, Pericia en combate, Derribo mejorado.

Beneficio: cuando rompes la presa de un enemigo con una tirada de maniobra de combate o prueba de Escapismo, puedes usar una acción rápida para hacer un intento de derribo contra ese oponente.

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 BIENVENIDA [COMBATE] (UC)

Wave Strike

Presentas una fachada serena hasta que desenvainas tu arma y golpeas en un movimiento fluido.

Prerrequisitos: Pericia con las armas como rasgo de clase o dote de Desenvainado rápido, Engañar 1 rango.

Beneficio: si en tu primer turno de combate desenvainas un arma cuerpo a cuerpo para atacar a un oponente que esté a tu alcance, puedes usar una acción rápida para hacer una prueba de Engañar para fingir contra ese oponente.

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 DE CONJURO MAXIMIZADO (UC)

Maximized Spellstrike

Causas un daño brutal contra los oponentes que pillas desprevenidos.

Prerrequisitos: Arcano de magus de Magia maximizada, rasgo de clase Pericia con las armas o dote de Desenvainado rápido.

Beneficio: cuando realizas un ataque cuerpo a cuerpo y usas con éxito tu aptitud de impacto de conjuro contra un oponente al que se le haya negado su bonificador por Destreza a la CA, puedes gastar 3 puntos de tu reserva arcana para maximizar el conjuro aplicado a través de tu impacto de conjuro como si hubieras usado la dote metamágica de Maximizar conjuro.

IMPACTO DE DOMINIO [COMBATE] (UC)

Domain Strike

Desatas un poder de dominio contra tu enemigo como parte de tu impacto sin armas.

Prerrequisitos: Dominio como rasgo de clase, Impacto sin arma mejorado.

Beneficio: al obtener esta dote, elige un poder concedido de dominio que puedas usar para afectar a no más de un oponente. Si haces un impacto sin armas con éxito contra un oponente, además de aplicar tu daño de impacto sin armas, puedes usar una acción rápida para lanzar los efectos de poder concedido elegido contra ese oponente. Hacerlo no provoca ataques de oportunidad.

Especial: puedes elegir esta dote varias veces. Cada vez que lo hagas, la aplicas a un poder de dominio diferente.

IMPACTO DE ESCUELA [COMBATE] (UC)

School Strike

Concentras los secretos de tu escuela de magia en tu impacto sin arma.

Prerrequisitos: Escuela de magia como rasgo de clase, Impacto sin arma mejorado.

Beneficio: cuando obtengas esta dote, elige un poder de escuela arcana que puedas usar y que no afecte a más de un oponente. Si tienes éxito con un impacto sin armas contra un oponente, además de causar tu daño de impacto sin armas, puedes usar una acción rápida para aplicar los efectos del poder de escuela elegido a ese oponente. Hacerlo no provoca ataques de oportunidad.

Especial: puedes elegir esta dote múltiples veces. Cada vez que lo hagas, la aplicas a un poder de escuela arcana adecuado.

IMPACTO DE HECHICERO [COMBATE] (UC)

Sorcerous Strike

El poder que fluye por tus venas también fluye a través de tu impacto sin armas.

Prerrequisitos: rasgo de clase de línea de sangre de hechicero, Impacto sin arma mejorado.

Beneficio: al obtener esta dote, elige un poder de línea de sangre que puedas usar para afectar a un único oponente. Si consigues un impacto sin armas con éxito contra un oponente, además de causar tu daño de impacto sin armas puedes usar una acción rápida para aplicar los efectos del poder de línea de sangre elegido sobre ese oponente. Hacerlo no provoca ataques de oportunidad.

Especial: puedes elegir esta dote varias veces. Cada vez que lo hagas, se aplica a un poder de línea de sangre adecuado diferente.

IMPACTO DE VÍBORA [COMBATE] (UC)

Adder Strike

Puedes aplicar rápidamente veneno a unas manos enguantadas, pies protegidos u otras partes del cuerpo protegidas, aplicando el veneno con tus impactos sin armas.

Prerrequisitos: rasgo de clase de uso de venenos, Artesanía (alquimia) 1 rango, Impacto sin armas mejorado.

Beneficio: como acción rápida, puedes aplicar una dosis de veneno de contacto o de herida a dos partes del cuerpo que uses para tus impactos sin armas. Sigues necesitando protegerte contra la exposición a los venenos de contacto que apliques de esta manera.

Normal: aplicar veneno a un arma o una sola pieza de munición es una acción estándar.

IMPACTO DEL KIRIN [COMBATE] (UC)

Kirin Strike

Has leído los textos del camino de la perfección y sabes cómo identificar el punto débil de tus enemigos.

Prerrequisitos: Int 13, Estilo del kirin, Impacto sin arma mejorado, Saber (arcano) 9 rangos, Saber (dungeons, local, naturaleza, los planos o religión) 3 rangos.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 introspectivo a las pruebas de Saber que hagas para identificar criaturas, incluyendo las que permite el Estilo del kirin. Mientras uses el Estilo del kirin contra una criatura a la que has identificado usando esa dote, como acción rápida después de haber golpeado a la criatura con un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia, puedes añadir el doble de tu modificador de Inteligencia en forma de daño (mínimo 2).

IMPACTO DERRIBADOR [COMBATE] (APG)

Tripping Strike

La fuerza intrínseca de tus impactos críticos puede derribar a tus enemigos.

Prerrequisitos: Int 13, Pericia en combate, Derribo mejorado, ataque base +9.

Beneficio: cuando consigas un impacto crítico con un ataque cuerpo a cuerpo, puedes derribar a tu oponente, además de aplicar el daño normal causado por el ataque. Si tu tirada de confirmación supera la DMC del oponente, puedes derribar al oponente como si hubieras realizado la maniobra de combate de derribo. Esto no provoca un ataque de oportunidad. Si eres derribado durante tu propio intento de derribo, puedes soltar tu arma para evitar ser derribado.

Normal: debes realizar una maniobra de combate de derribo para derribar a un oponente.

Especial: sólo puedes aplicar los efectos de una de las siguientes dotes en un crítico determinado: Embestida impactante, Impacto desarmante, Impacto desplazador, Impacto rompearmas, o Impacto derribador. Puedes elegir si usas esta dote después de hacer tu tirada de confirmación.

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 DESPLAZADOR [COMBATE] (APG)

Repositioning Strike

Tus impactos críticos pueden mover a tus enemigos hacia donde desees.

Prerrequisitos: Int 13, Pericia en combate, Derribo mejorado, ataque base +9.

Beneficio: cuando consigues un impacto crítico con un ataque cuerpo a cuerpo, puedes desplazar a tu oponente, además del daño normal causado por el ataque. Si tu tirada de confirmación supera la DMC de tu oponente, puedes moverlo como si utilizaras la maniobra de combate de desplazar. Esto no provoca un ataque de oportunidad.

Normal: debes realizar la maniobra de combate de desplazar para desplazar 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 DEVASTADOR [COMBATE] (UC)

Devastating Strike

Aplicando toda tu fuerza y resolución contra tu enemigo, lanzas un golpe imposible de ignorar.

Prerrequisitos: Impacto vital, ataque base +9.

Beneficio: cuando uses Impacto vital, Impacto vital mejorado o Impacto vital mayor, obtienes un bonificador +2 a cada dado adicional de daño del arma que concedan esas dotes (máximo +6). Este bonificador al daño se multiplica con un impacto crítico.

IMPACTO DEVASTADOR MEJORADO [COMBATE] (UC)

Improved Devastating Strike

La furia y poder canalizados por tu ataque son suficientes para matar a las criaturas inferiores.

Prerrequisitos: Impacto devastador, Impacto vital, ataque base +13.

Beneficio: al usar Impacto vital, Impacto vital mejorado o Impacto vital mayor, obtienes un bonificador a las tiradas de ataque para confirmar críticos igual al bonificador a las tiradas de daño que obtienes gracias a Impacto devastador.

IMPACTO EMBRUJADO [COMBATE] (UC)

Hex Strike

Cantando y maldiciendo, implantas un embrujo en tu enemigo como parte de tu impacto sin arma.

Prerrequisitos: Embrujo como rasgo de clase, Impacto sin arma mejorado.

Beneficio: cuando obtienes esta dote, elige un embrujo que puedas usar para afectar a no más de un oponente. Si realizas un ataque sin armas con éxito contra un oponente, además de causar el daño por impacto sin armas, puedes usar una acción rápida para aplicar los efectos del embrujo elegido sobre ese oponente. Hacer esto no provoca ataques de oportunidad.

Especial: puedes elegir esta dote varias veces. Cada vez que lo hagas, se aplica a un embrujo apropiado diferente.

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 PERFECTO [COMBATE] (APG)

Perfect Strike

Cuando usas un arma de monje, tus ataques pueden ser extremadamente precisos.

Prerrequisitos: Des 13, Sab 13, Impacto sin arma mejorado, ataque base +8.

Beneficio: debes declarar que estás usando esta dote antes de hacer tu tirada de ataque (de modo que un ataque fallido arruina el intento). Debes usar una de las siguientes armas para hacer el ataque: bastón, kama, nunchaku, sai o siangham. Puedes hacer tu tirada de ataque dos veces y elegir el resultado más alto. Si una de las dos tiradas es una amenaza de crítico, la otra tirada se usa como su tirada de confirmación (tú eliges cual si ambos son amenazas de crítico). Puedes intentar un ataque perfecto una vez al día por cada cuatro niveles que poseas (ver Especial), y no más de una vez por asalto.

Especial: un monje maestro en armas o un monje arquero zen reciben Impacto perfecto como dote adicional a nivel 1, incluso si no cumplen los prerrequisitos. Un monje puede intentar un ataque de Impacto perfecto un número de veces al día igual a su nivel de monje, más una vez adicional al día por cada cuatro niveles que posea en otras clases distintas de monje.

IMPACTO PRECISO [COMBATE, EQUIPO]

Precise Strike

Estás entrenado en golpear donde duele, mientras un aliado distrae a tu enemigo.

Prerrequisitos: Des 13, ataque base +1.

Beneficio: cuando tú y un aliado que también posea esta dote estás flanqueando a la misma criatura, causas 1d6 puntos de daño de precisión adicional con cada ataque cuerpo a cuerpo con éxito. Este bonificador al daño se aplica con otras fuentes de daño de precisión, como un ataque furtivo.

Este bonificador de daño no se multiplica con un impacto crítico.

IMPACTO REVELADOR [COMBATE] (UC)

Revelation Strike

Tu impacto sin arma trae una revelación sobre tu enemigo.

Prerrequisitos: Revelación como rasgo de clase, Impacto sin arma mejorado.

Beneficio: cuando ganes esta dote, elige una revelación que puedas usar para afectar a un único oponente. Si consigues un impacto sin armas contra un oponente, además de causar tu daño de impacto sin armas, puedes usar una acción rápida para aplicar los efectos de la revelación elegida a ese oponente. Hacerlo no provoca ataques de oportunidad.

Especial: puedes seleccionar esta dote múltiples veces. Cada vez que lo hagas, se aplica a una revelación diferente.

IMPACTO ROMPEARMAS [COMBATE] (APG)

Sundering Strike

Tus impactos críticos pueden romper las armas de tus enemigos.

Prerrequisitos: Fue 13, Romper arma mejorado, Ataque poderoso, ataque base +9.

Beneficio: cuando consigas un impacto crítico con un ataque cuerpo a cuerpo, puedes romper el arma de tu oponente, además de causar el daño normal con el ataque. Si tu tirada de confirmación supera la DMC de tu oponente, puedes causar daño a su arma como si hubieras usado la maniobra de romper arma (tira el daño normal del arma por separado). Esto no provoca un ataque de oportunidad.

Normal: debes realizar una maniobra de combate de romper arma para romper el arma de 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 SANGRIENTO DE HECHICERO (UM)

Sorcerous Bloodstrike

Puedes recuperar poder cuando matas a una criatura.

Prerrequisitos: Car 13, línea de sangre de hechicero.

Beneficio: una vez al día, como acción inmediata tras reducir a una criatura a 0 o menos puntos de golpe con uno de tus conjuros de hechicero, puedes recuperar un uso de un poder de línea de sangre de hechicero que posea un número limitado de usos al día. La criatura muerta debe tener al menos tantos Dados de Golpe como tu nivel de hechicero. No puedes usar esta dote para obtener otro uso de un poder de línea de sangre que todavía no hayas usado hoy.

IMPACTO SIN ARMA MEJORADO [COMBATE]

Improved Unarmed Strike

Eres experto en luchar sin armas.

Beneficio: 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 SOMBRÍO [COMBATE] (APG)

Shadow Strike

Golpeas con precisión incluso a aquellos a los que no puedes ver con claridad.

Prerrequisito: Ataque base +1.

Beneficio: puedes causar daño de precisión, como el daño por ataque furtivo, contra objetivos con ocultación (pero no con ocultación total).

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 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 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 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.

IMPLANTAR BOMBA (UM)

Implant Bomb

Puedes implantar una bomba a una criatura que explotará cuando la criatura muera o tras 24 horas.

Requisitos: Sanar 5 rangos, descubrimiento de alquimista Bomba retardada.

Beneficio: puedes implantar una bomba en una criatura voluntaria o indefensa (una criatura bajo tu control, como un zombie, cuenta como voluntario para este caso). Esto requiere 1 hora y consume 1 uso de tu aptitud de Bomba para ese día. Cuando la criatura implantada muera o sea destruida, la bomba detonará en la casilla de la criatura como si fuera una bomba retardada preparada por ti (aunque puedes preparar el daño de la bomba para que sea menor que el daño normal de tus bombas). Puedes usar cualquier descubrimiento aplicable a tus bombas sobre esta bomba implantada (bomba ácida, bomba gélida, bomba de humo, etc.) de forma normal. La bomba detonará automáticamente 24 horas después de que la implantes en la criatura.

Si gastas 150 po en reactivos alquímicos por dado de daño de la bomba (por ejemplo, 750 po para una bomba de 5d6), la bomba no explotará automáticamente tras 24 horas y sólo detonará si la criatura muere o es destruida (24 horas después de la implantación, esta bomba ya no cuenta para tu total diario).

Implantar una bomba es tan invasivo como utilizar la habilidad de Sanar para tratar heridas mortales y deja cicatrices quirúrgicas a menos que la criatura sea curada con magia o aptitudes como la regeneración o curación rápida. Algunas criaturas (como cienos, elementales y criaturas incorpóreas) no pueden tener bombas implantadas en ellas. Retirar una bomba implantada requiere una prueba de Sanar para tratar heridas mortales, seguida de un conjuro de *disipar magia* o una prueba de Inutilizar mecanismo para neutralizar la bomba (CD = 11 + el nivel de lanzador del alquimista).

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.

INCORPORACIÓN KI

Ki Stand

Si un oponente te derriba, rápidamente le respondes con un ataque.

Prerrequisito: reserva de *Ki*.

Beneficio: mientras te quede al menos 1 punto de *ki* en tu reserva de *ki*, puedes levantarte como acción rápida que provoca ataques de oportunidad. Puedes gastar 1 punto de tu reserva de *ki* para levantarte como acción rápida sin provocar ataques de oportunidad.

INGENIERO DE ASEDIO [COMBATE] (UC)

Siege Engineer

Eres competente con todo el armamento de asedio.

Prerrequisitos: Saber (ingeniería) 5 rangos u Oficio (ingeniero de asedio) 5 rangos, competencia con una máquina de asedio.

Beneficio: se te considera competente con todas las armas de asedio. Además, cuando eres jefe de dotación de una máquina de asedio, no generas problemas con una tirada natural de 1.

Normal: cada máquina de asedio es un arma exótica.

INGENIERO DE ASEDIO MAESTRO [COMBATE] (UC)

Master Siege Engineer

Eres significativamente más rápido cargando una máquina de asedio, así como disparando.

Prerrequisitos: Ingeniero de asedio, Saber (ingeniería) 10 rangos.

Beneficio: si eres el director de la dotación de una máquina de asedio, tu dotación puede usar acciones de movimiento para cargar la máquina de asedio. Cuando gastas acciones para cargar una máquina de asedio, tu dotación y tú podéis usar acciones de movimiento en lugar de acciones de asalto completo para apuntar la máquina de asedio (Ultimate Combat, página 160).

Normal: se necesitan acciones de asalto completo para cargar y apuntar con máquinas de asedio.

INICIADO INMORTAL [COMBATE] (UC)

Deathless Initiate

Para ti, la muerte inminente es una llamada a la ira.

Prerrequisitos: Fue 13, Con 13, orco o semiorco, Duro de pelar, Aguante, ataque base +6.

Beneficio: no quedas grogui al usar la dote Duro de pelar, pero si llevas a cabo una acción de movimiento y otra estándar o una acción de asalto completo mientras tengas 0 o menos puntos de golpe, recibes 1 punto de daño. Además, mientras uses la dote Duro de pelar, obtienes un bonificador +2 a las tiradas de ataque y daño cuerpo a cuerpo.

INICIATIVA MEJORADA [COMBATE]

Improved Initiative

Tus rápidos reflejos te permiten reaccionar rápidamente ante el peligro.

Beneficios: Obtienes un bonificador +4 a las tiradas de iniciativa.

INMOVILIZAR [COMBATE] (UC)

Pin Down

Bloqueas con facilidad las huidas de tus enemigos.

Prerrequisitos: Reflejos de combate, guerrero de nivel 11.

Beneficio: cuando un oponente que te amenace da un paso de 5 pies usando la acción de retirada, ese oponente provoca un ataque de oportunidad por tu parte. Si el ataque impacta, no causas daño, pero la criatura afectada no puede realizar la acción de movimiento que le permitía dar ese paso de 5 pies o la acción de retirada y no se mueve.

INQUEBRANTABLE (UC)

Stalwart

Adoptas una posición defensiva que te permite absorber y redirigir impactos.

Prerrequisitos: Duro de pelar, Aguante, ataque base +4.

Beneficio: mientras uses la acción de defensa total, luches a la defensiva o uses Pericia en combate, puedes renunciar al bonificador de esquiva a la CA que normalmente obtendrías para en su lugar obtener una cantidad de RD equivalente, hasta un máximo de RD 5/—, hasta el comienzo de tu siguiente turno. Esta reducción de daño se apila con la RD que provenga de rasgos de clase, como en el caso del bárbaro, pero no con

RD de ninguna otra fuente. Si pierdes tu bonificador de Destreza a la CA, también pierdes esta RD.

INQUEBRANTABLE MEJORADO (UC)

Improved Stalwart

Puedes rodar con los golpes mientras devuelves el golpe a tus atacantes.

Prerrequisitos: Duro de pelar, Aguante, Inquebrantable, ataque base +11.

Beneficio: doblas la RD que obtienes por Inquebrantable, hasta un máximo de RD 10/—.

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 po o menor, de otra forma inscribir un pergamino requiere 1 día por cada 1.000 po 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.

INTERCAMBIO ENGAÑOSO (UC)

Deceptive Exchange

Engañas a un adversario haciendo que agarre un objeto que le lanzas, incluso en medio del combate.

Prerrequisitos: Int 13, Pericia en combate, Finta mejorada.

Beneficio: si logras fingir a un oponente, puedes engañarlo para que acepte un objeto que se sujete con una mano en lugar de negar a ese oponente su bonificador por Destreza a la CA contra tu siguiente ataque. El oponente debe poseer apéndices capaces de sujetar el objeto que le ofreces y debe tener un apéndice libre para recibirlo.

Especial: un alquimista que posea el descubrimiento de bomba retardada puede usar esta dote para dar al enemigo una bomba con retardo. Dicha bomba detonará al final del turno del alquimista. Si la bomba está en la casilla de una criatura al final del turno del alquimista, causa a esa criatura un impacto directo.

INTERFERENCIA DIVINA (UM)

Divine Interference

Puedes convertir un conjuro para interferir en el ataque de tu enemigo.

Prerrequisitos: lanzador de conjuros divinos, nivel 10º de lanzador.

Beneficio: como acción inmediata, cuando un enemigo a un máximo de 30 pies golpee a un aliado con un ataque, puedes sacrificar un conjuro divino preparado o (si eres un lanzador de conjuros espontáneo) un espacio de conjuro sin usar y hacer que el enemigo repita la tirada de ataque. El segundo ataque recibe un penalizador igual al nivel del conjuro que has sacrificado. Debes sacrificar un conjuro de nivel 1 o superior para usar esta aptitud. Tenga o no éxito el segundo ataque, no puedes volver a usar este efecto sobre la misma criatura durante 1 día.

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.

INTERPRETACIÓN PERSISTENTE (APG)

Lingering Performance

Los efectos de tu interpretación de bardo persisten, incluso después de que hayas terminado la interpretación.

Prerrequisito: rasgo de clase de Interpretación de bardo.

Beneficio: los bonificadores y penalizadores de tu interpretación de bardo continúan durante 2 asaltos después de que termines la interpretación. Cualquier otro requisito, como alcance o condiciones específicas deben seguir cumpliéndose para que el efecto pueda continuar. Si comienzas una nueva interpretación de bardo durante este tiempo, los efectos de la interpretación anterior cesan de inmediato.

INTERRUMPIR CAMBIAFORMAS (UC)

Shapeshifter Fail

Tu control sobre la magia cambiaformas puede interrumpir efectos similares en otros.

Prerrequisitos: Saber (arcano) 5 rangos o Saber (naturaleza) 5 rangos, aptitud para usar cualquier efecto de polimorfismo.

Beneficio: una criatura a la que hagas daño tiene dificultades para usar o mantener efectos de polimorfismo hasta el final de tu siguiente turno. Para usar un efecto de polimorfismo, debe superar una prueba de concentración (CD 15 + el doble del nivel del efecto). Si causas daño a un oponente bajo un efecto de polimorfismo, ese oponente debe superar una salvación de Voluntad (CD 10 + la mitad de tu nivel de personaje + tu modificador de Sabiduría) o retornar a su forma original. Si consigues un impacto crítico contra ese oponente, no se le permite ningún tiro de salvación.

INTUICIÓN DE ORÁCULO (UM)

Oracular Intuition

Eres altamente sensible a la magia y los cambios en el comportamiento de una persona.

Prerrequisito: misterio como rasgo de clase.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a las pruebas de Averiguar intenciones y Conocimiento de conjuros. Si tienes 10 o más rangos en una de esas habilidades, el bonificador aumenta hasta +4 para esa habilidad.

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, aturrido o inconsciente.

JUICIO COMPARTIDO (UC)

Shared Judgment

Extiendes los beneficios de tu juicio a un aliado.

Prerrequisito: rasgo de clase Segundo juicio.

Beneficio: puedes pronunciar un único juicio y extender sus efectos hasta un aliado adyacente en lugar de pronunciar un segundo juicio. De forma similar, una vez que posees el rasgo de clase de tercer juicio, puedes pronunciar un único juicio y extender sus efectos hasta dos aliados adyacentes en lugar de pronunciar un segundo y un tercer juicio. Alternativamente, una vez que poseas el rasgo de clase de tercer juicio, puedes pronunciar dos juicios y extender los efectos de un juicio hasta un aliado adyacente en lugar de pronunciar un tercer juicio. Una vez que un aliado ha obtenido los efectos de tu juicio, no necesita permanecer adyacente a ti para continuar recibiendo sus beneficios. Puedes usar una acción gratuita para finalizar este beneficio para uno o ambos aliados. Si tu bonificador por juicio queda suspendido para ti, también queda suspendido para todos tus aliados, pero cuando vuelva a continuar, también lo hace para todos tus aliados.



JUICIO EXPLOSIVO (UM)

Judgment Surge

Una vez al día, el poder de tu fe aumenta, potenciando tus juicios.

Prerrequisitos: Juicio como rasgo de clase.

Beneficio: una vez al día puedes tratar tu nivel de clase para tu rasgo de clase de Juicio como si fuera 3 niveles mayor de lo normal. Si tienes varios juicios activos al mismo tiempo, este beneficio se aplica a todos ellos.

JUICIO INSTANTÁNEO (UC)

Instant Judgment

Tus condenas más rápidas pueden tener poder.

Prerrequisito: rasgo de clase de Segundo Juicio.

Beneficio: puedes gastar una acción inmediata para pronunciar un juicio o para cambiar un juicio activo.

Normal: pronunciar o cambiar un juicio requiere una acción rápida.

JUICIO PREDILECTO (UM)

Favored Judgment

Tu juicio contra un tipo particular de criatura es especialmente severo.

Prerrequisitos: Sab 13, rasgo de clase de Juicio.

Beneficio: elige una raza predilecta de la lista de enemigos predilectos del explorador. Cualquier bonificador sagrado o profano que obtengas debido a un juicio es 1 punto mayor para los ataques que hagas contra las criaturas que coincidan con el enemigo predilecto seleccionado o contra los ataques que recibas de ellas.

Especial: Puedes elegir esta dote múltiples veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que elijas la dote, se aplica a un tipo distinto de enemigo predilecto.

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 A CORTA DISTANCIA [COMBATE] (UC)

Close-Quarters Thrower

Eres lo bastante ágil para evitar los ataques cuerpo a cuerpo mientras lanzan armas o bombas.

Prerrequisitos: Des 13, Esquiva, Soltura con un arma con el arma arrojada seleccionada.

Beneficio: elige un tipo de arma arrojada. No provocas ataques de oportunidad al hacer ataques a distancia con el arma seleccionada. Si eres un alquimista, seleccionas esta dote y eliges bombas de alquimista, no provocas ataques de oportunidad por el proceso de extraer los componentes, crear y lanzar una bomba.

Normal: hacer un ataque a distancia provoca ataques de oportunidad.

LANZADOR A DOS MANOS [COMBATE] (UC)

Two-Handed Thrower

Arrojas las armas con ambas manos con una gran fuerza, a veces usando técnicas de giro para enviar tus armas volando por los aires a velocidades tremendas.

Prerrequisito: Fue 15.

Beneficio: cuando uses las dos manos para lanzar un arma a una mano o un arma a dos manos, obtienes un bonificador a las tiradas de daño igual a 1 vez y media tu bonificador de Fuerza. Usar las dos manos para lanzar cualquier arma requiere sólo una acción estándar para ti. Si posees también la dote de Desenvainado rápido, puedes lanzar armas a dos manos a tu índice normal de ataques.

Normal: añades tu bonificador de Fuerza al daño de las armas arrojadas, independientemente de las manos disponibles. Lanzar un arma a dos manos es una acción de asalto completo.

LANZADOR A LARGA DISTANCIA [COMBATE] (UC)

Distance Thrower

Eres preciso con armas arrojadas a más distancia de lo normal.

Prerrequisito: Fue 13.

Beneficio: con un arma arrojada, reduces tu penalizador en las tiradas de ataque debido a la distancia en 2.

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 dependen del nivel de lanzador, como duración, alcance y efecto.

LANZADOR DE CONJUROS ESCUDADO [EQUIPO]

(APG)

Shielded Caster

Tus aliados te cubren mientras realizas conjuros complicados.

Beneficio: cuando estás adyacente a un aliado que también posea esta dote, recibes un bonificador +4 de competencia a las pruebas de concentración. Si tu aliado lleva una rodela o un escudo ligero, este bonificador aumenta en +1. Si tu aliado lleva un escudo pesado o pavés, este bonificador aumenta en +2. Finalmente, si un enemigo que os amenace tanto a ti como a tu aliado tiene la dote de Disruptivo u otra aptitud que aumente la CD de las pruebas de Concentración, la cantidad del incremento se reduce a la mitad.

LANZADOR FURIOSO (UC)

Raging Hurler

Un oponente puede hacer poco por evitar tu lanzamiento colérico de armas y objetos.

Prerrequisitos: Furia como rasgo de clase, Lanzar cualquier cosa.

Beneficio: mientras estás en furia, puedes lanzar un arma a dos manos como acción estándar y doblas el incremento de distancia para las armas que lanzas. Si además posees la dote Desenvainado rápido puedes lanzar armas a dos manos con tu índice normal de ataques. Además, puedes recoger un objeto desatendido que puedes usar como arma improvisada dentro de tu alcance como parte de la acción de ataque para lanzar ese objeto.

LANZAMIENTO EN CARGA [COMBATE] (UC)

Charging Hurler

Sabes cómo usar tu ímpetu para mejorar tus ataques con armas arrojadas.

Prerrequisito: Disparo a quemarropa.

Beneficio: puedes usar las reglas de carga para hacer un ataque con un arma arrojada. Todos los parámetros de la carga se aplican, excepto en que sólo necesitas moverte más cerca de tu oponente y debes terminar tu movimiento a un máximo de 30 pies de ese oponente. Si es así, puedes realizar un único ataque con un arma arrojada contra ese oponente, obteniendo el bonificador +2 a la tirada de ataque y recibiendo el penalizador -2 a tu CA hasta el comienzo de tu siguiente turno.

LANZAMIENTO EN CARGA MEJORADO

[COMBATE] (UC)

Improved Charging Hurler

Cada músculo de tu cuerpo suma su fuerza a tus armas arrojadas.

Prerrequisitos: Lanzamiento en carga, Disparo a quemarropa.

Beneficio: cuando usas Lanzamiento en carga, tu objetivo puede estar a cualquier distancia, como mucho al alcance máximo de tu arma. Si tu objetivo está a 30 pies o menos, ganas un +2 a las tiradas de daño.

Normal: usar Lanzamiento en carga requiere que termines tu movimiento a 30 pies o menos de tu oponente.

LANZAMIENTO GIRATORIO [COMBATE] (UC)

Spinning Throw

Haces girar a tu enemigo y después le dejas ir.

Prerrequisitos: Pericia en combate, Embestida mejorada, Derribo mejorado, Impacto sin arma mejorado, Lanzamiento ki.

Beneficio: con una maniobra sin armas de desarme contra un oponente de tu tamaño o menor, puedes usar una acción rápida intentar una maniobra de combate de embestida contra un oponente. Si tu embestida tiene éxito, puedes mover a ese oponente a cualquier casilla sin ocupar que estés amenazando y después empujar a ese oponente el número de incrementos de 5 pies que tu embestida permita. El objetivo queda tumbado. Si la embestida falla, puedes usar la dote de Lanzamiento ki de la forma normal.

Si también tienes la dote de Lanzamiento ki mejorado, una embestida con éxito te permite empujar a tu oponente hasta el espacio que ocupe un objetivo secundario. Resuelve este efecto como si hubieras usado la dote de Lanzamiento ki mejorado para lanzar a tu oponente hasta ese espacio.

Especial: con la dote de Lanzamiento ki, un monje puede usar *ki* para afectar a criaturas más grandes que él con esta dote.

LANZAMIENTO KI [COMBATE] (APG)

Ki Throw

Tu control físico y tu dominio del ímpetu te permite lanzar a tus enemigos.

Prerrequisitos: Derribo mejorado, Impacto sin armas mejorado.

Beneficio: al hacer un ataque exitoso de derribo sin armas contra un objetivo de tu tamaño o menor, puedes lanzar al objetivo y quedará derribado sobre cualquier casilla que amenaces en lugar de en su propia casilla. Este movimiento no provoca ataques de oportunidad, aunque no puedes lanzar a la criatura a una casilla ocupada por otras criaturas.

Especial: un monje puede elegir Lanzamiento *ki* como dote adicional a 10º nivel. Un monje con esta dote puede afectar a criaturas mayores de su propio tamaño gastando 1 punto de *ki* por cada categoría de tamaño de diferencia.

LANZAMIENTO KI MEJORADO [COMBATE] (APG)

Improved Ki Throw

Tus enemigos son armas vivientes en tus manos.

Prerrequisitos: Embestida mejorada, Lanzamiento *Ki*.

Beneficio: cuando usas la dote de Lanzamiento *ki*, puedes lanzar a tu objetivo hasta cualquier casilla que tu amenazas y que esté ocupada por otra criatura. Haz una maniobra de combate de Embestida con un penalizador -4 contra el objetivo secundario. Si esta prueba tiene éxito, la criatura lanzada aterriza tumbada en la casilla del objetivo secundario, mientras que el objetivo secundario es empujado hacia atrás y queda derribado sobre una casilla adyacente. Si la prueba falla, la criatura lanzada aterriza tumbada en la casilla amenazada más cercana al objetivo secundario.

Si lanzas a una criatura Grande o mayor a un área que contenga varios objetivos, recibes un penalizador -4 adicional a tu prueba de maniobra de combate para cada objetivo después del primero.

Especial: un monje puede elegir Lanzamiento *ki* mejorado como dote adicional a nivel 14.

LANZAMIENTO Y AGARRE [COMBATE] (UC)

Binding Throw

Puedes golpear a tu enemigo y usar el golpe como oportunidad para agarrarlo.

Prerrequisitos: Presa mejorada, Derribo mejorado, Impacto sin arma mejorado, Lanzamiento *ki*.

Beneficio: después de usar la dote de Lanzamiento *ki* sobre un oponente, puedes usar una acción rápida para intentar una maniobra de combate de presa contra ese oponente.

Normal: la maniobra de combate de presa es una acción estándar.

Especial: un monje puede obtener Lanzamiento y agarre como dote adicional a partir de nivel 14.

LANZAR CUALQUIER COSA [COMBATE] (UC)

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.

LEGADO MONÁSTICO [COMBATE] (UC)

Monastic Legacy

Tu entrenamiento formal sin armas se prolonga para reforzar tu entrenamiento en otras áreas.

Prerrequisitos: Mente en calma como rasgo de clase, Impacto sin arma mejorado.

Beneficio: suma la mitad de los niveles que poseas en otras clases distintas de monje a tu nivel de monje para determinar tu nivel efectivo de monje para tu daño base de impacto sin armas. Esta dote no permite que los niveles en otras clases distintas de monje cuenten para otros rasgos de clase de monje.

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
Altevez	-1
Crueldad	-2

Otros modificadores pueden ser aplicados cuando intentas atraer un allegado, como los listados abajo.

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 siguientes modificadores.

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 PNJs de bajo nivel.

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.

LLAMADA DEL CONVOCADOR (APG)

Summoner's Call

Tienes el poder de llamar a tu eidolon una vez adicional al día.

Prerrequisito: rasgo de clase de Eidolon.

Beneficio: cuando convocas a tu eidolon, puedes darle un bonificador +2 a su Fuerza, Destreza o Constitución. Este bonificador dura 10 minutos después de que se complete el ritual de convocación.

Tabla: Liderazgo

Puntuación de Liderazgo	Nivel de allegado	Número de seguidores por nivel					
		1º	2º	3º	4º	5º	6º
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 ó mayor	17	135	13	7	1	2	2

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 estás 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*.

LUCHA A CIEGAS MAYOR [COMBATE] (APG)

Greater Blind-Fight

Tus enemigos no pueden esconderse de ti.

Prerrequisitos: Percepción 15 rangos, Lucha a ciegas mejorada.

Beneficio: tus ataques cuerpo a cuerpo ignoran la posibilidad de fallo por cualquier cosa inferior a ocultación total, y consideras a tus oponentes con ocultación total como si tuvieran ocultación normal (20% de posibilidad de fallo en lugar de 50%). Todavía puedes repetir la tirada de posibilidad de fallo de la forma habitual.

Si tienes éxito al localizar a un atacante invisible u oculto, ese atacante no recibe ventajas relacionadas con impactarte, independientemente de la distancia. Es decir, no pierdes tu bonificador por Destreza a la CA y el atacante no recibe el bonificador +2 habitual por ser invisible.

Especial: la dote de Lucha a ciegas mayor es inútil contra un personaje afectado por un conjuro de *Intermitencia*.

LUCHA A CIEGAS MEJORADA [COMBATE]

Improved Blind-Fight

Tus agudos sentidos guían tu mano contra enemigos ocultos.

Prerrequisitos: Percepción 10 rangos, Lucha a ciegas.

Beneficio: tus ataques cuerpo a cuerpo ignoran toda probabilidad de fallo menor que la proporcionada por ocultación total. Todavía puedes repetir tu tirada porcentual de probabilidad de fallo para ocultación total. Si tienes éxito al localizar a un atacante invisible u oculto a un máximo de 30 pies, el atacante no obtiene ventajas relacionadas con impactarte con ataques a distancia. Es decir, no pierdes tu bonificador por Destreza a la Clase de Armadura y el atacante no obtiene el bonificador habitual de +2 por ser invisible.

Especial: la dote de Lucha a ciegas mejorada no proporciona ayuda contra un personaje sujeto a un conjuro de *Parpadeo*.

MACHACA LA BRECHA [COMBATE] (UC)

Hammer the Gap

Golpeas repetidamente el mismo lugar, aumentando la cantidad de daño causado.

Prerrequisito: Ataque base +6.

Beneficio: cuando llevas a cabo una acción de ataque completo, cada impacto consecutivo contra el mismo oponente causa un daño adicional igual al número de impactos consecutivos previos que hayas hecho contra el mismo oponente en este turno. Este daño se multiplica con un impacto crítico.

MAESTRÍA A BOCAJARRO [COMBATE] (APG)

Point Blank Master

Eres un experto en disparar armas a distancia en combate cerrado.

Prerrequisito: Especialización en armas con el arma a distancia elegida.

Beneficio: elige un tipo de arma a distancia. No provocas ataques de oportunidad cuando disparas al arma seleccionada mientras estás amenazado.

Normal: usar un arma a distancia mientras estás amenazado provoca ataques de oportunidad.

Especial: comenzando a 6º nivel, un explorador con el estilo de combate de arquería puede elegir Maestría a bocajarro como dote de estilo de combate, pero debe poseer Soltura con un arma en lugar de Especialización en armas con el arma elegida.

MAESTRÍA CON ARMAS DE EXHIBICIÓN [COMBATE] (UC)

Performance Weapon Mastery

Manejas todas tus armas con el talento de un intérprete.

Beneficio: consideras todas las armas en las que seas competente como si poseyeran la cualidad de exhibición (Ultimate Combat, página 144).

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 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 6º nivel, un explorador con el estilo de combate de arquería puede elegir Maestría con ballestas como dote de estilo de combate.

MAESTRÍA CON CRÍTICOS DE PLAGA (UM)

Blighted Critical Mastery

Controlas el tipo de plaga de conjuro que tus críticos infunden a tu oponente.

Prerrequisitos: Crítico de plaga, Soltura con críticos, nivel 9º de lanzador.

Beneficio: cuando aplicas una plaga de conjuro a través de las dotes de Crítico de plaga o Crítico de plaga mayor, puedes elegir la plaga de conjuro que aplicas en lugar de determinarla aleatoriamente.

MAESTRÍA CON CRÍTICOS [COMBATE]

Critical Mastery

Tus golpes críticos causan dos efectos adicionales.

Requisitos: Soltura con Críticos, dos dotes de tipo Crítico, 14º 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 LÁTIGO [COMBATE] (UC)

Whip Mastery

Tu habilidad superior con esta arma no provoca ataques de oportunidad de tus enemigos.

Prerrequisitos: Soltura con un arma (látigo), ataque base +2.

Beneficio: no provocas ataques de oportunidad al atacar con un látigo. Puedes causar daño letal con un látigo, aunque sigues pudiendo causar daño atenuado cuando lo deseas. Además, puedes causar daño con un látigo independientemente del bonificador de armadura o armadura natural de una criatura.

Normal: atacar con un látigo provoca ataques de oportunidad como si usaras un arma a distancia. Un látigo no causa daño a una criatura que posea un bonificador de armadura de +1 o bonificador de armadura natural +3.

MAESTRÍA CON LÁTIGO MAYOR [COMBATE] (UC)

Greater Whip Mastery

Puedes usar un látigo para realizar maniobras de combate con facilidad.

Prerrequisitos: Maestría con látigo, Maestría con látigo mejorada, Soltura con un arma (látigo), ataque base +8.

Beneficio: eres tan rápido con tu látigo que nunca lo sueltas debido a una maniobra fallida de desarme o derribo. Además, obtienes la aptitud de apresar usando tu látigo. Para hacerlo, usa las reglas normales de presa con los siguientes cambios:

Ataque: no puedes usar tu látigo para atacar mientras lo estés usando para apresar a un oponente.

Daño: cuando causes daño a tu oponente apresado, causas el daño por arma de tu látigo en lugar de tu daño de impacto sin armas.

Manos libres: no recibes penalizador a tu prueba de maniobra de combate por tener menos de dos manos libres al usar el látigo para apresar.

Alcance: en lugar de atraer al objetivo apresado adyacente hacia ti cuando apreses con éxito y cuando muevas la presa, puedes mantenerlo al alcance de tu látigo menos su propio alcance para mantener la presa. Si la diferencia de alcances es menos de 0, como por ejemplo un personaje Mediano con un látigo apresando a una criatura Gargantuesca, no puedes apresar a esa criatura con tu látigo. Si debes tirar de una criatura adyacente a ti para apresarla con tu látigo, provocarás un ataque de oportunidad por parte de ese oponente a menos que poseas la dote de Presa mejorada.

Aatar: mientras estés adyacente a tu oponente, puedes usar tu látigo para atarle. Si lo haces contra un oponente al que hayas apresado en lugar de sujetado, sólo recibes un penalizador -5 a la maniobra de combate en lugar del -10 normal.

MAESTRÍA CON LÁTIGO MEJORADA [COMBATE] (UC)

Improved Whip Mastery

Eres capaz de enmarañar a tus oponentes con tu látigo.

Prerrequisitos: Soltura con un arma (látigo), Maestría con látigo, ataque base +5.

Beneficio: mientras uses un látigo, amenazas el área de tu alcance natural más 5 pies. También usas tu látigo para asir un objeto Pequeño o Menudo desatendido que esté dentro del alcance de tu látigo y traer ese objeto hasta tu casilla. Para hacerlo, debes impactar contra CA 10 con un ataque de toque cuerpo a cuerpo. Además, puedes usar el látigo para agarrarte a un objeto que esté dentro del alcance de tu látigo, usando 5 pies de tu látigo como su fuera un garfio de escalada, permitiéndote usar el resto de tu látigo para balancearte como con una cuerda. Como acción gratuita, puedes soltar el objeto que tu látigo está agarrando, pero no puedes usar el látigo para atacar mientras esté agarrando un objeto.

MAESTRÍA EN COMBATE DE EXHIBICIÓN [COMBATE] (UC)

Master Combat Performer

Eres un maestro en las técnicas y armas de la arena y el escenario.

Prerrequisitos: Combatiente de exhibición o al menos tres dotes de exhibición, ataque base +6.

Beneficio: puedes realizar pruebas de combate de exhibición como acción gratuita. Eres competente con todas las armas con la cualidad especial de exhibición.

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 EN ESTILO DE COMBATE [COMBATE] (UC)

Combat Style Master

Saltas entre estilos de combate, combinándolos para obtener un efecto mayor.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, dos o más dotes de estilo, ataque base +6 o monje de nivel 5.

Beneficio: puedes cambiar de estilo como acción gratuita. Al comienzo del combate, elige uno de tus estilos. Comienzas el combate en ese estilo, incluso durante el asalto de sorpresa.

Normal: necesitas una acción rápida para comenzar o cambiar entre tus estilos.

MAESTRO ACECHADOR DE LUNAR [COMBATE] (UC)

Moonlight Stalker Master

Dejas a tu oponente golpeando a las sombras mientras te deslizas evasivamente en la oscuridad.

Prerrequisitos: Int 13, Lucha a ciegas, Pericia en combate, Finta mejorada, Acechador lunar, Finta de acechador lunar, Engañar 9 rangos, rasgo racial de visión en la oscuridad o visión en la penumbra.

Beneficio: mientras tengas ocultación, la probabilidad de fallo de tus oponentes contra ti aumenta en un 10%. Si un oponente falla contra ti debido a tu ocultación, puedes usar una acción inmediata para moverte 5 pies, este movimiento no provoca ataques de oportunidad y tampoco cuenta como un paso de 5 pies.

MAESTRO ALQUIMISTA (APG)

Master Alchemist

Tu maestría con la alquimia es casi sobrenatural.

Prerrequisito: Artesanía (alquimia) 5 rangos.

Beneficio: recibes un bonificador +2 a las pruebas de Artesanía (Alquimia) y puedes crear objetos alquímicos mundanos más rápido de lo normal. Cuando fabricas venenos, puedes crear un número de dosis igual a tu modificador de Inteligencia (mínimo 1) a la vez. Estas dotes adicionales no aumentan el tiempo requerido, pero sí el coste de las materias primas.

Además, cuando fabriques objetos alquímicos o venenos usando Artesanía (Alquimia), usa el valor en monedas de oro del objeto como su valor en monedas de plata para determinar tu avance (no multipliques el valor en monedas de oro del objeto por 10 para determinar su valor en monedas de plata).

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 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 CON CACHIPORRA [COMBATE] (UC)

Sap Master

Dejas sin sentido a tus enemigos con un oportuno ataque sorpresa.

Prerrequisitos: Ataque furtivo +3d6, Experto con cachiporra.

Beneficio: cuando uses un arma contundente para causar daño furtivo atenuado a un oponente desprevenido, tira tus dados de ataque furtivo dos veces, sumando los resultados como tu daño de ataque furtivo atenuado para ese ataque.

MAESTRO DE TRUENOS GEMELOS [COMBATE] (UC)

Twin Thunders Master

Con golpes atronadores simultáneos, puedes apalear a un poderoso gigante hasta someterlo.

Prerrequisitos: enano o gnomo, rasgo racial de entrenamiento defensivo, Combate con dos armas mejorado y Combate con dos armas o ráfaga de golpes como rasgo de clase, Truenos gemelos, Ráfaga de truenos gemelos, Soltura con un arma con las dos armas elegidas, ataque base +9.

Beneficio: cuando causes a un oponente daño adicional con la dote de Truenos gemelos, ese oponente queda estremecido durante 1 asalto. También fuerzas a ese oponente a superar un tiro de salvación de Fortaleza (CD 10 + la mitad de tu nivel + tu modificador de Fue) o quedar grogui durante 1 asalto. Si usas esta dote para dejar grogui a un oponente que ya está grogui, dejas a ese oponente atontado en su lugar. De forma similar, puedes aturdir a un oponente que ya esté atontado.

MAESTRO DEL ABRAZO FINAL [COMBATE] (UC)

Final Embrace Master

Pocas criaturas pueden sobrevivir al horror aplastante de tu Abrazo final.

Prerrequisitos: Fue 17, Int 3, naga, pueblo serpentino o criatura que posea el ataque especial de constricción; Soltura con una aptitud (constricción), Abrazo final, Horror del abrazo final, ataque base +9.

Beneficio: doblas el número de dados de daño de tu ataque especial de constricción.

MAESTRO DEL BASTÓN [COMBATE] (UM)

Quarterstaff Master

Puedes usar un bastón tanto como un arma a dos manos como a una mano.

Prerrequisitos: Soltura con un arma (bastón), ataque base +5.

Beneficio: empleando distintas posturas y técnicas, puedes manejar un bastón como un arma a una mano. Al comienzo de tu turno, decides si vas a usar el bastón como un arma a una o dos manos. Cuando la uses a una mano, tu otra mano queda libre y no puedes usar el bastón como un arma doble. Puedes elegir la dote de Especialización con un arma (bastón) incluso si no tienes niveles de guerrero.

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 el bonificador de mejora de un arma.

MAESTRO INMORTAL [COMBATE] (UC)

Deathless Master

Even if you suffer a grievous wound, you can shrug off the damage and continue your relentless assault.

Prerrequisitos: Fue 13, Con 15, orco o semiorco, Iniciado inmortal, Duro de pelar, Aguantante, Piel de hierro, ataque base +9.

Beneficio: cuando tengas 0 o menos puntos de golpe, no pierdes 1 punto de golpe cuando realizas una acción.

MALEFICIO ADICIONAL (APG)

Extra Hex

Has aprendido los secretos de un nuevo maleficio.

Prerrequisito: rasgo de clase de Maleficio.

Beneficio: obtienes un maleficio adicional. Debes cumplir todos los prerrequisitos para este maleficio.

Especial: puedes elegir Maleficio adicional varias veces.

MANIOBRA DE DESORIENTACIÓN (UC)

Disorienting Maneuver

Tus movimientos erráticos desorientan a tu oponente.

Prerrequisitos: Esquiva, Acrobacias 5 rangos.

Beneficio: si tienes éxito al usar Acrobacias para hacer piruetas para moverte a través del espacio de un oponente, recibes un bonificador +2 de circunstancia a las tiradas de ataque contra ese oponente hasta el comienzo de tu siguiente turno. Si decides hacer un intento de derribo contra ese oponente, recibes un bonificador +4 de circunstancia a tu prueba de maniobra de combate. Este bonificador a los derribos también dura hasta el comienzo de tu siguiente turno.

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 CON RED [COMBATE] (UC)

Net Maneuvering

Con profundos movimientos y fuerza bruta, puedes usar tu red para dejar a tus enemigos en desventaja.

Prerrequisitos: Competencia con arma exótica (red), Experto en redes, ataque base +3.

Beneficio: en combate cuerpo a cuerpo, puedes usar una red para derribar o desarmar oponentes en lugar de enmarañarlos. Obtienes un bonificador +2 a las pruebas de desarmar cuando uses una

red de esta forma. Además, si tienes a un oponente enmarañado en tu red, puedes tratar de arrastrar o desplazar a ese oponente mientras esté dentro del alcance de tu red o controles la cuerda de sujeción de tu red.

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.

MANIOBRAS DIMENSIONALES (UC)

Dimensional Maneuvers

Tu teleportación rápida hace que tus maniobras de combate sean más difíciles de evitar.

Prerrequisitos: aptitud para usar el rasgo de clase de paso abundante o lanzar *puerta dimensional*, Agilidad dimensional, Asalto dimensional, Derviche dimensional, ataque base +9.

Beneficio: al usar la dote de Derviche dimensional, ganas un bonificador +4 a las pruebas de maniobra de combate para embestir, desarmar, reposicionar o derribar a un oponente.



MANO GUIADA (UC)

Guided Hand

Tu deidad bendice cualquier golpe que hagas con el arma predilecta de esa deidad.

Prerrequisitos: canalizar energía como rasgo de clase, Canalizar castigo, competencia con el arma predilecta de tu deidad.

Beneficio: con el arma predilecta de tu deidad, puedes usar tu modificador de Sabiduría en lugar del de Fuerza o Destreza en las tiradas de ataque.

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.

MAÑA DEL CAZADOR (UC)

Slayer's Knack

Sabes cómo combatir a tus enemigos predilectos con tanta eficacia que cualquier arma que uses contra ellos se vuelve más mortífera.

Prerrequisitos: Enemigo predilecto como rasgo de clase, ataque base +6.

Beneficio: cuando adquieres esta dote, elige uno de tus tipos de enemigo predilecto. Contra los enemigos de ese tipo, el rango de amenaza de cualquier arma que utilices se dobla. Este efecto no se apila con otros efectos que expandan el rango de amenaza de un arma.

Especial: puedes elegir esta dote varias veces. Cada vez que lo hagas debes elegir un tipo diferente de enemigo predilecto.

MARCADO PARA LA VENGANZA (UC)

Branded for Retribution

Marcas a un enemigo con tu arma de azote, haciéndolo más vulnerable a los ataques de tus aliados.

Prerrequisito: Azote como rasgo de clase.

Beneficio: como acción estándar, usas 3 asaltos de tu rasgo de clase de azote y haces un ataque de toque cuerpo a cuerpo con el arma afectada por el azote. Si impactas, tu objetivo no recibe daño, pero queda marcado hasta el comienzo de tu siguiente turno. Mientras esta marca se mantenga, las armas de tus aliados se considera que tienen la aptitud de azote que tiene imbuida tu arma cuando ataquen a la criatura marcada.

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.

MEDIANO AFORTUNADO (APG)

Lucky Halfling

Traes suerte a aquellos con los que viajas.

Prerrequisito: mediano.

Beneficio: una vez al día, cuando uno de tus aliados a un máximo de 30 pies haga un tiro de salvación, puedes hacer el mismo tiro de salvación como si fueras el objetivo del efecto que lo requiere.

Puedes usar esta aptitud después de que tu aliado haya tirado, pero antes de que el DM declare si la tirada fue un éxito o un fracaso. Tu aliado puede elegir si usar tu tiro de salvación en lugar de su propio tiro.

MÉDICO DE COMBATE [EQUIPO] (UC)

Combat Medic

Conoces la urgencia de tratar heridas en el corazón de la batalla, aplicando los primeros auxilios a tus aliados con suficiente velocidad como para asegurarte de que nadie se queda atrás.

Prerrequisito: Sanar 5 rangos.

Beneficio: cuando uses Sanar para proporcionar primeros auxilios, tratar heridas de abrojo o tratar venenos sobre un aliado que también posea esta dote, no provocas ataques de oportunidad y puedes elegir 10 en la prueba.

METAFOCO ESPONTÁNEO (UM)

Spontaneous Metafocus

Puedes concentrarte para combinar uno de tus conjuros conocidos y una de tus dotes metamágicas.

Prerrequisitos: Car 13, una dote metamágica, capaz de lanzar conjuros espontáneamente.

Beneficio: elige un conjuro que seas capaz de lanzar espontáneamente. Cuando apliques dotes metamágicas a ese conjuro, puedes lanzar el conjuro usando el tiempo normal de lanzamiento en lugar del tiempo de lanzamiento más lento.

Especial: puedes elegir esta dote varias veces. Cada vez que lo hagas, elige un nuevo conjuro que puedas lanzar espontáneamente; la dote se aplicará a ese conjuro.

MIRADA INTIMIDADORA (UM)

Intimidating Gaze

Hay algo en tus ojos que asusta a la gente.

Prerrequisitos: Car 13+, rasgo de clase Mirada severa, Intimidar 5 rangos.

Beneficio: una vez al día, como acción gratuita, cuando hagas una prueba de habilidad de Intimidar, puedes tirar el dado dos veces y elegir el mejor resultado.

MIRADA PERSPICAZ (UM)

Insightful Gaze

En tus interacciones personales, te das cuenta de lo que otras personas no. Es difícil que algo se te escape.

Prerrequisitos: rasgo de clase Mirada severa, Averiguar intenciones 5 rangos.

Beneficio: cuando hagas una prueba de Averiguar intenciones opuesta a la prueba de Engañar de otro, puedes tirar dos veces y elegir el mejor resultado.

MORTAJA DE GNOMO EMBRUJADO [COMBATE] (UC)

Haunted Gnome Shroud

Tu engaño inquietante se expande para hacer que tu localización exacta sea difícil de descubrir.

Prerrequisitos: Car 13, rasgo racial de magia de los gnomos, Gnomo embrujado, Asalto de gnomo embrujado, Saber (arcano) 6 rangos.

Beneficio: obtienes otro uso independiente de tu magia gnómica como el que concede Asalto de gnomo embrujado. Además, mientras estés bajo los efectos del aspecto de fata embrujada, también posees ocultación (20% de probabilidad de fallo) contra un oponente hasta que ese oponente te cause daño.

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.

MOVIMIENTOS DEL MONO [COMBATE] (UC)

Monkey Moves

Te revuelves alrededor de tus enemigos, moviéndote y golpeando de forma errática.

Prerrequisitos: Sab 13, Impacto sin arma mejorado, Estilo del mono, Acrobacias 8 rangos, Trepas 8 rangos.

Beneficio: mientras uses el Estilo del mono, obtienes un bonificador de Sabiduría a tus pruebas de Trepas. También puedes trepar y arrastrarte a la mitad de tu velocidad; puedes dar un paso de 5 pies saltando, arrastrándote o trepando; retienes tu bonificador de Destreza a la CA mientras trepas. Además, mientras uses el Estilo del mono, cuando uses tu impacto sin armas para golpear a un oponente dos o más veces en tu turno, puedes usar una acción rápida para dar un paso de 5 pies incluso si ya te has movido en este asalto.

Normal: trepas a un cuarto de tu velocidad y pierdes tu bonificador por Destreza a la CA mientras lo haces. Puedes dar un paso de 5 pies usando tus modos de movimiento normales y sólo puedes hacerlo si no te has movido ya en el mismo asalto.

MUERE POR TU AMO (UM)

Die for Your Master

Tu familiar tumor hará cualquier cosa para salvar tu vida.

Prerrequisitos: descubrimiento de alquimista de Familiar tumor.

Beneficio: si tu familiar tumor está pegado y quedas reducido a 0 o menos puntos de golpe por daño en combate (por armas u otro golpe, no un conjuro o aptitud especial), el familiar se interpondrá en el camino del ataque como acción inmediata. Si supera un tiro de salvación de Reflejos (CD = daño causado), recibe todo el daño del ataque; si falla, recibe la mitad del daño y tú recibes la otra mitad.

El familiar debe ser consciente del ataque y ser capaz de reaccionar para utilizar esta aptitud y sólo puede hacerlo una vez al día. Si pierdes tu bonificador por Destreza a la CA, no puede usar esta aptitud. Ya que este efecto normalmente no permitiría hacer un tiro de salvación de Reflejos para recibir la mitad del daño, su aptitud de evasión mejorada no se aplica a este tiro de salvación.

MUERTE DESDE ARRIBA [COMBATE] (UC)

Death from Above

Permites que la gravedad añada fuerza adicional a tus cargas.

Beneficio: cuando cargues contra un oponente desde un terreno más elevado o desde encima mientras vuelas, obtienes un bonificador +5 a las tiradas de ataque en lugar de los bonificadores por cargar y estar en terreno elevado.

MUERTE O GLORIA [COMBATE] (UC)

Death or Glory

Incluso al enfrentarte a un enemigo mayor, no te asusta correr grandes riesgos para terminar la lucha.

Prerrequisitos: Fue 13, Ataque poderoso, ataque base +6.

Beneficio: contra una criatura de tamaño Grande o mayor, puedes hacer un único ataque cuerpo a cuerpo como acción de asalto completo, obteniendo un bonificador +4 a la tirada de ataque, tirada de daño y confirmación del crítico. Obtienes un +1 adicional a este bonificador al tener ataque base +11, +16 y +20 (con un máximo de +7 con ataque base +20). Después de resolver el ataque, el oponente atacado puede usar una acción inmediata para hacer un único ataque cuerpo a cuerpo contra ti con los mismos bonificadores.

Especial: puedes combinar el ataque que requiere una acción de asalto completo que permite esta dote con los beneficios de Impacto vital, Impacto vital mejorado o Impacto vital mayor.

MÚSICA DE FUEGO (UM)

Fire



Music

Tu aptitud para controlar el fuego y tu música de bardo han creado una extraña mezcla de ambas magias.

Prerrequisitos: Conocimiento de conjuros 5 rangos, aptitud para lanzar conjuros de bardo, aptitud para lanzar un conjuro arcano de fuego de alguna otra clase de personaje lanzadora de conjuros.

Beneficio: cuando lances un conjuro de bardo que cause daño, puedes reemplazar el daño normal del conjuro por daño de fuego o dividir el daño del conjuro de forma que la mitad sea daño normal y la otra mitad sea daño por fuego.

Si lanzas un conjuro de *convocar monstruo* como conjuro de bardo, puedes elegir otorgar a la criatura invocada una apariencia llameante, que le dará resistencia al fuego 5 y añada +1 punto de daño de fuego a todos sus ataques naturales. La criatura irradia luz tenue en un radio de 5 pies. Este aspecto de la dote no tiene efecto si la criatura ya posee el subtipo de fuego. Cuando uses esta dote, el conjuro afectado obtiene el descriptor de fuego.

MURO DE ESCUDOS [COMBATE, EQUIPO] (APG)

Shield Wall

Formáis una defensa unida contra aquellos a vuestro alrededor.

Prerrequisito: Competencia con escudo.

Beneficio: cuando uses un escudo y estés adyacente a un aliado con escudo que también posea esta dote, el bonificador a la CA de tu escudo aumenta, dependiendo del escudo que lleve tu aliado. Si tu aliado usa una rodela o un escudo ligero, tu bonificador de escudo aumenta en +1. Si tu aliado lleva un escudo pesado o un escudo pavés, tu bonificador por escudo aumenta en +2. Retienes estos bonificadores incluso si tu aliado pierde su bonificador por escudo debido a que realiza un ataque de golpetazo con el escudo. Si un aliado adyacente usa un escudo pavés para obtener cobertura total, tu también te beneficias de ella si un ataque que te esté apuntando atraviesa la barrera del escudo (ver página 153 del manual).

OBJETIVO DE OPORTUNIDAD [COMBATE, EQUIPO] (UC)

Target of Opportunity

Tus aliados y tú acribilláis a vuestros enemigos con un mortífero bombardeo de proyectiles.

Prerrequisitos: Disparo a quemarropa, ataque base +6.

Beneficio: cuando un aliado que también posea esta dote haga un ataque a distancia e impacte a un oponente que se encuentre a un máximo de 30 pies de ti, puedes usar una acción inmediata para hacer un único ataque a distancia contra ese oponente. Tu arma a distancia debe estar en la mano, cargada y preparada para ser disparada o arrojada para que puedas hacer el ataque a distancia.

OJOS DEL JUICIO (UM)

Eyes of Judgment

Las auténticas motivaciones de las criaturas no pueden escapar a tus perspicaz mirada.

Prerrequisitos: rasgo de clase Detectar alineamiento, nivel 6 de lanzador.

Beneficio: cuando uses tu rasgo de clase de detectar alineamiento, puedes pasar 3 asaltos estudiando a una criatura a un máximo de 60 pies. No puedes realizar otras acciones mientras tanto. Después de que haya pasado ese tiempo, descubre el alineamiento de la criatura.

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.

OLER EL MIEDO (APG)

Smell Fear

Puedes captar el agrio olor del miedo en el viento.

Prerrequisitos: Olfato agudo, orco o semiorco.

Beneficio: recibes un bonificador +4 a las pruebas de Percepción para detectar criaturas con las condiciones de estremecido, asustado o despavorido usando tu olfato. Puedes sustituir tu habilidad Averiguar intenciones por la de Percepción si el objetivo tiene una de las condiciones indicadas o si está intentando ocultar su miedo de alguna forma.

OLFATO AGUDO (APG)

Keen Scent

Tu nariz es tan sensible como la de un depredador salvaje.

Prerrequisitos: Sab 13, orco o semiorco.

Beneficio: obtienes la aptitud especial de olfato.

PALABRA DE CURACIÓN (UM)

Word of Healing

Usando la misma energía divina que con tu aptitud de imposición de manos, puedes curar a otros a distancia.

Prerrequisito: imposición de manos como rasgo de clase.

Beneficio: puedes usar tu imposición de manos para curar a otra criatura a un alcance de 30 pies como acción estándar que no provoca ataques de oportunidad. Debes ser capaz de hablar y tener una mano libre para usar esta aptitud. El objetivo se cura la mitad de la cantidad que se habría curado si lo hubieras tocado, pero gana los beneficios de tus piedades de forma normal.

PARADA DE LA PANTERA [COMBATE] (UC)

Panther Parry

Tus crueles golpes perjudican la capacidad de ataque de tu enemigo cuando te mueves.

Prerrequisitos: Sab 15, Reflejos de combate, Impacto sin arma mejorado, Garra de la pantera, Estilo de la pantera.

Beneficio: mientras uses el Estilo de la pantera, tus impactos sin arma de venganza se resuelven antes de los ataques que los desencadenan. Si tu impacto sin armas de venganza causa daño a un oponente, ese oponente recibe un penalizador -2 a las tiradas de ataque y daño con los ataques de oportunidad que desencadenan tu impacto sin armas de venganza.

PAREJA OPORTUNISTA [COMBATE, EQUIPO] (APG)

Paired Opportunists

Sabes cómo hacer que el enemigo pague por tener unas defensas flojas.

Beneficio: cuando estés adyacente a un aliado que también posea esta dote, recibes un bonificador +4 de circunstancia a los ataques de oportunidad contra criaturas a las que ambos estéis amenazando.

Los enemigos que provoquen ataques de oportunidad por parte de tu aliado también provocan ataques de oportunidad por tu parte siempre que también los estés amenazando (incluso si la situación o una aptitud normalmente negaría tu ataque de oportunidad). Esto no te permite hacer más de un ataque de oportunidad contra una criatura por una única acción.

PASAR POR HUMANO (APG)

Pass For Human

Eres fácilmente confundido con un humano en lugar de ser identificado como un miembro de tu propia raza.

Prerrequisito: semielfo, semiorco o mediano (ver especial).

Beneficio: recibes un bonificador +10 a las pruebas de Disfrazarse para hacerte pasar por humano y no recibes el penalizador por disfrazarte como un miembro de otra raza al hacerlo. En áreas ampliamente pobladas por humanos o con asentamientos de estos, puedes elegir 10 en tus pruebas de Disfrazarse, lo que significa que la mayoría de la gente asumirá que eres humano a menos que se les de alguna razón para pensar lo contrario.

Especial: un mediano puede elegir esta dote, pero tiene la dote de Añiñado como prerrequisito. Los beneficios de ambas dotes se apilan.

PASAR SIN SER VISTO (APG)

Go Unnoticed

Tu pequeño tamaño te permite apartarte de la vista rápidamente.

Prerrequisitos: Des 13, tamaño Pequeño o menor.

Beneficio: durante el primer asalto de combate, considera que los enemigos desprevenidos no se han percatado de tu presencia a efectos de las dotes de Sigilo, permitiéndote hacer una prueba de Sigilo en ese asalto para ocultarte de ellos.

PASO DE LA ARAÑA (APG)

Spider Step

Tu dominio físico te concede una zancada imposible.

Prerrequisitos: Acrobacias 6 rangos, Trepar 6 rangos, nivel 6 de monje.

Beneficio: como acción de movimiento, puedes moverte hasta la mitad de tu distancia de caída ralentizada por un muro, techo, cuerdas, ramas o incluso sobre el agua u otras superficies que no pueden soportar tu peso. Debes alcanzar una superficie sólida al final de tu turno o te caerás.

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.

PASO LATERAL [COMBATE] (APG)

Sidestep

Puedes recolocarte después del ataque fallido de un enemigo.

Prerrequisitos: Des 13, Esquiva, Movilidad.

Beneficio: cuando un oponente falla su ataque cuerpo a cuerpo contra ti, puedes moverte 5 pies como acción inmediata mientras permanezcas en el área de amenaza de ese oponente. Este movimiento no provoca ataques de oportunidad.

Si das este paso, no puedes dar un paso de 5 pies durante tu siguiente turno. Si haces una acción de movimiento durante tu siguiente turno, resta 5 pies de tu movimiento total.

PASO LATERAL MEJORADO [COMBATE] (APG)

Improved Sidestep

Eres un experto en apartarte de los ataques cuerpo a cuerpo de tus enemigos sin comprometer tu movilidad.

Prerrequisitos: Des 15, Esquiva, Movilidad, Paso lateral.

Beneficio: después de apartarte del ataque fallido de un oponente usando la dote de Paso lateral, todavía puedes dar un paso de 5 pies durante tu siguiente turno o moverte a tu velocidad completa si usas una acción para moverte durante tu siguiente turno.

Normal: Si usas la dote de Paso lateral, no puedes dar un paso de 5 pies durante tu siguiente turno.

PASO LIGERO (APG)

Light Step

Recorres tu camino ágilmente incluso en los terrenos más peligrosos y desiguales.

Prerrequisitos: Pasos acrobáticos, Movimientos ágiles, elfo.

Beneficio: puedes ignorar los efectos del terreno difícil en entornos naturales, como si fuera terreno normal.

PASOS ACROBÁTICOS [COMBATE]

Acrobatic Steps

Puedes moverte fácilmente a través y sobre obstáculos.

Requisitos: Destreza 15, Movimiento Ágil.

Beneficio: 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 (permitiéndote mover con normalidad a través de terreno difícil un total de 20 pies cada asalto).

PASOS DE LA SERPIENTE [COMBATE] (UC)

Snake Sidewind

Tus sensibles movimientos retorcidos hacen que seas difícil de predecir en combate.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, Estilo de la serpiente, Acrobacias 3 rangos, Averiguar intenciones 6 rangos.

Beneficio: obtienes un bonificador +4 a tu DMC contra maniobras de combate de derribo y a las pruebas de Acrobacias y tiros de salvación que hagas para evitar que te derriben. Mientras uses la dote de Estilo de la serpiente, cuando consigas una amenaza de crítico con tu impacto sin armas, puedes hacer una prueba de Averiguar intenciones en lugar de una tirada de ataque para confirmar el crítico. Cuando consigas un impacto crítico con tu impacto sin armas, puedes usar una acción inmediata para dar un paso de 5 pies incluso si ya te has movido en este turno.

Normal: puedes dar un paso de 5 pies sólo si no te has movido de otro modo en este asalto.

PASOS DESLIZANTES (UM)

Gliding Steps

Patinas sobre la superficie de la tierra como si te deslizaras sobre el hielo.

Prerrequisitos: Esquiva, Movilidad, Movimientos ágiles, reserva de *ki*.

Beneficio: si tienes al menos un punto de *ki* en tu reserva de *ki*, cuando te muevas no provocarás ataques de oportunidad al abandonar la primera casilla de tu movimiento. Puedes gastar 1 punto de *ki* para no provocar ataques de oportunidad durante el resto del movimiento.

PATADA DE CASTIGO [COMBATE] (APG)

Punishing Kick

Tus patadas son tan poderosas que puedes usarlas para empujar o derribar a tus enemigos.

Prerrequisitos: Con 13, Sab 13, Impacto sin arma mejorado, ataque base +8.

Beneficio: debes declarar que estás usando esta dote antes de hacer tu tirada de ataque (de modo que un ataque fallido arruina el intento). Con un impacto con éxito, el ataque causa el daño normalmente y puedes elegir empujar a tu objetivo 5 pies o derribarlo. Si decides empujarlo, se desplaza 5 pies en dirección opuesta a ti. Este movimiento no provoca ataques de oportunidad y el objetivo debe finalizar este movimiento en un espacio seguro sobre el que pueda mantenerse en pie. Si decides intentar derribarlo, el objetivo recibe una salvación de Fortaleza con una CD igual a 10 + la mitad de tu nivel de personaje + tu modificador de Sabiduría para evitar el efecto. Puedes intentar una patada de castigo una vez al día por cada cuatro niveles (ver Especial) y no más de una vez por asalto.

Especial: un monje del fantasma hambriento recibe Patada de castigo como dote adicional a nivel 1, incluso si no cumple los prerrequisitos. Un monje puede intentar un ataque patada de castigo un número de veces al día igual a su nivel de monje, más una vez adicional por cada cuatro niveles que posea en otras clases distintas de monje.

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.

PERFIL BAJO [COMBATE]

Low Profile

Tu baja estatura te ayuda a evitar ataques a distancia.

Prerrequisitos: Des 13, tamaño Pequeño o inferior.

Beneficio: obtienes un bonificador +1 de Esquiva a la CA contra ataques a distancia. Además, no proporcionas cobertura blanda a las criaturas cuando los ataques a distancia pasen a través de tu casilla.

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.

PERICIA MAYOR EN CONJUROS (APG)

Major Spell Expertise

Puedes lanzar un único conjuro de nivel bajo como aptitud sortilaga.

Prerrequisitos: Pericia menor en conjuros, aptitud para lanzar conjuros de nivel 9.

Beneficio: elige un conjuro que conozcas de 5º nivel o inferior. Puedes lanzar ese conjuro dos veces al día como aptitud sortilaga. El nivel de lanzador para esa aptitud sortilaga es igual a tu nivel de lanzador en la clase de la que has elegido el conjuro. La CD de la salvación para esta aptitud sortilaga está basada en el Carisma. Si el conjuro tiene un componente material o un foco caro, no puede elegirse para esta dote. No puedes aplicar dotes metamágicas a este conjuro.

Especial: puedes seleccionar esta dote varias veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que elijas la dote, se aplica a un nuevo conjuro.

PERICIA MENOR EN CONJUROS (APG)

Minor Spell Expertise

Eres capaz de lanzar un conjuro de nivel 1 como aptitud sortilaga.

Prerrequisito: aptitud para lanzar conjuros de nivel 4.

Beneficio: elige un conjuro que conozcas de nivel 1. Puedes lanzar ese conjuro dos veces al día como aptitud sortilaga. El nivel de lanzador para esa aptitud sortilaga es igual a tu nivel de lanzador en la clase de la que has elegido el conjuro. La CD de la salvación para esta aptitud sortilaga está basada en el Carisma. Si el conjuro tiene un componente material o un foco caro, no puede elegirse para esta dote. No puedes aplicar dotes metamágicas a este conjuro.

Especial: puedes seleccionar esta dote varias veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que elijas la dote, se aplica a un nuevo conjuro.

PERSPICACIA PENSATIVA (UM)

Thoughtful Discernment

Al pararte a recordar, descubres una mentira en lo que una vez pensaste que eran las palabras verdaderas.

Prerrequisito: Discernir mentiras como rasgo de clase.

Beneficio: una vez al día como acción gratuita, puedes volver a pensar en una única frase que hayas oído en el último día y determinar si era mentira. Esto funciona como el conjuro *discernir mentiras*, pero en lugar de afectar a una criatura, afecta a una única frase pronunciada por una criatura.

Por ejemplo, si el rey te dijo "Mi hija está en el dungeon del monstruo", antes de partir para encontrarla, siempre que el rey te lo haya dicho en el último día, puedes usar esta dote para determinar si el rey mintió deliberadamente cuando pronunció esa frase.

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.

PIEDAD FINAL (UM)

Ultimate Mercy

Usando imposición de manos, puedes devolver la vida a los muertos.

Prerrequisitos: Car 19, Piedad mayor, imposición de manos, rasgo de clase de piedad.

Beneficio: puedes gastar 10 usos de imposición de manos para traer a una única criatura muerta que toques de vuelta a la vida como con un conjuro de *revivir a los muertos* con un nivel de lanzador igual a tu nivel de paladín. Debes proporcionar el componente material para *revivir a los*

muertos o aceptar 1 nivel negativo temporal; este nivel desaparece automáticamente tras 24 horas, nunca se convierte en un nivel negativo permanente y no puede ser evitado de ninguna forma excepto esperando a que expire su duración.

PIEDAD MAYOR (UM)

Greater Mercy

Tu piedad tiene increíbles propiedades recuperadoras.

Prerrequisitos: Car 13, rasgo de clase Imposición de manos, rasgo de clase Piedad.

Beneficio: cuando usas tu aptitud de imposición de manos y el objetivo de esa aptitud no tiene ninguna condición que tus piedades puedan eliminar, en su lugar curas +1d6 puntos de daño adicionales.

PIEL DE HIERRO (APG)

Ironhide

Tu piel es más gruesa y más resistente que la de la mayoría de tu pueblo.

Prerrequisitos: Con 13; enano, orco o semiorco.

Beneficio: obtienes un bonificador +1 a tu armadura natural debido a tu piel inusualmente resistente.

PIEL DEL SHAITAN [COMBATE] (UC)

Shaitan Skin

Puedes manipular el ácido para escudarte y a ti y mutilar a tus enemigos.

Prerrequisitos: Con 15, Sab 15, Puño elemental, Impacto sin arma mejorado, Estilo del shaitan, ataque base +11 o monje de nivel 9.

Beneficio: obtienes un uso adicional al día de Puño elemental. Mientras usas la dote de Estilo del shaitan, obtienes resistencia al ácido igual a tu bonificador de ataque base o tu nivel de monje más el bonificador de ataque base ganado por niveles en otras clases, lo que sea mayor. Mientras tengas negado tu bonificador de Destreza a la CA, también pierdes esta resistencia. Las criaturas que reciban daño por ácido de tu ataque de Puño elemental deben superar una salvación de Reflejos (CD 10 + la mitad de tu nivel de personaje + tu modificador de Sab) o quedar groguis durante 1 asalto.

PIERNAS DE MAR (UC)

Sea Legs

Posees los instintos de un marinero por moverte mientras vas a bordo de navíos.

Prerrequisito: Oficio (marinero) 5 rangos.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a las pruebas de Acrobacias, Nadar y Trepar.

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.

PISOTÓN CRUEL [COMBATE] (UC)

Vicious Stomp

Tomas ventaja del momento para patear brutalmente al enemigo cuando está en el suelo.

Prerrequisitos: Reflejos de combate, Impacto sin arma mejorado.

Beneficio: cuando un oponente cae derribado adyacente a ti, ese oponente provoca un ataque de oportunidad por tu parte. Este debe ser un ataque sin armas.

PISTOLERO AFICIONADO [COMBATE] (UC)

Amateur Gunslinger

Aunque no eres un pistolero, puedes usar agallas.

Prerrequisito: no puedes tener niveles en una clase que conceda el rasgo de Agallas.

Beneficio: ganas una pequeña cantidad de agallas y la capacidad de realizar una única hazaña de nivel 1 del rasgo de

clase del pistolero. Al comienzo del día, ganas 1 punto de agallas, aunque a lo largo del día puedes ganar puntos de agallas adicionales hasta un máximo de tu modificador de Sabiduría (mínimo 1). Puedes recuperar agallas usando las reglas del rasgo de agallas del pistolero. Puedes gastar estas agallas para realizar la hazaña de nivel 1 que hayas elegido con esta dote y cualquier otra hazaña que hayas obtenido mediante dotes u objetos mágicos.

Especial: si obtienes niveles en una clase que otorgue el rasgo de clase de agallas, puedes cambiar inmediatamente esta dote por la dote Agallas adicionales.

Tabla: Potenciar aptitud sortílega

Nivel de Conjuro	Nivel de Lanzador mínimo
0	4º
1º	6º
2º	8º
3º	10º
4º	12º
5º	14º
6º	16º
7º	18º
8º	20º
9º	--

PISTOLERO DIESTRO [AGALLAS] (UC)

Deft Shootist Deed

Te mantienes alerta mientras te concentras en tu arma, permitiéndote evitar ataques mientras disparas y recargas armas de fuego.

Prerrequisitos: agallas como rasgo de clase o dote de Pistolero aficionado, Esquiva, Movilidad.

Beneficio: mientras tengas al menos 1 punto de agallas, no provocas ataques de oportunidad cuando disparas o recargas un arma de fuego.

PODER DE FURIA ADICIONAL (APG)

Extra Rage Power

Has desbloqueado una nueva aptitud para utilizar mientras estás en furia.

Prerrequisito: rasgo de clase de Furia.

Beneficio: elige un poder adicional de furia. Debes cumplir todos los prerrequisitos para ese poder de furia.

Especial: puedes elegir Poder de furia adicional varias veces.

POSICIÓN DEL IFRITI [COMBATE] (UC)

Efreeti Stance

Invocando a los espíritus llameantes del fuego encarnado, puedes manipular el fuego para protegerte e inmolar a tus enemigos.

Prerrequisitos: Con 15, Sab 15, Estilo del ifriti, Puño elemental, Impacto sin arma mejorado, ataque base +11 o monje de nivel 9.

Beneficio: obtienes un uso adicional de Puño elemental al día. Mientras usas el Estilo del ifriti, obtienes una resistencia al fuego igual a tu ataque base o a tu nivel de monje más cualquier ataque base obtenido por niveles que no sean de monje, lo que sea mayor. Mientras pierdas tu bonificador de Destreza a la CA también perderás esta resistencia. Las criaturas que reciban daño de fuego de tu ataque de Puño elemental deben superar una salvación de Reflejos (CD 10 + la mitad de tu nivel de personaje + tu modificador de Sab) o empezarán a arder.

POTENCIAR APTITUD SORTÍLEGA

Empower Spell-Like Ability

Una de las aptitudes sortílegas de la criatura es particularmente potente y poderosa.

Prerrequisito: aptitud sortílega con un nivel de lanzador 6º o mayor.

Beneficio: elige una de las aptitudes sortílegas de la criatura, sujeta a restricciones indicadas más adelante. La criatura puede usar la aptitud como una aptitud sortílega potenciada tres veces al día (o menos si la aptitud normalmente sólo se puede usar una o dos veces al día).

Cuando una criatura utiliza una aptitud sortílega potenciada, todos los efectos numéricos variables de la aptitud sortílega aumentan en la mitad (+50%). Las tiradas de salvación y las tiradas de apuestas no se ven afectadas. Las aptitudes sortílegas sin variables aleatorias no se ven afectadas. La criatura sólo puede seleccionar una aptitud sortílega que duplique un conjuro con un nivel menor o igual a la mitad de su nivel de lanzador (redondeando hacia abajo) -2. Consulta la tabla para ver los detalles.

Especial: esta dote puede seleccionarse varias veces. Cada vez que se elija, la criatura puede aplicarla a una aptitud sortílega diferente.

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.

PRECISIÓN ÉLFICA [COMBATE] (APG)

Elven Accuracy

Tu visión precisa hace fáciles los disparos difíciles.

Prerrequisito: Elfo.

Beneficio: si fallas debido a la ocultación cuando haces un ataque a distancia con un arco largo o un arco corto (incluyendo arcos compuestos), puedes repetir la posibilidad de fallo una vez para ver si realmente impactas.

PRECISIÓN FURTIVA (UC)

Sneaking Precision

Tu conocimiento de los puntos vulnerables de tus enemigos es especialmente punitivo.

Prerrequisitos: rasgo de clase de Ataque furtivo, Soltura con críticos, cualquier dote de crítico, ataque base +9.

Beneficio: cuando logres un ataque furtivo con éxito contra un oponente por segunda vez en tu turno, puedes usar una acción rápida para aplicar a ese oponente los efectos de una dote de crítico que conozcas.

PREPARACIÓN DE TRAMPERO (UC)

Trapper's Setup

Tienes un instinto para esperar justo hasta el momento adecuado para hacer saltar un peligro o trampa.

Prerrequisito: Artesanía (trampas) 5 rangos.

Beneficio: cuando activas manualmente una trampa contra oponentes, esa trampa recibe un bonificador +2 de circunstancia a las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo o un bonificador +2 de circunstancia a la CD del tiro de salvación.

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 una maniobra de combate de presa.

PRESERVADOR PLANAR (UM)

Planar Preservationist

Sabes como preservar y reconstituir monstruos extraplanares del mismo modo que los animales normales.

Prerrequisito: arquetipo de alquimista preservador.

Beneficio: por cada extracto de *Convocar aliado natural* que conozcas, aprendes el conjuro de *convocar monstruo* equivalente como un extracto. Si más tarde aprendes otros extractos de *convocar aliado natural*, automáticamente aprendes el conjuro de *convocar monstruo* equivalente como un extracto.

PRODIGIO (UM)

Prodigy

Tienes una habilidad natural en las artes, profesiones y la adquisición de conocimientos.

Beneficio: elige dos habilidades de Artesanía, Oficio o Interpretar en cualquier combinación (dos habilidades de Artesanía, una habilidad de Artesanía y una de Interpretar, etc.). Recibes un bonificador +2 a las pruebas de estas habilidades. Si posees 10 o más rangos en cualquier de estas habilidades, el bonificador aumenta a +4 para esa habilidad.

Especial: Puedes elegir esta dote múltiples veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que elijas la dote, se aplica a dos nuevas habilidades.

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 prolongado usa un espacio de conjuro un nivel mayor que el nivel real del conjuro.

PULLA (APG)

Taunt

Puede que seas pequeño, pero tus comentarios dejan aún más pequeños a los demás.

Prerrequisitos: Car 13, tamaño Pequeño o menor.

Beneficio: puedes desmoralizar a tus oponentes usando Engañar en lugar de Intimidar (ver la descripción de la habilidad de Intimidar para más detalles) y no recibes penalizador a la prueba por ser más pequeño que tu objetivo.

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 aturdirador 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 aturdirador como dote adicional a nivel 1, incluso si no cumple los prerrequisitos. Un monje puede tratar de hacer un puñetazo aturdirador 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 CRUZADO [COMBATE] (UC)

Crusader's Fist

Derramas energía divina sobre el enemigo con cada impacto.

Prerrequisitos: rasgo de clase de Imposición de manos o Toque de corrupción, Impacto sin arma mejorado, ataque base +6.

Beneficio: cuando atacas con un impacto sin armas y golpeas a una criatura a la que puedes dañar con tu rasgo de imposición de manos o toque de corrupción, puedes usar una acción rápida para gastar un uso diario de ese rasgo para causar su daño normal como si hubieras golpeado a la criatura con

el ataque de toque normal del rasgo. Este daño adicional no se multiplica si consigues un impacto crítico.

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 o 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.

PUÑO DE PESADILLA [COMBATE] (UC)

Nightmare Fist

Eres aún más mortífero en la oscuridad mágica.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, Intimidar 1 rango, aptitud para crear oscuridad mágica.

Beneficio: mientras luches en un área de oscuridad mágica, obtienes un bonificador +2 a las tiradas de daño con impactos sin arma o un bonificador +4 contra oponentes que estén estremezidos, asustados o despavoridos. También obtienes un bonificador +2 de moral a las pruebas de Acrobacias e Intimidar.

PUÑO DISIPADOR (UC)

Dispelling Fist

Concentrándote en tu conocimiento de la magia y los conjuros que niegan sus poderes, puedes usar tus manos desnudas para romper las defensas mágicas de tu oponente.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, ataque base +11, aptitud para lanzar disipar magia, nivel de lanzador 7.

Beneficio: si tienes *disipar magia* preparado o puedes lanzarlo espontáneamente, puedes lanzarlo como acción rápida después de golpear a un oponente con un impacto sin armas. Trata esto como una disipación dirigida contra el oponente al que golpeas.

PUÑO ELEMENTAL [COMBATE] (APG)

Elemental Fist

Potencias tus golpes con energía elemental.

Prerrequisitos: Con 13, Sab 13, Impacto sin armas mejorado, ataque base +8.

Beneficio: cuando uses Impacto elemental elige uno de los siguientes tipos de energía: ácido, electricidad, frío o fuego. Con un impacto con éxito, haces el daño normal más 1d6 puntos de daño del tipo elegido. Debes declarar que estás usando esta dote antes de hacer la tirada de ataque (es decir, un ataque fallido arruina el intento). Puedes intentar un ataque de puño elemental una vez al día por cada cuatro niveles que poseas (ver especial) y no más de una vez por asalto.

Especial: un monje de los cuatro vientos recibe Puño elemental como dote adicional a nivel 1, incluso si no cumple los prerrequisitos. Un monje puede realizar un ataque de puño elemental un número de veces al día igual a su nivel de monje, más una vez adicional por cada cuatro niveles que posea en otras clases distintas de la de monje.

RAFAGA DE CRUZADO [COMBATE] (UC)

Crusader's Flurry

Sabes usar el arma predilecta de su deidad como parte de tu forma de artes marciales.



Prerrequisitos: Rasgo de clase de Canalizar energía, rasgo de clase de Ráfaga de golpes, Soltura con el arma predilecta cuerpo a cuerpo de tu deidad.

Beneficio: puedes usar el arma predilecta de tu deidad como si fuera un arma de monje.

RÁFAGA DE TRUENOS GEMELOS [COMBATE] (UC)

Twin Thunders Flurry

Tus impactos contundentes duales son especialmente mortíferos cuando luchas contra gigantes.

Prerrequisitos: Enano o gnomo; rasgo racial de entrenamiento defensivo; Combate con dos armas mejorado y Combate con dos armas, o rasgo de clase de ráfaga de golpes;

Truenos gemelos; Soltura con las dos armas utilizadas; ataque base +6.

Beneficio: puedes derribar a una criatura de subtipo gigante de hasta tamaño Enorme, y obtienes un bonificador +2 a las tiradas de daño contra criaturas del subtipo gigante. Además, cada vez que impactes contra una criatura del subtipo gigante con el arma de tu mano torpe después de haberla golpeado con tu arma principal, puedes añadir el daño extra de la mano torpe que ganas con la dote de Truenos gemelos.

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] (UC)

Rapid Reload

Elige un tipo de ballesta (de mano, ligera, pesada) o un arma de fuego a una o dos manos con el que seas competente. Puedes recargar esa arma rápidamente.

Prerrequisitos: Competencia con un arma (tipo de ballesta elegido) o Competencia con arma exótica (arma de fuego).

Beneficio: el tiempo requerido para recargar el tipo de arma elegido se reduce a una acción gratuita (para una ballesta de mano o ligera), una acción de movimiento (para una ballesta pesada o un arma de fuego a una mano) o una acción estándar (arma de fuego a dos manos). Recargar una ballesta o un arma de fuego sigue provocando ataques de oportunidad.

Si has seleccionado esta dote para una ballesta de mano o ligera, puedes disparar el arma tantas veces en una acción de ataque completo como si estuvieras usando un arco.

Normal: un personaje sin esta dote necesita una acción de movimiento para recargar una ballesta ligera o de mano, una acción estándar para recargar un arma de fuego a una mano o una acción de asalto completo para cargar una ballesta pesada o un arma de fuego a dos manos.

Especial: puedes elegir Recarga rápida varias veces. Cada vez que elijas la dote, se aplica a un nuevo tipo de ballesta o a un nuevo tipo de arma de fuego.

RECHAZAR LA MUERTE (UM)

Deny Death

Tu *ki* es tan fuerte que puede rechazar la muerte.

Prerrequisito: Reserva de *ki*, aguante

Beneficio: mientras te quede 1 punto de *ki* en tu reserva de *ki*, cuando falles tu prueba de Constitución para estabilizarte, no pierdes 1 punto de golpe. Si tienes éxito en la prueba, puedes gastar 1 punto de *ki* para curar 1d6 puntos de golpe. Si consigues un 20 natural en la prueba para estabilizarte, puedes gastar 1 punto de *ki* para curarte 2d6 puntos de golpe en lugar de 1d6.

RECOMPENSA DE LA GRACIA (UM)

Reward of Grace

Cuando impones tus manos, la energía divina fluye a través de ti, concediéndote su gracia.

Prerrequisito: imposición de manos como rasgo de clase.

Beneficio: cada vez que uses tu aptitud de imposición de manos, obtienes un bonificador +1 sagrado a todas las tiradas de ataque durante 1 asalto.

RECOMPENSA DE LA VIDA (UM)

Reward of Life

Cuando impones tus manos, también resultas sanado.

Prerrequisito: imposición de manos como rasgo de clase.

Beneficio: cada vez que uses tu aptitud de imposición de manos para curar a una criatura que no seas tú, recuperas un número de puntos de golpe igual a tu bonificador de Carisma. Esta aptitud no tiene efectos si usas tu imposición de manos para dañar a los muertos vivientes.

RECUERDO DISRUPTIVO (UC)

Disruptive Recall

Puedes interrumpir los conjuros de los lanzadores enemigos para alimentar tu propio poder arcano.

Prerrequisitos: Recordar conjuros como rasgo de clase, Conocimiento de conjuros 5 rangos.

Beneficio: cuando usas un ataque cuerpo a cuerpo para interrumpir con éxito el lanzamiento de un conjuro arcano, puedes usar inmediatamente tu rasgo de clase de recordar conjuros para recuperar un conjuro de magus que ya hayas lanzado. Esta aptitud funciona como si hubieras gastado un número de puntos de tu reserva arcana igual al nivel del conjuro interrumpido, hasta el máximo nivel de conjuro que puedas lanzar.

RECUPERACIÓN HEROICA (APG)

Heroic Recovery

Puedes apartar de ti los efectos de condiciones incapacitantes.

Prerrequisitos: Duro de pelar, Aguante, salvación de Fortaleza +4.

Beneficio: una vez al día, como acción estándar, puedes hacer un tiro de salvación contra una condición o aflicción dañina que requiera una salvación de Fortaleza y que ya te esté afectando. Si esta salvación falla, no hay ningún efecto, pero una salvación con éxito cuenta para curar una aflicción, como un veneno o enfermedad. No puedes usar esta dote para recuperarte de efectos instantáneos, efectos que no permitan un tiro de salvación o efectos que no requieran una salvación de Fortaleza.

RED Y TRIDENTE [COMBATE] (UC)

Net and Trident

Tu habilidad con armas ligeras te permite llevar una junto con tu red.

Prerrequisitos: Des 15, Competencia con arma exótica (red), Experto en redes, Combate con dos armas.

Beneficio: puedes tratar una red como un arma a distancia a una mano, lo que te permite llevar un arma cuerpo a cuerpo ligera o a una mano y seguir haciendo ataques a distancia con tu red. Cuando uses tu arma ligera o a una mano para atacar a un oponente enmarañado, obtienes un bonificador +2 a las tiradas de daño y a las tiradas de ataque para confirmar críticos.

Normal: una red es un arma a distancia a dos manos.

REDIRECCIÓN ELUSIVA (UC)

Elusive Redirection

Puedes redirigir un ataque de vuelta a tu asaltante o hacia un enemigo adyacente.

Prerrequisitos: blanco elusivo como rasgo de clase, Pericia en combate, Impacto sin arma mejorado, monje fluido de nivel 12.

Beneficio: si tienes éxito al usar tu rasgo de clase de blanco elusivo para evitar recibir daño, puedes usar una acción inmediata y un punto adicional de tu reserva de ki para redirigir ese ataque de vuelta a tu atacante o contra cualquier otro oponente adyacente a ti y a tu atacante. Este ataque usa la misma tirada de ataque que el original, pero toma como objetivo el oponente que desees.

REDUCCIÓN Y RECHAZO [COMBATE] (UC)

Rebuffing Reduction

Tu reducción de daño puede devolver la fuerza de los impactos contra tus enemigos.

Prerrequisitos: Fue 13, reducción de daño, Embestida mejorada, Ataque poderoso, ataque base +1.

Beneficio: cuando un oponente adyacente a ti falle al penetrar tu RD con un ataque cuerpo a cuerpo, puedes usar una acción inmediata para

realizar una maniobra de embestida contra él. Si tienes éxito, no puedes moverte con tu oponente.

Normal: una maniobra de combate de embestida es una acción estándar.

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.

Beneficio: 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.

REGRESO CON FUERZA (UC)

Strong Comeback

Aprendes rápido de los errores pasados.

Beneficio: cuando se te permita repetir una prueba de característica, prueba de habilidad o tiro de salvación, obtienes un bonificador +2 de circunstancia a la segunda tirada.

REPARACIÓN DE CAMPO (UC)

Field Repair

Puedes reparar tu arma o armadura rota para que sirva incluso sin los beneficios de las herramientas de artesano.

Prerrequisito: Artesanía 4 rangos.

Beneficio: si estás entrenado en la habilidad de Artesanía apropiada para un objeto roto, puedes reparar ese objeto sin coste en materias primas y sin penalizador a tu prueba de habilidad de Artesanía por usar herramientas improvisadas. Si inviertes un día, el objeto recupera 1 punto de golpe más una cuarta parte de sus puntos de golpe originales. Alternativamente, si el objeto adquirió la condición de roto debido a que es un arma de fuego que haya obtenido un resultado de encasquillamiento o una máquina de asedio que haya sufrido un percance o posea la condición de roto debido a que posee la característica de arma frágil (o alguna característica similar), puedes hacer una prueba de Artesanía con la CD que requiera construir ese objeto (ver la tabla a continuación). Si la prueba tiene éxito, el objeto pierde la condición de roto.

Normal: las herramientas improvisadas imponen un penalizador -2 a las pruebas de Artesanía. Los objetos requieren materias primas para su reparación.

CDs de Artesanía

Objeto	Habilidad de Artesanía	CD Artesanía
Arma con la cualidad especial de frágil	Arma o arco	CD Normal -5
Arma de fuego a una mano	Arma de fuego	20
Arma de fuego a dos manos	Arma de fuego	20
Arma de fuego de asedio, pesada	Arma de fuego	25
Arma de fuego de asedio, intermedia	Arma de fuego	30
Arma de fuego de asedio, ligera	Arma de fuego	35
Arma de asedio a distancia, pesada	Máquina de asedio	20
Arma de asedio a distancia, intermedia	Máquina de asedio	25
Arma de asedio a distancia, ligera	Máquina de asedio	30

REPERTORIO DE CONJUROS AMPLIADO (APG)

Expanded Arcana

Tu investigación ha revelado nuevos conjuros.

Prerrequisitos: Nivel de lanzador 1, ver Especial.

Beneficio: añade un conjuro de tu lista de conjuros de clase a tu lista de conjuros conocidos. Esto se añade al número de conjuros que normalmente ganas cada nuevo nivel en tu clase.

En su lugar puedes añadir dos conjuros de tu lista de conjuros de clase a tu lista de conjuros conocidos, pero ambos conjuros deben ser al menos de un nivel inferior al mayor nivel de conjuro que puedes lanzar con esa clase. Una vez hecha, la elección no puede cambiarse.

Especial: sólo puedes elegir esta dote si posees niveles en una clase cuyo lanzamiento de conjuros se basa en una lista limitada de conjuros conocidos, como el bardo, el oráculo o el hechicero.

Puedes seleccionar esta dote varias veces.

RESERVA ARCANA ADICIONAL (UM)

Extra Arcane Pool

Has aprendido a extraer más poder de tu reserva arcana.

Prerrequisito: rasgo de clase de Reserva arcana.

Beneficio: tu reserva arcana aumenta en 2.

Especial: Puedes elegir esta dote varias veces. Sus efectos se apilan, obteniendo un aumento de tu reserva arcana cada vez que eliges la dote.

RESISTENCIA REFORZADA (UC)

Bolstered Resilience

Puedes aumentar dramáticamente tu reducción de daño a cambio de su pérdida temporal.

Prerrequisito: Reducción de daño.

Beneficio: como acción inmediata, puedes doblar tu RD contra un único ataque, hasta un máximo de RD 20. El tipo de RD no se modifica. Si el ataque contra el que te estás protegiendo no tiene éxito, la reducción de daño aumentada se mantiene hasta que seas golpeado con un ataque o hasta el comienzo de tu siguiente turno, lo que ocurra primero. Al comienzo de tu siguiente turno, se te considera fatigado. No puedes usar esta dote mientras estás fatigado.

RESOLUCIÓN FINAL (UM)

Ultimate Resolve

Tu aura de resolución no cae contigo.

Prerrequisito: Aura de resolución como rasgo de clase.

Beneficio: tu aura de resolución es una emanación de 20 pies y no finaliza cuando quedas inconsciente.

Normal: el aura de resolución afecta a los aliados a 10 pies y finaliza cuando quedas inconsciente.

REVELACIÓN ADICIONAL (APG)

Extra Revelation

Has descubierto un nuevo aspecto de tu misterio.

Prerrequisito: rasgo de clase de Revelación.

Beneficio: obtienes una revelación adicional. Debes cumplir todos los prerrequisitos para esa revelación.

Especial: puedes elegir Revelación adicional varias veces.

REVELACIONES ABUNDANTES (UM)

Abundant Revelations

Puedes sondear las profundidades de tu misterio para usar tus revelaciones más a menudo.

Prerrequisito: rasgo de clase de Misterio.

Beneficio: elige una de tus revelaciones que tenga un número de usos diarios. Obtienes 1 uso adicional al día de esa revelación.

Especial: Puedes elegir esta dote múltiples veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que elijas la dote, se aplica a una nueva revelación.

RODAR AL CAER [COMBATE] (UC)

Landing Roll

Has aprendido la técnica de alejarte rodando con seguridad cuando un enemigo te derriba.

Prerrequisitos: Des 13, Esquiva, Movilidad.

Beneficio: si eres derribado, puedes usar una acción inmediata para moverte 5 pies sin provocar un ataque de oportunidad. Esto no cuenta como dar un paso de 5 pies. Quedas tumbado después de este movimiento.

ROMPECONJURO [COMBATE] (UC)

Spellbreaker

Puedes golpear a los lanzadores de conjuros enemigos si no son capaces de conjurar a la defensiva cuando los estás amenazando.

Prerrequisitos: 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.

ROMPECUELLOS [COMBATE] (UC)

Neckbreaker

Con una rápida sacudida, rompes el cuello de un enemigo.

Prerrequisitos: Rompehuesos, Presa mayor, Presa mejorada, Impacto sin arma mejorado, Rompemandíbulas, Puñetazo aturdir, Sanar 12 rangos.

Beneficio: si tienes un oponente de tu tamaño o menor indefenso o sujeto, después de que inicies o mantengas una presa, puedes hacer un intento de Puñetazo aturdir con un penalizador -5 a la tirada de ataque. Si tienes éxito, retuerces el cuello de ese oponente causando 2d6 puntos de daño de Fuerza o Destreza. Si la puntuación de característica es reducida a 0, cualquier daño sobrante se aplica a la puntuación de Constitución de ese oponente. Una criatura que sea inmune a impactos críticos o que no tenga una cabeza o cuello discernible es inmune a los efectos de esta dote.

ROMPEHUESOS [COMBATE] (UC)

Bonebreaker

Cuando tu oponente es incapaz de defenderse adecuadamente contra ellos, sus precisos impactos sin armas rompen huesos y destronan tejidos.

Prerrequisitos: Des 13, Presa mejorada, Impacto sin arma mejorado, Rompemandíbulas, Puñetazo aturdir, Sanar 9 rangos.

Beneficio: cuando tengas éxito con un Puñetazo aturdir sobre un oponente que esté apresado, indefenso o aturdido, puedes renunciar a los efectos del Puñetazo aturdir para causar 1d6 puntos de daño de Fuerza o Destreza a ese oponente.

ROMPEMANDÍBULAS [COMBATE] (UC)

Jawbreaker

Aestas un poderoso golpe en la boca, rompiendo dientes y hueso.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, Puñetazo aturdir, Sanar 6 rangos.

Beneficio: cuando utilizas con éxito tu Puñetazo aturdir contra un oponente que está apresado, indefenso o aturdido, en lugar de aplicar cualquier otro efecto de Puñetazo aturdir, puedes lisiar la boca del oponente, causando el daño normal de impacto sin armas y 1d4 puntos de daño de desangramiento. Mientras que el daño de desangramiento no termine, el objetivo es incapaz de usar su boca para atacar, hablar claramente y emplear componentes verbales de conjuros. Una criatura inmune a los impactos críticos que no posea una boca discernible es inmune a los efectos de esta dote.

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 Maniobras 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.

ROMPER GUARDIA [COMBATE] (UC)

Break Guard

Puedes usar una de tus dos armas para mantener ocupadas las defensas de tu enemigo mientras atacas con la otra.

Prerrequisitos: Des 15, Int 13, Pericia en combate, Desarme mejorado, Combate con dos armas.

Beneficio: mientras uses dos armas, cuando uses con éxito un arma para desarmar a un oponente, puedes usar una acción rápida para atacar a ese oponente usando tu otra arma.

ROSTRO PÉTREO (APG)

Stone-Faced

Las rocas muestran más expresividad que tú.

Prerrequisito: Enano.

Beneficio: recibes un bonificador +4 a las pruebas de Engañar para mentir u ocultar tus emociones o auténticos motivos, pero no para fingir en combate o enviar mensajes secretos. Además, la CD para las pruebas de Averiguar intenciones para obtener una corazonada sobre ti 25 en lugar de 20.

RUGIDO DEL DRAGÓN [COMBATE] (UC)

Dragon Roar

El espíritu del dragón mana de ti y explota como un poderoso rugido.

Prerrequisitos: Fue 15, Impacto sin arma mejorado, Estilo del dragón, Puñetazo aturdidor, Acrobacias 8 rangos.

Beneficio: obtienes un uso adicional de Puñetazo aturdidor al día. Mientras uses el Estilo del dragón, como acción estándar puedes consumir dos usos de Puñetazo aturdidor para desatar un rugido conmocionador en forma de cono de 15 pies. Las criaturas atrapadas en el cono reciben tu daño de impacto sin armas y quedan estremecidas durante 1d4 asaltos. Una salvación de Voluntad con éxito (CD 10 + la mitad de tu nivel de personaje + tu modificador de Sab) reduce el daño a la mitad y evita que el objetivo quede estremecido).

Especial: si posees la dote de Puño elemental, puedes gastar un uso diario de esa dote para aplicar tu daño de Puño elemental a aquellos que atrapes en el cono. Este daño no se reduce a la mitad ni siquiera con una salvación.

ruta de HUIDA [EQUIPO] (UC)

Escape Route

Te has entrenado para vigilar las espaldas de tus aliados, cubriéndolos mientras hacen retiradas tácticas.

Beneficio: un aliado que también tenga esta dote no provoca ataques de oportunidad por moverse por casillas adyacentes a ti o dentro de tu espacio.

SABER PROHIBIDO (UM)

Unsanctioned Knowledge

Has investigado en textos prohibidos y estás al tanto de magia poderosa pero prohibida.

Prerrequisitos: Int 13, aptitud para lanzar conjuros de paladín de nivel 1.

Beneficio: elige un conjuro de nivel 1, uno de nivel 2, uno de nivel 3 y uno de nivel 4 la las listas de conjuros de bardo, clérigo, inquisidor u oráculo. Añade estos conjuros a tu lista de conjuros de paladín como conjuros de paladín del nivel apropiado. Una vez elegidos, estos conjuros no pueden cambiarse.

SABIDURÍA DE LA MANTIS [COMBATE] (UC)

Mantis Wisdom

Tu conocimiento de las áreas vitales te permite lanzar impactos debilitadores con precisión.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, Estilo de la mantis, Puñetazo aturdidor, Sanar 6 rangos.

Beneficio: considera la mitad de tus niveles en otras clases distintas de monje como niveles de monje para determinar efectos que puedas aplicar a un objetivo de tu Puñetazo aturdidor con el rasgo de clase del monje de Puñetazo aturdidor. También puedes usar una acción estándar y un ataque de toque cuerpo a cuerpo con éxito para eliminar cualquier efecto de Puñetazo aturdidor que hayas aplicado a un objetivo.

Mientras utilices el estilo de la Mantis, obtienes un bonificador +2 a los impactos sin armas que utilices para tus usos de Puñetazo aturdidor.

SABIO ARMÓNICO (UC)

Harmonic Sage

Tu total comprensión de la acústica en entornos artificiales te permite mejorar el poder de tu Interpretación de bardo.

Prerrequisitos: rasgo de clase de Interpretación de bardo, Saber (ingeniería) 5 rangos.

Beneficio: mientras estés dentro de una estructura artificial, puedes usar una acción gratuita para hacer una prueba de Saber (ingeniería) con CD 15 cuando comiences tu interpretación de bardo. El éxito en esta prueba te permite hacer una de las siguientes cosas:

Auto-armonizar: interpretando sobre las reverberaciones de tu actuación aumentas en +1 la CD de los efectos de tu Interpretación de bardo.

Reverberación: puedes hacer que el efecto de tu Interpretación de bardo actual continúe durante 1 asalto después de que dejes de mantenerla, independientemente del motivo por el que dejas de mantenerla. Sigues sin poder tener más de una Interpretación de bardo activa en un momento dado.

Normal: una Interpretación de bardo sólo dura mientras la mantengas.

SACERDOTE GUERRERO (UM)

Warrior Priest

Tu religión es un escudo y un arma en la batalla.

Prerrequisitos: aptitud para lanzar conjuros divinos, dominio o misterio como rasgo de clase de dominio.

Beneficio: obtienes un bonificador +1 a tus pruebas de iniciativa y un bonificador +2 de concentración a las pruebas para lanzar un conjuro o usar una aptitud sortilega cuando conjuras a la defensiva o estás apresado.

SACUDIDA [EQUIPO] (UC)

Shake It Off

Apoyas a tus aliados y les ayudas a recuperarse de efectos negativos.

Beneficio: cuando estés adyacente a uno o más aliados que también posean esta dote, ganas un bonificador +1 a los tiros de salvación por cada aliado (máximo +4).

SALTO CON REBOTE [COMBATE] (UC)

Rebounding Leap

Tu habilidad para montar y lancear te permite subir y dejar la silla con gran rapidez.

Prerrequisitos: lancero acrobático como rasgo de clase, Acrobacias 5 rangos, Montar 11 rangos.

Beneficio: cuando tengas éxito en la prueba de Acrobacias para saltar como parte de tu rasgo de clase de lancero acrobático, puedes volver a subir a tu montura como acción rápida.

SALTO DEL TIGRE [COMBATE] (UC)

Tiger Pounce

Tus impactos sin armas son tan precisos como poderosos, pero te dejan expuesto y puedes perseguir a tus enemigos con velocidad cegadora.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, Ataque poderoso, Garras del tigre, Estilo del tigre, ataque base +9 o monje de nivel 8.

Beneficio: mientras uses la dote de Estilo del tigre, puedes aplicar el penalizador por usar Ataque poderoso a tu CA en lugar de a tus tiradas de ataque. Además, una vez por asalto y como acción rápida, puedes moverte hasta la mitad de tu velocidad para acercarte a un objetivo al que golpeaste con un impacto sin armas o contra el que hiciste una maniobra de combate con éxito en este turno o en tu último turno.

SALVA DE APERTURA [COMBATE] (UC)

Opening Volley

Tu asalto a distancia deja a tu enemigo desorientado y vulnerable a tu ataque cuerpo a cuerpo.

Beneficio: cuando provocas daño con un ataque a distancia, obtienes un bonificador +4 de circunstancia a tu siguiente tirada de ataque cuerpo a cuerpo contra ese oponente. Este ataque debe tener lugar antes del final de tu siguiente turno.

SEGUIR LOS PASOS [COMBATE] (APG)

Following Step

Puedes recudir la distancia repetidamente cuando tus enemigos tratan de alejarse, sin reducir tu movimiento normal.

Prerrequisitos: Des 13, Acercarse.

Beneficio: cuando usas la dote de Acercarse para seguir a un oponente adyacente, puedes moverte hasta 10 pies. Todavía puedes dar un paso de 5 pies durante tu siguiente turno y cualquier movimiento que hagas usando esta dote tampoco se resta de la distancia que puedes recorrer durante tu siguiente turno.

Normal: sólo puedes dar un paso de 5 pies para seguir a un oponente usando Acercarse.

SEGUNDA OPORTUNIDAD [COMBATE] (APG)

Second Chance

Los reflejos rápidos convierten los impactos fallidos en segundas oportunidades.

Prerrequisitos: Int 13, Pericia en combate, ataque base +6.

Beneficio: al hacer un ataque completo, si fallas tu primer ataque, puedes renunciar a hacer otros ataques durante el resto de tu turno para repetir ese primer ataque con tu bonificador de ataque base más alto.

SEGUNDA OPORTUNIDAD MEJORADA [COMBATE] (APG)

Improved Second Chance

Puedes convertir un impacto fallido en una segunda oportunidad sin sacrificar ataques posteriores.

Prerrequisitos: Int 13, Pericia en combate, Segunda oportunidad, ataque base +11.

Beneficio: cuando repites una tirada de ataque fallida usando la dote de Segunda oportunidad, todavía puedes hacer el resto de tus ataques en ese turno, aunque con un penalizador -5 a cada ataque.

Normal: al usar al dote de Segunda oportunidad, normalmente pierdes el resto de tus ataques en el turno.

SENTIDO DE LA PIEDRA (APG)

Stone Sense

Puedes sentir el movimiento en la tierra y rocas a tu alrededor.

Prerrequisitos: Afinidad con la piedra mejorada, Percepción 10 rangos.

Beneficio: obtienes sentido de la vibración con un alcance de 10 pies.

SENTIDOS AFINADOS (APG)

Sharp Senses

Tus sentidos son especialmente agudos, incluso entre los de tu raza.

Prerrequisito: rasgo racial de sentidos agudizados.

Beneficio: recibes un bonificador +4 racial a las pruebas de habilidad de Percepción. Esto reemplaza el bonificador normal por el rasgo racial de sentidos agudizados.

Normal: el rasgo de sentidos agudizados normalmente concede un bonificador +2 racial a las pruebas de habilidad de Percepción.

SEÑOR DE LOS CABALLOS [COMBATE] (UC)

Horse Master

Combinación habilidades de equitación de tradiciones dispares en una técnica de combate montado única.

Prerrequisitos: Entrenador experto como rasgo de clase, Montar 6 rangos.

Beneficio: usas tu nivel de personaje para determinar tu nivel efectivo de druida para determinar los poderes y aptitudes de tu montura.

Normal: usas tu nivel de caballero para determinar tu nivel efectivo de druida para determinar los poderes y aptitudes de tu montura.

SEÑOR DE LOS NO MUERTOS (UM)

Undead Master

Puedes formar vastos ejércitos de muertos vivientes para que te sirvan.

Prerrequisitos: Soltura con una escuela de magia (nigromancia), la aptitud de lanzar *reanimar muertos* o *comandar muertos vivientes*.

Beneficio: cuando lanzas *reanimar a los muertos* o usas la dote de Comandar muertos vivientes, se considera que eres cuatro niveles superior al determinar el número de Dados de Golpe que animas. Cuando lanzas *comandar muertos vivientes*, la duración se dobla.

SEÑUELO VITAL (UM)

Life Lure

Tu energía positiva canalizada es irresistiblemente dulce para los muertos vivientes cercanos.

Prerrequisito: canalizar energía positiva como rasgo de clase.

Beneficio: como acción estándar, puedes canalizar energía positiva para fascinar a todos los muertos vivientes a un máximo de 30 pies durante un número de asaltos igual a tu modificador de Carisma (mínimo 1). Los muertos vivientes que superen un tiro de salvación de Voluntad (CD 10 + la mitad de tu nivel de clérigo + tu modificador de Carisma) no se ven afectados. Canalizar energía de esta forma no cura ni daña a las criaturas.

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.

SIGUE LUCHANDO (APG)

Fight On

Puedes seguir luchando incluso después de que debieras estar muerto.

Prerrequisitos: Con 13; enano, orco o semiorko.

Beneficio: una vez al día puedes ganar un número de puntos de golpe temporales igual a tu modificador de Constitución. Puedes activar esta dote como acción inmediata cuando quedes reducido a 0 o menos puntos de golpe. Puedes usar esta dote para evitar tu propia muerte. Estos puntos de golpe temporales duran 1 minuto. Si tus puntos de golpe quedan por debajo de 0 debido a la pérdida de estos puntos de golpe temporales, quedas inconsciente y moribundo de la forma habitual. Si también tienes el rasgo racial de ferocidad, puedes usarlo en el momento en que hayas perdido los puntos de golpe temporales de esta dote.

SIN NOMBRE [AGALLAS] (UC)

No Name

No necesitas un elaborado disfraz para mantener tu identidad en secreto.

Prerrequisitos: Agallas como rasgo de clase o dote de Pistolero aficionado, Engañar 4 rangos.

Beneficio: a menudo confías en la sorpresa y el despiste en tus relaciones sociales. Obtienes un bonificador +2 a tus pruebas de Engañar y puedes usar 1 punto de agallas para obtener un bonificador +10 a las pruebas de Disfrazarse durante 10 minutos por nivel de pistolero (mínimo 10 minutos). Esta hazaña no cambia en realidad tu apariencia, sino que te permite ocultar tu identidad de otras formas.

SINERGIA DISIPADORA (UC)

Dispel Synergy

Desgarrando las defensas mágicas de un oponente, dejas a tu enemigo vulnerable, haciendo que tenga dificultades para resistirse a tus conjuros.

Prerrequisito: Conocimiento de conjuros 5 rangos.

Beneficio: si disipas con éxito un efecto mágico activo sobre un oponente, ese oponente recibe un penalizador -2 a sus tiros de salvación contra tus conjuros hasta el final de tu siguiente turno.

SINERGIA SIGILOSA [EQUIPO] (UC)

Stealth Synergy

Trabajando estrechamente con un aliado, sois capaces de moveros como sombras gemelas.

Beneficio: mientras puedas ver a uno o más aliados que también posean esta dote, cuando tú y tus aliados hagáis una prueba de Sigilo, todos usáis la mayor tirada y añadís vuestros modificadores de Sigilo.

SOCIABLE (APG)

Sociable

Tienes una habilidad especial para ayudar a otros a quedar bien.

Prerrequisitos: Car 13, semielfo.

Beneficio: como acción de movimiento concedes a todas las criaturas amistosas a un máximo de 30 pies que pueda verte u oírte (incluyéndote a ti mismo) un bonificador +2 a las pruebas de Diplomacia durante un número de asaltos igual a tu modificador de Carisma (mínimo 1 asalto).

SOLTURA CAMBIAFORMAS (UM)

Shaping Focus

Tus poderes de cambiaformas superan tus chapoteos en la fe druídica.

Prerrequisitos: forma salvaje como rasgo de clase, Saber (naturaleza) 5 rangos.

Beneficio: si eres un druida multiclase, tu aptitud de cambio de forma se calcula como si tu nivel de druida fuera cuatro niveles mayor, hasta un máximo igual a tu nivel de personaje.

Especial: esta dote no tiene efecto si no eres un druida multiclase.

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 APTITUD

Ability Focus

Uno de los ataques especiales de la criatura es especialmente difícil de resistir.

Prerrequisito: ataque especial.

Beneficio: elige uno de los ataques especiales de la criatura. Añade +2 a la CD para todas las tiradas de salvación contra el ataque especial en el que la criatura tiene soltura.

Especial: una criatura puede obtener esta dote múltiples veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que la criatura elija la dote, se aplica a un ataque especial distinto.

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 eliges la dote, se aplica a una nueva habilidad.

SOLTURA ELEMENTAL (APG)

Elemental Focus

Tus conjuros de un elemento en concreto son más difíciles de resistir.

Beneficio: elige un tipo de energía (ácido, frío, electricidad o fuego). Suma +1 a la Clase de Dificultad para todos los tiros de Salvación contra conjuros que causen daño del tipo de energía que has seleccionado.

Especial: puedes elegir esta dote varias veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que eliges la dote, se aplica a un nuevo tipo de energía.

SOLTURA ELEMENTAL MAYOR (APG)

Greater Elemental Focus

Elige un tipo de energía con el que ya poseas la dote de Soltura elemental. Los conjuros de este tipo de energía que lances son muy difíciles de resistir.

Prerrequisito: Soltura elemental.

Beneficio: suma +1 a la Clase de Dificultad para todos los tiros de salvación contra los conjuros que hagan daño del tipo de energía que has seleccionado. Este bonificador se apila con el proporcionado por Soltura elemental.

Especial: puedes obtener esta dote varias veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que elijas esta dote, se aplica a un nuevo tipo de energía al que ya hayas aplicado la dote de Soltura elemental.

SOLTURA FURIOSA [COMBATE] (APG)

Furious Focus

Incluso en medio de golpes furiosos, puedes enfocar la carnicería y tus aparentemente furiosos golpes impactan justo donde deben.

Prerrequisitos: Fue 13, Ataque poderoso, ataque base +1.

Beneficio: cuando utilizas un arma a dos manos o un arma a una mano agarrándola con las dos manos y usas la dote de Ataque poderoso, no sufres el penalizador del Ataque poderoso a los ataques cuerpo a cuerpo en el primer ataque que hagas cada turno. Sigues recibiendo el penalizador en los ataques adicionales, incluyendo los ataques de oportunidad.

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 esta 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 dote Soltura con una escuela de magia.

SUJECIÓN ATURDIDORA [COMBATE] (UC)

Stunning Pin

Puedes dejar temporalmente incapacitado a un enemigo sujeto.

Prerrequisitos: Presa mejorada, Impacto sin arma mejorado, Puñetazo aturridor.

Beneficio: cuando sujetas a un oponente, puedes gastar una acción rápida para hacer un Puñetazo aturridor contra ese oponente.

SUJECIÓN DESGARRADORA [COMBATE] (UC)

Pinning Rend

Desgarras la carne cuando dañas a un oponente al que tienes sujeto.

Prerrequisitos: Des 13, Presa mayor, Presa mejorada, Impacto sin arma mejorado, ataque base +9 o monje de nivel 9.

Beneficio: mientras tengas a un oponente sujeto, cuando tengas éxito en una maniobra de combate de presa para causar daño al oponente usando un impacto sin armas o un arma ligera o a una mano, ese oponente también recibe daño de desangramiento igual a los daños de tu impacto sin armas o tu arma. Cualquier criatura inmune a los impactos críticos es inmune a los efectos de esta dote.

SUJECIÓN Y DERRIBO [COMBATE] (UC)

Pinning Knockout

Un oponente al que estés sujetando es fácil de eliminar.

Prerrequisitos: Des 13, Presa mayor, Presa mejorada, Impacto sin arma mejorado, ataque base +9 o monje de nivel 9.

Beneficio: mientras tengas a un oponente sujeto, cuando tengas éxito en una maniobra de combate de presa para causar daño atenuado al oponente usando un impacto sin armas o un arma ligera o a una mano, doblas el resultado del daño. Cualquier criatura inmune a los impactos críticos es inmune a los efectos de esta dote.

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, estoque, 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.

TÁCTICO EXPERIMENTADO (APG)

Practiced Tactician

Con sólo unos pocos gestos y palabras rápidas, puedes dirigir a otros en el combate.

Prerrequisito: rasgo de clase de Táctico.

Beneficio: puedes usar tu aptitud de táctico para conceder a tus aliados una dote de equipo una vez adicional al día.

Especial: puedes elegir Táctico experimentado varias veces. Sus efectos se apilan.

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.

TALENTO DE PÍCARO ADICIONAL (APG)

Extra Rogue Talent

A través de la práctica constante, has aprendido cómo realizar un truco especial.

Prerrequisito: rasgo de clase de Talento de pícaro.

Beneficio: obtienes un talento de pícaro adicional. Debes cumplir todos los prerrequisitos de este talento de pícaro.

Especial: puedes elegir Talento de pícaro adicional varias veces.

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.

TEJEDOR DE PESADILLA [COMBATE] (UC)

Nightmare Weaver

Usas tu aptitud para crear oscuridad mágica para aterrorizar a tus enemigos.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, Puño de pesadilla, Intimidar 2 rangos, aptitud para lanzar *oscuridad*.

Beneficio: gastando una acción de asalto completo para lanzar *oscuridad*, puedes hacer también pruebas de Intimidar para desmoralizar a todos los enemigos en el área inicial del conjuro.

Especial: esta dote cuenta como Exhibición deslumbrante para cumplir los requisitos de Impacto mortal y Romper defensas.

TEMPESTAD DEL JANNI [COMBATE] (UC)

Janni Tempest

Tu vendaval de ataques desequilibra fácilmente a tus enemigos.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, Estilo del janni, Acrobacias 5 rangos, Interpretar (bailar) 5 rangos.

Beneficio: mientras estés usando la dote de Estilo del janni, cuando realices un impacto sin armas y golpees a un oponente, obtienes un bonificador +4 a las pruebas para embestir o derribar a ese oponente, mientras la maniobra de combate sea tu siguiente ataque al final del turno.

No provocas un ataque de oportunidad por parte del objetivo de la maniobra.

TEÚRGIA (UM)

Theurgy

Puedes doblar el poder de la magia arcana y divina.

Prerrequisitos: Sab 13, Int o Car 13, capaz de lanzar conjuros arcanos de nivel 1, capaz de lanzar conjuros divinos de nivel 1.

Beneficio: puedes aumentar el poder de tus conjuros divinos con energía arcana y aumentar tus conjuros arcanos con energía divina.

Al lanzar un conjuro divino, puedes sacrificar un espacio de conjuro arcano o un conjuro arcano preparado del mismo nivel del conjuro o superior como acción rápida. El nivel de lanzador para ese conjuro divino aumenta en +1.

Al lanzar un conjuro arcano, puedes sacrificar un espacio de conjuro divino o un conjuro divino preparado del mismo nivel del conjuro o superior como acción rápida. La mitad del daño causado por el conjuro arcano se convierte en sagrado (si canalizas energía positiva) o sacrilego (si canalizas energía negativa).

TIRADOR TUMBADO [COMBATE] (UC)

Prone Shooter

Mientras estás tumbado, usas el terreno para estabilizar tu puntería y mientras usas una ballesta o un arma de fuego.

Prerrequisitos: Soltura con un arma (ballesta o arma de fuego), ataque base +1.

Beneficio: si has estado tumbado desde el final de tu último turno, puedes ignorar el penalizador que la condición de tumbado impone a las tiradas de ataque a distancia que hagas con una ballesta o un arma de fuego con la que poseas soltura.

Especial: si tienes la dote Hondero tumbado, Soltura con un arma (honda) cumple el requisito de Soltura con un arma de esta dote y puedes aplicar sus beneficios a las tiradas de ataque que hagas usando una honda con la que tengas soltura.

TIRO DE ENFILADA [COMBATE, EQUIPO] (UC)

Enfilading Fire

Tus ataques a distancia aprovechan la ventaja de las maniobras de flanqueo de los aliados.

Prerrequisitos: Disparo a quemarropa, Disparo preciso, otra dote de trabajo en equipo.

Beneficio: recibes un bonificador +2 a tus ataques a distancia contra un enemigo flanqueado por 1 o más aliados con esta dote.

TOQUE DE SERENIDAD [COMBATE] (APG)

Touch of Serenity

Con un único toque, puedes reducir el nivel de amenaza incluso de los más salvajes enemigos.

Prerrequisitos: Sab 18, Impacto sin arma mejorado, ataque base +8.

Beneficio: debes declarar que estás usando esta dote antes de hacer tu tirada de ataque (de modo que un ataque fallido arruina el intento). Con un impacto exitoso, el ataque no causa daño ni causa otros efectos o condiciones, pero el objetivo no puede lanzar conjuros ni atacar (incluyendo ataques de oportunidad y ataques que funcionen como acción inmediata) durante 1 asalto a menos que tenga éxito en una salvación de Voluntad con una CD de 10 + la mitad de tu nivel de personaje + tu modificador de Sabiduría.

Puedes lanzar un toque de serenidad una vez al día por cada cuatro niveles que poseas (ver Especial) y no más de una vez por asalto.

Especial: un monje del loto recibe Toque de serenidad como dote adicional a nivel 1, incluso si no cumple los prerrequisitos. Un monje puede lanzar un toque de serenidad un número de veces al día igual a su nivel de monje, más una vez adicional al día por cada cuatro niveles que posea en otras clases distintas de monje.

TOQUE DE IFRITI [COMBATE] (UC)

Efreeti Touch

Tu conocimiento de los secretos del viento ardiente y el sol llameante te permiten recoger llamas en tus manos y soltarlas en un chorro de fuego elemental.

Prerrequisitos: Con 15, Sab 17, Estilo del ifriti, Posición del ifriti, Puño elemental, Impacto sin arma mejorado, ataque base +13 o monje de nivel 11.

Beneficio: mientras uses el Estilo del ifriti puedes, como acción estándar, gastar dos usos de Puño elemental para desatar un estallido de llamas en forma de cono de 15 pies. Las criaturas atrapadas en el cono

reciben tu daño de impacto sin armas más el daño de fuego de tu Puño elemental y empiezan a arder. Una salvación de Reflejos con éxito (CD 10 + la mitad de tu nivel de personaje + tu modificador de Sab) reduce el daño a la mitad y evita que el objetivo empiece a arder.

TORMENTO DE LA MANTIS [COMBATE] (UC)

Mantis Torment

Tu conocimiento de los misterios de la anatomía te permiten causar un dolor debilitador con un simple toque.

Prerrequisitos: Sanar 9 rangos, Impacto sin arma mejorado, Estilo de la mantis, Sabiduría de la mantis, Puñetazo aturridor.

Beneficio: obtienes un uso adicional de Puñetazo aturridor al día. Mientras uses el Estilo de la mantis, haces un ataque sin armas que consume dos usos diarios de tu puñetazo aturridor. Si impactas, tu oponente debe superar un tiro de salvación contra tu Puñetazo aturridor o quedar deslumbrado y grogui debido a un dolor paralizante hasta el comienzo de tu siguiente turno y en ese momento el oponente queda fatigado.

TRAICIONERO (UC)

Betrayer

Puedes encandilar a la gente para que baje sus defensas, permitiéndoles emboscarlos con mayor efectividad.

Prerrequisitos: Desenvainado rápido, Persuasivo, ataque base +3.

Beneficio: cuando tienes éxito con una prueba de Diplomacia para cambiar la actitud de una criatura, puedes desenvainar un arma y hacer un único ataque cuerpo a cuerpo contra esa criatura como acción inmediata. Si has cambiado la actitud de tu objetivo a amistoso o mejor, tu objetivo se considera desprevenido contra este ataque. Si el objetivo sobrevive, recibe un penalizador -2 a su prueba de iniciativa para este combate.

Una vez que ataques a una criatura, su actitud pasa a ser hostil.

TRAMPAS DE EXPLORADOR ADICIONALES (UM)

Extra Ranger Trap

Puedes usar tus trampas de explorador más a menudo.

Prerrequisito: rasgo de clase Trampas.

Beneficio: puedes usar tus trampas de explorador dos veces adicionales al día.

TRAMPA DE EXPLORADOR AVANZADA (UM)

Advanced Ranger Trap

Tus trampas de explorador son especialmente difíciles de detectar y evitar.

Prerrequisitos: rasgo de clase de Trampas, explorador de 5º nivel.

Beneficio: suma +1 a la Clase de Dificultad de todas las pruebas de habilidad de Percepción y Desactivar mecanismo para encontrar o desarmar las trampas que crees con tu rasgo de clase de trampas.

Añade un +1 a la Clase de Dificultad de todos los tiros de salvación contra los efectos de las trampas que crees con tu rasgo de clase de trampas.

TRANSMUTACIÓN TENAZ (APG)

Tenacious Transmutation

Tu dominio de la magia del cambio hace tus transmutaciones más duraderas.

Prerrequisito: Soltura con una escuela de magia (transmutación).

Beneficio: la CD de una prueba de nivel de lanzador para disipar o eliminar tus transmutaciones aumenta en 2. Incluso si el conjuro queda anulado, sus efectos persisten durante 1 asalto adicional antes de disiparse.

TRUCO DE PASO [COMBATE] (UC)

Passing Trick

Deslízate más allá de un enemigo te da la posibilidad de fingir.

Prerrequisitos: Int 13, Pericia en combate, Esquiva, Finta mejorada, Movilidad, tamaño Pequeño o menor.

Beneficio: cuando superes una prueba de Acrobacias para moverte a través del espacio de un oponente, puedes usar una acción rápida para hacer una prueba de Engañar contra ese oponente para fingir en combate.

Especial: si posees la dote de Bajo tus pies y el oponente es mayor que tú, obtienes un bonificador +2 a la prueba de Engañar que permite esta dote.

TRUCO DESDE UNA MONTURA [COMBATE] (APG)

Trick Riding

No sólo estás entrenado en controlar a un caballo en combate, puedes hacer que parezca un arte.

Prerrequisitos: Montar 9 rangos, Combatir desde una montura.

Beneficio: mientras lleves armadura ligera o ninguna armadura en absoluto, no necesitas hacer pruebas de habilidad de Montar para cualquier maniobra descrita en la habilidad de Montar con una CD de 15 o inferior. No recibes un penalizador -5 por usar una montura sin silla. Puedes hacer una prueba usando Combatir desde una montura para negar un impacto contra tu montura dos veces por asalto en lugar de sólo una vez.

TRUCO SUCIO MAYOR [COMBATE] (APG)

Greater Dirty Trick

Cuando realizas un truco sucio, tu oponente queda realmente obstaculizado.

Prerrequisitos: Int 13, Pericia en combate, Truco sucio mejorado, ataque base +6.

Beneficio: recibes un bonificador +2 a las pruebas para realizar un Truco sucio. Este bonificador se apila con el concedido por la dote Truco sucio mejorado. Cuando completas con éxito un truco sucio, el penalizador dura 1d4 asaltos, más 1 asalto por cada 5 puntos que tu ataque supere la DMC del objetivo. Además, eliminar la condición requiere que el objetivo invierta una acción estándar.

Normal: la condición impuesta por un truco sucio dura 1 asalto más 1 asalto por cada 5 puntos que tu ataque supere la DMC del objetivo. Eliminar la condición requiere que el objetivo invierta una acción de movimiento.

TRUCO SUCIO MEJORADO [COMBATE] (APG)

Improved Dirty Trick

Estás entrenado en realizar trucos sucios sobre tus enemigos.

Prerrequisitos: Int 13, Pericia en combate.

Beneficio: no provocas un ataque de oportunidad cuando realizas la maniobra de combate de truco sucio. Además, recibes un bonificador +2 a las pruebas para realizar un truco sucio. También recibes un bonificador +2 a tu Defensa contra Maniobras de Combate cuando un oponente trata de usar sobre ti un truco sucio.

Normal: provocas un ataque de oportunidad cuando realizas la maniobra de combate de truco sucio.

TRUCO SUCIO RÁPIDO [COMBATE] (UC)

Quick Dirty Trick

Puedes perpetrar un truco sucio y lanzar un ataque antes de tu oponente se de cuenta.

Prerrequisitos: Int 13, Pericia en combate, Truco sucio mejorado, ataque base +6.

Beneficio: en tu turno, puedes realizar una única maniobra de combate de truco sucio en lugar de uno de tus ataques cuerpo a cuerpo. Debes elegir el ataque cuerpo a cuerpo con el mayor bonificador de ataque base para hacer la maniobra de combate de truco sucio.

Normal: una maniobra de combate de truco sucio es una acción estándar.

TRUCOS/ORACIONES ADICIONALES (UM)

Extra Cantrips or Orisons

Eres un maestro de los conjuros menores.

Prerrequisitos: aptitud para usar trucos u oraciones.

Beneficio: añade dos trucos a tu lista de trucos conocidos o dos oraciones a tu lista de oraciones conocidas.

Especial: puedes elegir esta dote varias veces. Cada vez que lo hagas, añade dos trucos u oraciones a tus conjuros conocidos.

TRUENOS GEMELOS [COMBATE] (UC)

Twin Thunders

Cuando luchas contra gigantes, tus poderosos golpes combinados con las habilidades aprendidas hace generaciones por tu pueblo cambian las tornas rápidamente.

Prerrequisitos: enano o gnomo, rasgo racial de entrenamiento defensivo, Combate con dos armas o rasgo de clase de Ráfaga de golpes, Soltura con un arma con las dos armas que uses.

Beneficio: una vez por asalto, cuando usas un arma contundente en cada mano contra una criatura del subtipo gigante, si golpeas a la criatura con tu mano torpe después de haberle golpeado con tu arma principal, tira los dados de daño del arma de tu mano torpe dos veces y suma los resultados antes de añadir cualquier bonificador. Este daño adicional del arma no se multiplica con un impacto crítico.

VACIAR BOLSILLOS EN EQUIPO [EQUIPO] (UC)

Team Pickpocketing

Distraes a un blanco con una conversación amistosa mientras tu compañero desvalija a la víctima.

Prerrequisitos: Engañar 1 rango, Juego de manos 1 rango.

Beneficio: cuando un aliado con esta dote supere una prueba de Engañar para fingir a un oponente, si estás adyacente a esa criatura, puedes usar una acción inmediata para hacer una prueba de Juego de manos para vaciar los bolsillos de ese oponente y obtener un bonificador +4 en esa prueba.

VIDENTE DEL PECADO (UM)

Sin Seer

Al contrario que otros que han adoptado un juramento contra los no muertos (ver página 60 de Ultimate Magic), tu preocupación por los muertos vivos no nubla tu visión del bien y el mal.

Prerrequisito: rasgo de clase de paladín de Detectar muertos vivos.

Beneficio: obtienes el rasgo de clase *detectar el mal*. Puedes usar este o el rasgo de clase *detectar muertos vivos*, pero no los dos al mismo tiempo.

VIGILANCIA [COMBATE, EQUIPO]

Lookout

Tus aliados te ayudan para no quedar sorprendido.

Beneficio: cuando estés adyacente a un aliado que también posea esta dote, puedes actuar en el asalto de sorpresa mientras tu aliado sea capaz de actuar normalmente en ese asalto. Si normalmente tendrías negada la capacidad de actuar en el asalto de sorpresa, tu bonificador de iniciativa es igual a tu tirada de Iniciativa o a la de tu aliado -1, lo que sea inferior. Si tanto tú como tu aliado sois capaces de actuar en el asalto de sorpresa sin ayuda de esta dote, ambos obtenéis una acción estándar y una acción de movimiento (o una acción de asalto completo) durante el asalto de sorpresa.

VÍNCULO SENSORIAL (UM)

Sense Link

Cuando tú y tu eidolon compartís sentidos, vuestras mentes combinadas te conceden excepcionales poderes de observación.

Prerrequisito: Compartir sentidos como rasgo de clase.

Beneficio: cuando compartes los sentidos de tu eidolon, obtienes un bonificador +4 de competencia a las pruebas de Percepción mientras dure tu aptitud de compartir sentidos.

VIRAJE BRUSCO

Wingover

La criatura puede hacer giros con facilidad mientras vuela.

Prerrequisito: Velocidad de vuelo.

Beneficio: una vez por asalto, una criatura con esta dote puede girar hasta 180 grados como acción gratuita sin hacer una prueba de habilidad de Volar. Este giro gratuito no consume ningún movimiento adicional por parte de la criatura.

Normal: una criatura voladora puede girar hasta 90 grados haciendo una prueba de habilidad de Volar (CD 15) y consumiendo 5 pies de movimiento. Una criatura voladora puede girar hasta 180 grados haciendo una prueba de habilidad de Volar (CD 20) y consumiendo 10 pies de movimiento.

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.

VISIONARIO PROFÉTICO (UM)

Prophetic Visionary

Tus aptitudes de oráculo te permiten entrever el futuro.

Prerrequisito: misterio como rasgo de clase.

Beneficio: una vez al día, puedes entrar en un profundo trance para recibir una visión del futuro. El trance dura 10 minutos, durante los cuales no puedes realizar otras acciones. Si eres interrumpido, debes comenzar de nuevo. Cuando entras en trance, sabes si una acción en concreto en el futuro inmediato te dará buenos o malos resultados, como un conjuro de *augurio* con un 70% de posibilidades de éxito.

VITALIDAD FURIOSA (APG)

Raging Vitality

Mientras estás en furia, te llenas de vigor y salud.

Prerrequisitos: Con 15, rasgo de clase de Furia.

Beneficio: cuando entras en furia, el bonificador de moral a tu Constitución aumenta en +2. Tu furia no termina si quedas inconsciente. Mientras estás inconsciente, debes seguir gastando asaltos diarios de furia cada asalto.

VOLTERETA (UC)

Cartwheel Dodge

Usas tu habilidad para evitar el daño para desplazarte en combate.

Prerrequisitos: Evasión como rasgo de clase, Evasión mejorada como rasgo de clase, Acrobacias 12 rangos.

Beneficio: cuando tengas éxito al usar evasión mejorada para evitar recibir daño, puedes moverte hasta la mitad de tu índice de movimiento como acción inmediata. Este movimiento provoca ataques de oportunidad de la forma normal.

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.

VOZ DE LA SIBILA (UM)

Voice of the Sibyl

Tu voz es extrañamente irresistible.

Prerrequisito: Car 15.

Beneficio: obtienes un bonificador +1 a las pruebas de habilidad de Engañar, Diplomacia e Interpretar (oratoria). Si tienes 10 o más rangos en una de estas habilidades, el bonificador aumenta a +3 para esa habilidad. No recibes esos bonificadores si no usas tu voz cuando utilices la habilidad (como al usar Engañar para fingir en combate).

VOZ DISCORDANTE (UC)

Discordant Voice

Cantando en un tono preciso, provocas vibraciones discordantes que se propagan a través de las armas de tus aliados.

Prerrequisitos: Interpretación de bardo como rasgo de clase, Interpretar (oratoria o cantar) 10 rangos.

Beneficio: cuando usas Interpretación de bardo para crear un efecto sortilego o sobrenatural, los aliados que se encuentren a 30 pies causan 1d6 puntos de daño sónico adicional con sus ataques con armas. Este daño se apila con otro daño de energía que el arma pueda causar. Las armas de proyectiles transmiten este daño adicional a su munición, pero el daño adicional sólo se produce si el proyectil golpea a un objetivo que esté a un máximo de 30 pies de ti.

ZANCADA MÍSTICA (UM)

Mystic Stride

La vegetación encantada no bloquea tu camino.

Prerrequisitos: Des 15, Movimientos ágiles, rasgo de clase de zancada forestal.

Beneficio: puedes moverte a tu velocidad completa incluso a través de arbustos espinosos, brezos y áreas de maleza que estén encantadas o manipuladas mágicamente para impedir el movimiento, incluso en aquellas áreas que producen el estado de enmarañado.

Normal: zancada forestal no se aplica en arbustos espinosos, brezos y áreas de maleza que hayan sido encantadas o manipuladas mágicamente.

ESTADOS Y CONDICIONES EN PATHFINDER RPG

Si un personaje es afectado por más de una condición, aplícalas 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 tumbados. 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 sobrestimulación 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 soltar 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 acorrala, 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.

Ensofocido (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 desparovido.

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.

Frágil (Fragile): las armas y armaduras frágiles no pueden soportar los golpes que aguantan las armaduras más resistentes. Un arma frágil obtiene la condición de rota si el portador saca un resultado natural de 1 en una tirada de ataque con el arma. Si un arma frágil ya está rota, la tirada de un 1 natural la destruye.

Las armaduras con la condición de frágil se desmoronan cuando reciben golpes fuertes. Si un atacante golpea a una criatura que lleve una armadura frágil con una tirada natural de 20 y confirma el impacto crítico (incluso si la criatura es inmune a los críticos), la armadura obtiene la condición de rota. Si ya está rota, la armadura queda destruida. Las armaduras frágiles no quedan rotas o destruidas por amenazas de crítico que no se produzcan con un 20 natural, de modo que una criatura que use un arma con un rango de amenaza de 19-20 o 18-20 y que consiga un crítico contra el portador de esta armadura con una tirada inferior a un 20 natural, no tiene posibilidades de romper o destruir la armadura.

Las armas y armaduras frágiles de gran calidad o mágicas carecen de estos defectos a menos que se indique lo contrario en la descripción del objeto o en la descripción del material especial.

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. 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 sujeto 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 sujeto 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.

COMBATES DE EXHIBICIÓN

No todas las luchas son para sobrevivir. Los combatientes a veces se encuentran en concursos en los que la reacción del público es al menos tan importante como el resultado de la propia lucha. Ya sea una pelea de bar con el objetivo de alzar a la población local contra una banda de matones o una sangrienta competición de gladiadores bajo el sol donde la vida y la muerte dependen en realidad del favor del público, los combates de exhibición son luchas en las que la teatralidad y la aptitud pueden ser más importantes que una eficiencia implacable en la lucha.

Las siguientes reglas para combates de exhibición te permiten dirigir un encuentro como DM, o incluso una serie de encuentros de combate en el que los combatientes no sólo deben ganar la batalla, sino también ganarse al público.

Tipos de combate de exhibición

Al crear un combate de exhibición, es importante determinar las metas y reglas para ese combate. Los siguientes son los ejemplos principales de combate de exhibición, pero siéntete libre para mezclar y variar algunas de estas categorías generales para crear un combate de exhibición que encaje con la historia de tu campaña.

Pelea por KO: frecuentemente tan brutal pero no tan sangrienta como las batallas a muerte, la pelea por KO no finaliza con la muerte de un bando, pero sigue requiriendo una victoria clara y aplastante. Mientras ambos bandos del combate de exhibición permanezcan en pie, la lucha continúa. Muchas peleas por KO requieren que sus participantes causen daño atenuado.

Combate teatral: los combates teatrales son menos peligrosos que las peleas por KO. En estos concursos, los combatientes normalmente lo preparan para que los golpes apenas impacten, de modo que no quedan registrados como daño letal ni atenuado, pero la reacción del público se determina de la misma forma que para las batallas normales. Los combates teatrales a menudo requieren entrenamiento avanzado (ver la dote Combatiente de escenario). Aquellos sin entrenamiento avanzado pueden tratar de participar, pero reciben un penalizador -6 a las tiradas de ataque hechas de modo que parezca que sus ataques impactan sin causar daño real.

Hasta un número de heridas: no todos los deportes sangrientos terminan en muerte. A menudo es costoso entrenar guerreros para las arenas grandes y pequeñas y todos aquellos que financian esas empresas son protectores con sus inversiones. En sociedades en las que se valora la vida pero en las que aún se adora el espectáculo de una buena gresca, luchar hasta un número de heridas es un excelente compromiso. Una lucha a primera sangre o hasta un cierto número de heridas es a menudo suficiente para aplacar al público.

A muerte: sólo la muerte de uno de los bandos finaliza estas peleas. A veces, la reacción del público es secundaria a la desesperada batalla que se muestra, pero otras veces la reacción del público puede tener un efecto en el resultado final de la lucha. Algunos deportes sangrientos demandan que los combatientes retengan el golpe mortal hasta que el público tenga la opción de expresar su complacencia o desagrado, normalmente con un rugido o aplauso o con gestos levantando o bajando el pulgar. Un gesto con el pulgar hacia arriba permite que el combatiente derrotado viva para luchar otro día; un gesto con el pulgar hacia abajo finaliza el combate con un grotesco chorro de sangre.

Hasta una meta: a menudo son duelos elaborados que pueden reproducir una batalla histórica o sólo enfrentar a los combatientes contra el terreno y los desafíos que suponen una variedad de peligros y trampas. Estos tipos de batalla pueden ser carreras (quizás mezclándolas con las reglas de combate de vehículos que aparecen en el Capítulo 4 de Ultimate Combat) o pueden presentar objetivos tipo "capturar la bandera", pero todas ponen a prueba la habilidad de los combatientes para lograr una meta determinada.

Actitudes del público

Aunque los combatientes llevan a cabo la lucha en el combate de exhibición, el público se convierte en un participante activo en estas peleas. La audiencia puede reforzar o desmoralizar a los competidores con su entusiasmo o desdén por lo que ven en el campo de batalla con serios resultados.

La actitud del público es similar a la actitud de un personaje no jugador cuando un personaje utiliza la habilidad de Diplomacia. La CD de las

pruebas de combate de interpretación para mejorar la actitud del público está vinculada a su actitud inicial o actual. Cada vez que los combatientes hagan algo espectacular en el campo de batalla, tienen la oportunidad de convertir ese éxito en una mejor reacción del público, pero los pasos en falso también pueden crear desprecio entre el público.

Durante un combate de exhibición es importante que el DM realice un seguimiento de la actitud del público hacia cada bando del combate. Dado que un público está lleno de mucha gente gritando, aplaudiendo, abucheando, silbando o mostrando de otra forma su complacencia o desagrado, la reacción exacta del público cambia rápidamente basándose en los eventos del campo de batalla, pero los grupos de combatientes siempre tienen una idea razonable sobre lo que piensa el público de su exhibición en un momento dado.

Las siguientes son las categorías generales de reacciones y actitudes del público. Están listadas de menor a mayor consideración.

Hostil: al público no le gusta lo que ve. Los públicos hostiles desmoralizan a los combatientes en un combate de exhibición. En estas batallas, mientras el público sea hostil hacia un bando, sus combatientes reciben un penalizador -2 a todas sus tiradas de ataque, pruebas de maniobra de combate, pruebas de característica, pruebas de habilidad y tiros de salvación. Este es un efecto enajenador.

Si el público es hostil hacia un bando del combate y un miembro de ese bando falla una prueba de combate de exhibición por 5 o más, ese bando automáticamente pierde la parte de exhibición del combate. Esto puede ser importante para la historia de la partida o si los PJs están participando en combates de exhibición en serie.

Malintencionada: aunque siguen siendo parciales hacia un bando, el público se reserva la mayoría de su desdén vocal para las pruebas de combate de exhibición fallidas. Los públicos malintencionados desmoralizan a los combatientes en un combate de exhibición. En estas batallas, mientras el público se mantenga malintencionado hacia un bando determinado, sus combatientes reciben un penalizador -1 a todas sus tiradas de ataque, pruebas de maniobras de combate, pruebas de característica, pruebas de habilidad y tiros de salvación. Este es un efecto enajenador.

Indiferente: la multitud espera que ocurra algo excitante. Los miembros de la audiencia muestran poca emoción que no sea anticipación y desdén de que ocurran atrevidas hazañas en combate.

Amistoso: el público comienza a decantarse por uno de los bandos en la refriega. Los miembros de la audiencia animan cuando un bando consigue alguna proeza impresionante en combate y su reacción concede un bonificador +1 de moral a todas las tiradas de ataque, pruebas de maniobra de combate, pruebas de característica, pruebas de habilidad y tiros de salvación para el bando elegido. Este es un efecto enajenador.

Solícito: el público adora lo que está viendo por parte de uno de los bandos. Los miembros de la audiencia se levantan, corean, animan y gritan para que el bando elegido llegue al éxito final. Un público solícito concede a sus campeones elegidos un bonificador +2 de moral a todas las tiradas de ataque, pruebas de maniobras de combate, pruebas de característica, pruebas de habilidad y tiros de salvación. Este es un efecto enajenador.

Si el público es solícito hacia un bando del combate y un miembro de ese bando tiene éxito en una prueba de combate de exhibición, ese bando obtiene un punto de victoria.

Actitud inicial del público

La primera cosa que el DM debe hacer en un combate de exhibición es determinar la actitud inicial del público. Normalmente el público comienza con una actitud indiferente hacia ambos bandos, pero puede comenzar con una actitud que esté un paso más alto o más bajo basándose en otras circunstancias. Los campeones favoritos de un foso de lucha de una ciudad puede comenzar con una estado de actitud mejor, mientras que los forasteros, prisioneros de guerra o criminales pueden comenzar con una actitud inferior. Si estás desarrollando una serie de combates, el público puede comenzar con una actitud superior o inferior basada en la actuación de un combatiente o grupo de combatientes en el último combate, que se determina por el número de puntos de victoria que posee el individuo o grupo (ver la sección de Combates de exhibición en serie).

Prueba de combate de exhibición

Cuando un combatiente tiene posibilidades de afectar a la actitud del público, hace una prueba de combate de exhibición. Esta es una prueba de característica de Carisma modificada por el bonificador de ataque base del

personaje más los rangos que posean en Interpretar (actuar), Interpretar (comedia) o Interpretar (bailar), lo que sea mayor. Hacer una prueba de combate de exhibición es normalmente una acción rápida, desencadenada cuando un combatiente realiza una acción desencadenante (ver la sección Afectando a la actitud del público).

Ataque base	Bonificador a la prueba de exhibición
0	+0
1-5	+1
6-10	+2
11-15	+3
16+	+4

Máximos rangos en Interpretar	Bonificador a la prueba de exhibición
0	+0
1-5	+1
6-10	+2
11-15	+3
16+	+4

Usar un arma de exhibición concede al combatiente un bonificador +2 a las pruebas de combate de exhibición. Algunas dotes, conjuros u otras circunstancias pueden conceder a un combatiente un bonificador a las pruebas de combate de exhibición.

Tener éxito en una prueba de combate de exhibición mejora la actitud del público en un paso. Al contrario que las pruebas de habilidad, una tirada de un 20 natural en una prueba de combate de exhibición siempre tiene éxito. Fallar la prueba mantiene la actitud sin cambios o, si la prueba falla por 5 o más, la actitud del público se reduce en un paso. La CD de la prueba viene determinada por la actitud actual del público, con cierto número de ajustes a la CD concedidos por las circunstancias del combate de exhibición. Si la actitud del público es solícita, una prueba con éxito concede al lado favorecido 1 punto de victoria.

CD de la Prueba de combate de exhibición

La CD de la prueba de combate de exhibición se basa en un número de factores, incluyendo la actitud inicial o actual del público, el tamaño del público y el número de criaturas que participan en el combate de exhibición. La CD base de la prueba de combate de exhibición se determina por la actitud actual del público hacia el bando del combate.

Actitud inicial o actual	CD Base para mejorar la actitud
Hostil	20
Malintencionado	15
Indiferente	10
Amistoso	15
Solícito	20*

*Esta es la CD para obtener un punto de victoria

La CD base se modifica por el tamaño del público, el número de participantes en cada bando y otras circunstancias diferentes.

Tamaño del público: los públicos más grandes son más difíciles de influenciar hacia uno u otro bando. Requiere grandes espectáculos de valentía o una progresión de numerosos despliegues de acciones que le agraden para hacer que cambie de actitud. Aquí se presentan los tamaños generales de los públicos y sus efectos en la CD para mejorar su actitud y ganar puntos de victoria.

Público pequeño: un público pequeño contiene no menos de dos y no más de 25 criaturas. No aumenta la CD base de las pruebas de combate de exhibición.

Público intermedio: un público intermedio contiene no menos de 26 y no más de 100 criaturas. Un público intermedio aumenta la CD de todas las pruebas de combate de exhibición en +2.

Público grande: un público grande contiene no menos de 101 y no más de 300 criaturas. Un público grande aumenta la CD de todas las pruebas de combate de exhibición en +3.

Multitud masiva: una multitud masiva está formada por no menos de 301 criaturas y su número puede expandirse hasta miles. Una multitud masiva aumenta la CD de todas las pruebas de combate de exhibición en +4.

Número total de combatientes: la participación de un gran número de combatientes aumenta la dificultad para influenciar al público. Grandes grupos de combatientes hacen difícil que el público siga la batalla completa para captar las acciones de los individuos que posiblemente podrían

influenciar la actitud de la audiencia. Ajusta estos modificadores a medida que los combatientes entran o salen del combate.

Batalla pequeña: si la batalla es entre un total de 2-8 combatientes, no hay cambios a la CD base para mejorar la actitud del público u obtener puntos de victoria.

Batalla intermedia: si la batalla es entre 9-16 combatientes, la CD para mejorar la actitud del público o ganar puntos de victoria aumenta en +4.

Batalla grande: una batalla con 17 o más combatientes en total aumenta la CD para mejorar la actitud del público en +8.

Otras circunstancias que afectan a la CD: otras circunstancias que siempre afectan a la CD para mejorar la actitud del público o ganar puntos de victoria incluyen las siguientes:

Engañar: sin un bando engaña o rompe visiblemente las reglas, la CD para ese bando en el combate de exhibición para mejorar la actitud del público aumenta en 2 por el resto del combate. Este incremento puede suceder múltiples veces en una batalla. A efectos de advertir el engaño, determina la Percepción y Averiguar intenciones básico para el miembro medio del público (normalmente +0 si asumes un humano medio) y aplica los siguientes modificadores dependiendo del tamaño del público. La CD se basa en la acción que el combatiente esté usando para ocultar cualquier engaño (normalmente Engañar o Sigilo).

Tamaño del público	Bonificador a pruebas de Percepción y Averiguar intenciones para descubrir engaños
Público pequeño	+8
Público intermedio	+12
Público grande	+16
Multitud masiva	+20

Superado en número: si un bando de la batalla supera a los otros en menos de 2 contra 1, la CD para ese bando para mejorar la actitud del público o para obtener puntos de victoria aumenta en 2. Si un bando supera a los demás en 2 contra 1 o más, la CD para ese bando para mejorar la actitud del público aumenta en 6. Estos aumentos a la CD terminan o se reducen al nivel apropiado si los números se igualan o si la proporción de 2 contra 1 de los combatientes se reduce hasta sobrepasar en número a los otros bandos en menos de una proporción de 2 contra 1.

Ventaja injusta: si un bando de la batalla tiene una ventaja obviamente injusta (por ejemplo, un bando comienza la batalla en una posición fortificada o posee mejores armas y armaduras, o sus oponentes no están armados de ningún modo), la CD para mejorar la actitud del público aumenta en 2. El DM puede aumentar la CD hasta un máximo de 6 si la ventaja injusta es lo bastante importante.

Soborno o coacción: el público puede ser sobornado o coaccionado. Típicamente un intento exitoso de soborno o coacción implica el pago de una cantidad de oro basada en el tamaño del público y superando una prueba de Diplomacia con una CD basada en el tamaño del público. Si el oro se paga y la prueba de Diplomacia falla, en su lugar el bando obtiene un penalizador por engañar, aunque el oro sigue gastado. Si la prueba tiene éxito, la CD para mejorar la reacción del público y obtener puntos de victoria se reduce en 2. Por cada 5 puntos por encima de la CD que los combatientes consigan en la prueba, la CD para mejorar la actitud del público u obtener un punto de victoria se reduce en 1.

Tamaño del público	CD Diplomacia	Oro pagado
Público pequeño	CD 15	25 po
Público intermedio	CD 20	250 po
Público grande	CD 25	750 po
Multitud masiva	CD 30	2.000 po

Afectar la actitud del público

Para que un combatiente afecte a la reacción del público de alguna forma, normalmente debe realizar alguna demostración visible que tenga posibilidades de motivar al público hacia una nueva actitud. Si el público no puede ver al combatiente (porque posee ocultación total, invisibilidad, cobertura mejorada o cobertura total), no puede afectar a la actitud del público de ninguna forma, pero la ocultación y formas menores de coberturas no afectan a la capacidad del combatiente para afectar al público.

Cuando un combatiente realiza o provoca alguno de los desencadenantes descritos en la sección a continuación, normalmente puede realizar una prueba de combate como acción rápida (o como acción

gratuita si la criatura tiene la dote de Maestría en combate de exhibición) para mejorar la actitud del público. La acción rápida normalmente implica alguna forma de floritura, demostración u ostentación en el intento de captar la atención del público. Si el combatiente posee una dote de exhibición, la acción que desencadena la prueba puede implicar alguna forma de movimiento o efecto. A veces una prueba de combate de exhibición puede hacerse como acción gratuita o inmediata. Realizar una prueba de exhibición como acción gratuita no permite al personaje hacer ninguna acción especial obtenida gracias a una dote de exhibición (a menos que posea la dote de Maestría en combate de exhibición) y realizar una prueba de combate de exhibición como acción inmediata o sin usar una acción nunca permite a un personaje realizar la acción especial concedida por una dote de exhibición (incluso si posee la dote de Maestría en combate de exhibición).

Otras veces, una prueba de combate de exhibición es obligatoria. Estas pruebas de combate de exhibición no son acciones y normalmente tienen efectos negativos si la prueba no tiene éxito.

Los siguientes son los desencadenantes normales para realizar una prueba de combate de exhibición. Los desencadenantes están organizados por el tipo de acción requerido para realizar la prueba de combate de exhibición.

Pruebas de acción rápidas

Los siguientes desencadenantes permiten a un personaje que participa en un combate de exhibición hacer una prueba de combate de exhibición como acción rápida. Un personaje siempre puede optar por no hacer la prueba de combate de exhibición que requiere una acción rápida. Algunas dotes, llamadas dotes de exhibición, permite al personaje realizar otras acciones como parte de la prueba de combate de exhibición.

Carga: cuando un combatiente golpee con un ataque de carga, puede hacer una prueba de combate de exhibición como acción rápida.

Maniobras de combate: cuando un combatiente realiza con éxito cualquier maniobra de combate, puede hacer una prueba de combate de exhibición como acción rápida.

Causar máximo daño: cuando un combatiente causa el máximo daño con una tirada de daño (arma o conjuro, pero sin incluir ataques furtivos u otro daño variable de precisión), puede hacer una prueba de combate de exhibición como acción rápida. Recibe un penalizador o bonificador a esta prueba basándose en el tipo de arma o conjuro que use. Las armas ligeras reciben un penalizador -4 a la prueba, las armas a una mano no reciben ni bonificador ni penalizado y las armas a dos manos o exóticas reciben un bonificador +2 de circunstancia a la prueba. Los conjuros conceden un bonificador a la prueba de combate de exhibición igual a la mitad de su nivel de conjuro.

Conjuros y efectos de energía: el público tiende a responder ante conjuros y efectos deslumbrantes. Si un combatiente lanza un conjuro o produce un efecto que cause daño de ácido, electricidad, frío, fuego, fuerza o sonido de forma visible (incluyendo armas con cualidades especiales como *explosiva ígnea* o *explosiva eléctrica* que provocan explosiones de daño de energía con los impactos críticos), puede hacer una prueba de combate de exhibición como acción rápida.

Finta: si un combatiente finta con éxito a un enemigo, puede hacer una prueba de combate de exhibición como acción rápida.

Derribar a un oponente: cuando un combatiente derribe a otro combatiente, puede realizar una prueba de combate de exhibición como acción rápida.

Impactos múltiples: si un combatiente tiene más de un ataque en su turno y golpea a su oponente con al menos dos de esos ataques, puede hacer una prueba de combate de exhibición como acción rápida. Obtiene un bonificador +2 a esta prueba por cada ataque que impacte después del segundo.

Pruebas de acción gratuitas o inmediatas

Los siguientes desencadenantes permiten a un combatiente realizar una prueba de combate de exhibición como acción gratuita o como acción inmediata. Un combatiente también puede optar por hacer cualquier de estas pruebas de combate de exhibición como acción rápida en su lugar, y recibir los beneficios de las dotes de exhibición cuando lo haga. Un combatiente siempre puede optar por no hacer una prueba de combate de exhibición que requiera una acción gratuita o inmediata. Un combatiente también puede gastar un punto de victoria para hacer cualquiera de estas

pruebas de combate de exhibición como acción gratuita cuando no es el turno del combatiente, lo que permite al combatiente hacer una de estas pruebas de combate de exhibición sin usar una acción inmediata.

Impacto crítico: cuando un combatiente confirme un impacto crítico, puede realizar una prueba de combate de exhibición como acción gratuita o inmediata. Cuando lo haga, fallar por 5 o más no rebaja la actitud del público. Si el combatiente obtiene un efecto especial en este crítico gracias a una dote de crítico, obtiene un bonificador +2 a la tirada.

Primera sangre: si el combatiente es la primera persona en dañar a un enemigo durante un combate de exhibición (o en golpear a un oponente en caso de combates teatrales), puede realizar una prueba de combate de exhibición como acción gratuita o inmediata.

Furia: la primera vez que un combatiente entra en furia en un combate de exhibición, puede realizar una prueba de combate de exhibición como acción gratuita o inmediata.

Derrotar a oponente: cuando un combatiente reduce a una criatura a 0 puntos de golpe o menos, puede realizar una prueba de combate de exhibición como acción gratuita o inmediata.

Pruebas obligatorias

Las siguientes pruebas de combate de exhibición deben realizarse siempre que sea posible. Estas pruebas no mejoran la actitud del público y el combatiente no obtiene beneficios de las dotes de exhibición con estas pruebas. Fallarlas normalmente tiene un efecto perjudicial en la actitud del público. Si el público no puede ver la acción que desencadena la prueba, el combatiente que la realizó no necesita hacer la prueba. Realizar una prueba de exhibición para uno de estos desencadenantes no se considera una acción.

Curación mágica: el público tiende a tener antipatía por el uso de la curación mágica: algunos públicos incluso lo ven como si fuera hacer trampas. En un turno en el que un combatiente lance un conjuro de curación u otro efecto curativo, o use un objeto curativo con desencadenante de conjuro, finalización de conjuro o activado por uso (incluyendo forzar una poción de curar heridas leves o similar en la garganta de un oponente) debe realizar una prueba de combate de exhibición. El éxito no supone un cambio sobre la actitud del público, pero cualquier fallo empeora la actitud del público en un paso.

Obtener un 1 natural: cuando un combatiente obtenga un 1 natural en una tirada de ataque o tiro de salvación, debe hacer una prueba de combate de exhibición. Un éxito no afecta al público de ningún modo, pero cualquier fallo reduce la actitud del público en un paso.

Empate: cuando un combatiente use una acción de retirada, debe hacer una prueba de combate de exhibición como acción gratuita. Recibe un penalizador -5 a la prueba y el éxito no modifica la actitud del público, pero un fallo la rebaja en un paso.

Puntos de victoria

Cuando un bando se está beneficiando de una reacción solícita del público y tiene éxito en una prueba de combate de exhibición, ese bando obtiene un punto de victoria. Los puntos de victoria se mantienen en reserva y pueden gastarse por cualquiera que esté en un bando del combate de exhibición en cualquier momento, mientras nadie en ese bando tenga objeciones al uso del punto de victoria. Los puntos de victoria pueden gastarse durante una maniobra de combate de exhibición de las siguientes formas. Gastar un punto de victoria no se considera una acción.

- Un combatiente puede gastar un punto de victoria para obtener un éxito automático en una prueba de combate de exhibición, pero no puede gastar el punto de victoria para superar una prueba de combate de exhibición mientras el público tenga una actitud solícita hacia el bando de ese combatiente.

- Un combatiente puede gastar un punto de victoria para realizar una prueba de combate de exhibición que requiera una acción gratuita o inmediata sin utilizar una acción, permitiendo al combatiente hacer la prueba cuando no es su turno sin usar una acción inmediata.

- Un combatiente puede gastar un punto de victoria para obligar a un oponente en un combate de exhibición a repetir una tirada de combate de exhibición. El oponente debe aceptar el resultado de la repetición.

Mientras se desarrolla un grupo de combates de exhibición en serie, los puntos de victoria que no se hayan gastado se guardan y pueden ser utilizados durante el siguiente combate de exhibición y pueden afectar a la actitud inicial del público.

En el caso de combates en serie, obtener una victoria decisiva haciendo que el público tenga una actitud mejor que la del equipo o equipos contrarios al final del combate hace que cada combatiente del bando ganador gane 1 punto de victoria.

Dividir puntos de victoria: a veces, en el caso de combates de exhibición en equipo, la alineación del equipo de combate puede cambiar. Si esto ocurre, puede ser importante dividir cualquier cantidad de puntos de victoria que el equipo haya obtenido. Los puntos de victoria deberían dividirse tan equitativamente como sea posible entre los combatientes del equipo, con el resto asignándose a combatientes de cualquier forma que elija el equipo (pero ningún jugador individual debe recibir más de 1 punto de ese resto). Por ejemplo, si un equipo está formado por cuatro combatientes, pero al final de una pelea tienen 6 puntos de victoria, cada uno de los cuatro combatientes gana 1 punto de victoria y dos miembros del equipo recibirán 1 punto adicional, como elijan los miembros del equipo de cualquier forma que consideren justa.

Determinar un ganador

Cuando el combate de exhibición ha terminado, el bando con la mayor actitud se gana al público. En caso de empate, usa puntos de victoria para determinar el ganador. Si la pelea sigue siendo un empate, ese combate de exhibición queda en empate.

Combates de exhibición en serie

Si estás realizando una serie de combates de exhibición como parte de tu campaña, los éxitos y fracasos de cada combate de exhibición pueden afectar a la actitud inicial del público en futuros combates de exhibición de la serie, tanto negativa como positivamente. Si un bando en un combate de exhibición pierde la parte de exhibición del combate fallando una prueba de combate de exhibición por 5 mientras el público tiene una actitud hostil, en el siguiente enfrentamiento, el público comenzará con una actitud malintencionada en lugar de una actitud indiferente.

Si un bando del combate de exhibición comienza con al menos 1 punto de victoria por miembro, la actitud del público comienza como amistosa hacia ese bando en lugar de indiferente. Si el bando tiene al menos 3 puntos de victoria por miembro, el público comienza como solícito en lugar de indiferente.

Apéndice: Conjuros

Aspecto de fata embrujada

Haunted Fey Aspect

Escuela ilusión(engaño); **Nivel** bardo 0, hechicero/mago 0

Tiempo de lanzamiento 1 acción estándar

Componentes S

Alcance Personal

Objetivo Tú

Duración 1 asalto/nivel (D)

Te rodeas con ilusiones inquietantes, haciendo que parezcas y suenes como una fata enloquecida. Obtienes RD 1/hierro frío contra un único oponente hasta el final del conjuro o hasta que recibas daño.

Descripciones Breves

Dotes Generales

Abstención de materiales: Lanzas conjuros sin componentes materiales
Acrobático: +2 a Acrobacias y Volar
Adivinación profunda: +2 a nivel de lanzador con adivinaciones
Afinidad animal: +2 a Trato con animales y Montar
Afinidad con la piedra mejorada: +4 a pruebas de Percepción para detectar trabajos en piedra poco corrientes
Agarre seguro: al trepar, tira dos veces y usa el mejor resultado
Agilidad dimensional: puedes hacer acciones adicionales tras usar *puerta dimensional* o paso abundante
Aguante: +4 a las pruebas para evitar daño atenuado
Alerta: +2 a Percepción y Averiguar intenciones
Alerta asombrosa: +1 a Percepción y +2 a TS contra sueño/hechizo
Alma de acero: +4 racial a TS contra conjuros y aptitudes sortilegas
Amplia experiencia: +2 a las pruebas de Saber y Oficio
Ancla dolorosa: causas daño a los ajenos cercanos que cambian de plano
Añiñado: +2 a Disfrazarse y parecer un niño humano, elegir 10 en pruebas de Engañar
Antagonista: haces que tus enemigos te ataquen
Aprender trampa de explorador: aprendes una trampa de explorador
Apresurar aptitud sortilega: usas aptitud sortilega como acción rápida
Aprovechar el saber: +2 a ataque/daño contra la criatura estudiada
Arcano adicional: +1 arcano de magus adicional
Arma astillable: rompes un arma para causar daño de desangramiento
Arma desechable: rompes un arma frágil para confirmar un crítico
Armadura natural mejorada: +1 a la CA natural
Armería: puedes crear, reparar y restaurar armas de fuego
Artesanía cooperativa: +2 a Artesanía o Conocimiento de conjuros al trabajar juntos
Artista del derribo: +2 al daño por ataque furtivo atenuado
Asalto dimensional: puedes usar *puerta dimensional* o paso abundante como parte de una carga
Aspecto de la bestia: obtienes una ventaja bestial a elegir entre 4
Ataque en vuelo: puedes atacar en cualquier punto del movimiento
Ataque natural mejorado: aumentas el daño de un ataque natural
Atlético: +2 a Trepar y Nadar
Aumentar convocación: criaturas convocadas ganan +4 a Fue y Con
Aura de matadragones: aura de valor de 20' y da bonificadores
Aura intrépida: tu aura de valor se expande 20'
Autosuficiente: +2 a Sanar y Supervivencia
Azote adicional: 3 usos adicionales al día
Azote amenazador: puedes imbuir un arma con la cualidad de amenazadora
Azote canalizado: los niveles de inquisidor cuentan como niveles de Azote con conjuros: +2 a la CD de conjuros con azote activo
Azote doble: aplicas tu azote a una segunda arma clérigo para daño de canalización
Azote intimidador: +2 a Exhibición deslumbrante con azote activo
Azote piadoso: cambias daño letal y atenuado como acción rápida
Azote prolongado: sumas bonif. Sab a asaltos diarios de azote

Bebedor rápido: bebes como acción rápida
Bien preparado: retienes un objeto mundano en tu persona
Bomba remota: haces explotar tus bombas retardadas a distancia
Bombas adicionales: lanzas dos bombas adicionales al día
Brutalidad furiosa: sumas bonif. de Constitución a tiradas de daño

Campeón adepto: cambias daño de castigar el mal por bonificador a las maniobras de combate
Canalización adicional: canalizas energía 2 veces adicionales al día
Canalización contingente: puedes transferir energía positiva a un aliado que pueda usarla para curar
Canalización mejorada: +2 a la CD de canalizar energía
Canalización selectiva: elige a quién afecta tu canalización de energía
Canalización rápida: canalizar energía como acción de movimiento
Canalizador versátil: puedes elegir qué tipo de energía canalizas
Canalizar alineamiento: canalizar energía puede curar o dañar Ajenos
Canalizar castigo mayor: puedes cambiar energía positiva para crear una reserva de daño
Canalizar elemento: canalizar energía puede curar o dañar elementales

Canalizar muro de escudos: +2 a la CA con escudo al usar canalización
Canalizar resurrección: puedes gastar canalizar energía para lanzar *aliento de vida*
Canción mágica: usas interpretación de bardo para mantener la concentración
Canto de las hojas: ventajas a la interpretación de bardo en bosques y contra fatas
Canto de guerra: ventajas a la interpretación de bardo en el campo de batalla y contra orcos
Cantor de las piedras: beneficios a la interpretación de bardo bajo tierra y contra criaturas de tierra
Carambola deflagradora: un ataque fallido puede impactar a otro enemigo
Carga radiante: +1d6 por cada imposición de manos tras una carga
Cavador: hablas con animales cavadores como aptitud sortilega
Cazador cambiaformas: suma tus niveles de druida y explorador para enemigo predilecto
Colmillo afilado: obtienes un ataque de mordisco
Comandar muertos vivos: canalizar energía para controlar muertos vivos
Compartir conjuros mejorado: tus conjuros te afectan a ti y a tu criatura vinculada
Compartir perspicacia: bonif. +2 a Percepción a criaturas aliadas
Conceder iniciativa: cedes a un aliado tu bonificador de iniciativa
Concentración asombrosa: +2 a tiros de concentración y no necesitas hacer algunos
Conductor experto: maniobras un vehículo como acción de movimiento y puedes detenerlo inmediatamente
Conjurar en combate: +4 a pruebas conjurando a la defensiva
Conductor hábil: +4 a las tiradas de conducir con un vehículo
Conjuro perfecto: aplicas una dote metamágica a un conjuro sin penalizador, hasta 9º nivel
Conjuro preferido: lanzas espontáneamente un conjuro
Conjuros naturales: lanzas conjuros mientras usas Forma Salvaje
Conjuros penetrantes: +2 a las pruebas de nivel contra RC
Conjuros penetrantes mayores: +2 a las pruebas de nivel contra RC
Conocimiento sobre monstruos mejorado: bonificador a pruebas para identificar criaturas
Contraconjuro mejorado: contraconjuras con conjuros de la misma escuela
Convocación superior: convocas más criaturas con tus conjuros
Convocaciones de luz estelar: las criaturas convocadas ganan ventajas
Convocador de esqueletos: convocas esqueletos de monstruos
Corazón de sabandija: afectas a sabandijas como si fueran animales
Correr: corres a 5 veces tu velocidad normal
Cosmopolita: hablas y lees dos idiomas adicionales
Conjuro embrujado: conviertes un conjuro en embrujo con 3 usos/día
Conjuros engañosos: +2 para contraconjurar; tus enemigos sufren -4 para contraconjurarte
Convocaciones adicionales: +1 uso/día de tu aptitud de *convocar monstruo*
Convocaciones de luz lunar: los aliados que convoques ganan beneficios
Convocaciones sagradas: convocas monstruos de tu alineamiento más rápidamente
Crear elixir sanguíneo: transfieres poder de línea de sangre a un elixir
Crear reliquias de armas y escudos: fabricas reliquias
Cuchillo de bruja: usas foco especial y ganas +1 a la CD de tus conjuros
Curación justa: curas más cuando tienes un juicio activo
Curación veloz: recuperas puntos de golpe adicionales al curarte

Defensa predilecta: bonificador a DMC y CA cuando te ataca un enemigo predilecto
Derviche dimensional: durante un ataque completo, usas *puerta dimensional* o paso abundante como acción rápida
Desafío heroico: 1/día retrasas el una condición dañina durante 1 asalto
Descubrimiento adicional: ganas un descubrimiento adicional
Detección prohibida: usas detectar el mal para obtener +10 a Percepción y Averiguar intenciones
Detector experto: detectas más de lo habitual con tus conjuros
Disipación destructiva: con una disipación con éxito, el oponente debe salvar o quedar aturdido
Dividir embrujo: afectas a dos criaturas con un embrujo
Dividir embrujo mayor: tus embrujos mayores afectan a dos objetivos
Dureza: +3 pg, +1 por cada DG más allá de 3

Duro de Pelar: te estabilizas automáticamente al tener menos de 0 pg

Ecléctico: ganas una clase predilecta adicional
Eidolon concentrado: +4 a concentración cerca de tu eidolon
Eidolon defensor: +1 a la CA cerca de tu eidolon
Eidolon resistente: tu eidolon aguanta más antes de desvanecerse
Eidolon vigilante: +4 a Percepción si estás cerca de tu eidolon
Embaucador gnomo: usas *mano de mago* y *prestidigitación* 1/día
Embrujo maldito: tienes un segundo intento para embrujos fallidos
Empatía rápida: usas empatía salvaje como acción estándar
Empatía salvaje mayor: +2 a empatía salvaje y afectas a más criaturas
Empujón furioso: sumas bonificador de Con a las pruebas para embestir
Engañoso: +2 a Engañar y Disfrazarse
Engarro: puedes iniciar una presa como con Agarrón mejorado
Erudito dimensional: das flaqueo desde todas las casillas desde las que atacas como Derviche dimensional
Escudo arcano: sacrificas 1 conjuro para ganar bonus de desvío a la CA
Especialización en conjuros: +2 a tu nivel de lanzador con un conjuro
Especialización en conjuros mayor: sacrificas conjuro para lanzar otro de forma espontánea
Estallido arcano: sacrificas un conjuro para hacer un ataque de rayo
Estilo del escorpión: reduce la velocidad del blanco en 5 pies
Estómago de hierro: +2 a TS contra náuseas y venenos ingeridos
Evolución adicional: +1 a reserva de evolución de tu eidolon
Expulsar muertos vivientes: usas canalizar energía para que los muertos vivientes huyan

Facilidad para la magia: +2 a Conoc. de conjuros y Usar objeto mágico
Familiar evolucionado: añades evolución de eidolon a tu familiar
Familiar mejorado: obtienes un familiar más poderoso
Fe pura: +4 a TS contra venenos
Final furioso: causas máximo daño y terminas tu furia
Floritura retórica: usas distracciones verbales con Diplomacia
Flotar: detienes tu movimiento de vuelo y levantas una nube de polvo
Forma salvaje planaria: puedes añadir las plantillas de celestial o infernal a tu forma animal
Forma poderosa: trata tu forma salvaje como de un tamaño mayor
Forma salvaje rápida: forma salvaje como acción rápida o de movimiento
Furia adicional: 6 asaltos de furia adicionales al día

Golpe de gracia furioso: desgarras a oponente moribundo y ganas un asalto de furia
Gran bebedor: ganas 2 puntos de ki temporal por ki borracho
Gran Fortaleza: +2 a las salvaciones de Fortaleza
Gran Fortaleza mejorada: 1/día, repites una TS de Fortaleza

Habla salvaje: puedes hablar en forma salvaje y hablar con los animales
Herencia mágica: ganas poder de línea de sangre
Herencia mágica mayor: un poder adicional de línea de sangre
Herencia mágica mejorada: añades poder de línea de sangre
Herencia racial: te comportas como humano y como otra raza

Impacto de conjuro maximizado: usa 3 puntos de reserva arcana para maximizar tu impacto de conjuro
Impacto sangriento de hechicero: recuperas usos de poderes al reducir a una criatura a 0 pg
Implantar bomba: puedes implantar una bomba en una criatura
Imposición de manos adicional: 2 usos adicionales diarios
Incorporación Ki: te levantas como acción rápida
Inquebrantable: renuncias al bonus de esquiva a la CA a cambio de RD
Inquebrantable mejorado: doblas la RD obtenida con Inquebrantable
Intercambio engañoso: tras una finta, puedes obligar al oponente a aceptar un objeto
Interferencia divina: sacrificas conjuro para que un enemigo repita una tirada de ataque
Interpretación adicional: 6 asaltos más de interpretación de bardo
Interpretación persistente: la interpretación de bardo dura 2 asaltos después de que pares de interpretar
Interrumpir cambiaformas: al causar daño, la aptitud de polimorfismo de tu oponente queda anulada
Intuición de oráculo: +2 a averiguar intenciones y conocimiento de conjuros

Juicio compartido: extiendes un juicio a un aliado adyacente en lugar de activar un segundo juramento

Juicio explosivo: +3 a tu nivel al hacer un juicio 1/día
Juicio instantáneo: puedes pronunciar o cambiar un juicio como acción inmediata
Juicio predilecto: sumas 1 a los ataques contra un tipo de criatura

Ki adicional: aumenta tu reserva de ki en 2 puntos

Liderazgo: ganas un allegado y seguidores
Ligero: +5 pies a tu velocidad base
Llamada del convocador: tu eidolon recibe bonificadores al convocarlo

Maestría en conjuros: preparas algunos conjuros sin libro de conjuros
Maestría con críticos de plaga: eliges la plaga de conjuros que aplicas
Maestro alquimista: +2 a pruebas de Artesanía (alquimia) y puedes crear objetos alquímicos y venenos más rápido
Maestro artesano: creas objetos mágicos sin ser lanzador de conjuros
Maleficio adicional: ganas un maleficio adicional
Maniobra de desorientación: tras entrar en la casilla de un oponente, +2 a los ataques
Maniobras dimensionales: ganas +4 a las pruebas de maniobras de combate al usar Derviche dimensional
Mano guiada: puedes usar modificador de Sab para las tiradas de ataque con arma predilecta
Manos hábiles: +2 a inutilizar mecanismo y trucos de manos
Maña del cazador: doblas el rango de amenaza para las armas contra tu enemigo predilecto
Marcado para la venganza: das a las armas de tus aliados la aptitud de azote contra un enemigo marcado
Mediano afortunado: puedes tirar la salvación para un aliado 1/día
Metafoco espontáneo: lanzas más rápidamente conjuros con metamagia
Mirada intimidadora: tiras dos veces para intimidar
Mirada perspicaz: tiras dos veces para averiguar intenciones
Movimientos ágiles: ignoras 5' de terreno difícil al moverte
Muere por tu amo: tu familiar tumor evita tu muerte
Música de fuego: puedes cambiar daño por daño de fuego en conjuros

Ojos de águila: ignoras -5 por distancia en pruebas de Percepción visual
Ojos del juicio: detectas alineamiento de una criatura a 60'
Oler el miedo: +4 a Percepción para detectar criaturas asustadas
Olfato agudo: obtienes la aptitud especial de Olfato

Palabra de curación: usas imposición de manos a 30 pies
Pasar por humano: +10 a Disfrazarse para aparentar humano
Pasar sin ser visto: haces una prueba de Sigilo contra oponentes desprevenidos durante el primer asalto de combate
Paso de la araña: vas por muros o techos ½ de distancia de caída ralentizada
Paso de las nubes: caminar por el aire ½ de distancia de caída ralentizada
Paso ligero: te mueves a velocidad normal en terreno difícil
Pasos Deslizantes: usas ki para moverte sin provocar AdO
Pericia mayor en conjuros: lanzas conjuro de hasta nivel 5 como aptitud sortilega 2/día
Pericia menor en conjuros: conjuro de niv.1 como aptitud sortilega 1/día
Perspicacia pensativa: usas discernir mentiras sobre una frase
Persuasivo: +2 a Diplomacia e Intimidar
Piedad adicional: tu imposición de manos tiene una piedad adicional
Piedad final: resucitas a los muertos con tu imposición de manos
Piedad mayor: curas +1d6 de daño con tus piedades
Piel de hierro: bonificador +1 de armadura natural a la CA
Piernas de mar: +2 a Acrobacias, Nadar y Trepas
Poder de furia adicional: ganas un poder de furia adicional
Potenciar aptitud sortilega: aumenta las variables en un 50%
Precisión furtiva: con el segundo ataque furtivo del asalto, aplicas una dote de crítico
Preparación de trampero: activas manualmente trampas para recibir +2 a tiradas de ataque y CD
Preservador planar: aprendes *convocar monstruo* a la vez que *convocar aliado natural*
Prodigio: +2 a 2 habilidades de Artesanía, Interpretar u Oficio
Pulla: desmoralizas oponentes con Engañar en lugar de Intimidar
Puño disipador: puedes lanzar *disipar magia* como acción rápida tras un ataque

Rasgos adicionales: obtienes dos rasgos de personaje adicionales
Rechazar conjuro: reflejas un conjuro de vuelta a su lanzador

Rechazar la muerte: usas *ki* para estabilizarte y recuperarte
Recompensa de la gracia: +1 al ataque usando imposición de manos
Recompensa de la vida: ganas pg con imposición de manos sobre otros
Recuerdo disruptivo: utiliza recordar conjuro tras interrumpir el conjuro de un oponente
Recuperación heroica: una vez al día, ganas una nueva salvación contra una condición que requiera salvación de Fortaleza
Reflejos rápidos: +2 a las TS de Reflejos
Reflejos rápidos mejorados: una vez al día repites una TS de Reflejos
Regreso con fuerza: suma +2 a todas las repeticiones de tiradas
Reparación de campo: no recibes penalizadores al reparar con materiales improvisados
Reserva arcana adicional: +2 a tu reserva arcana
Resistencia reforzada: aumentas la RD contra un ataque
Resolución final: tu aura de resolución aumenta a 20'
Revelación adicional: ganas una revelación adicional
Revelaciones abundantes: 1 uso adicional diario de una revelación
Rostro pétreo: bonif +4 a Engañar para mentir u ocultar motivos

Saber prohibido: añades conjuros a tu lista de paladín
Sabio armónico: aptitudes adicionales al interpretar en una estructura artificial
Sacerdote guerrero: +1 a Iniciativa y +2 a concentración si estás apresado
Sentido de la piedra: obtienes sentido de la vibración hasta 10 pies
Sentidos afinados: bonificador racial a pruebas de Percepción
Señor de los no muertos: mejoras al comandar y alzar muertos vivos
Señuelo vital: fascinas a los muertos vivos
Sigiloso: +2 a Escapismo y Sigilo
Sigue luchando: ganas pg temporales al quedar reducido a 0
Sinergia disipadora: Disipar magia aplicar un -2 a los TS del objetivo
Sociable: criaturas amistosas ganan +2 a pruebas de Diplomacia
Soltura cambiaformas: +4 a nivel de druida para cambio de forma
Soltura con una aptitud: +2 a la CD de un ataque especial
Soltura con una escuela de magia: +1 a la CD con una escuela de magia
Soltura con una habilidad: +3 a una habilidad (+6 con 10 rangos)
Soltura elemental: +1 a las CDs de salvación para un tipo de energía
Soltura elemental mayor: +1 a las CDs de TS para un tipo de energía
Soltura mayor con una escuela de magia: +1 a CD con escuela de magia

Táctico experimentado: usas la aptitud de táctica una vez más al día
Talento arcano: usas conjuro de nivel 0 3/día como aptitud sortilega
Talento de pícaro adicional: ganas un talento de pícaro adicional
Teúrgia: canalizas energía arcana y divina para mejorar tus conjuros
Traicionero: ganas un ataque gratuito con una prueba de Diplomacia con éxito
Trampa de explorador avanzada: +1 a la CD para detectar tus trampas
Trampas de explorador adicionales: +2 trampas de explorador al día
Transmutación tenaz: +2 a la CD para disipar tus transmutaciones
Trucos/Oraciones adicionales: +2 trucos/oraciones adicionales

Vidente del pecado: usas *detectar el mal* o *detectar muertos vivos*
Vínculo sensorial: +4 a Percepción al compartir sentidos con tu eidolon
Viraje brusco: puedes girar 180° como acción gratuita
Visión profunda: tu visión en la oscuridad tiene un alcance de 120 pies
Visionario profético: *augurio* con un 70% de éxito
Vitalidad furiosa: +2 a Con en furia y continúas en furia inconsciente
Voltereta: con una evasión con éxito puedes moverte ½ de tu velocidad
Voluntad de hierro: +2 a las TS de Voluntad
Voluntad de hierro mejorada: 1/día, repites salvación de Voluntad
Voz de la sibila: +1 a Diplomacia, Engañar e Interpretar
Voz discordante: al usar Interpretación de bardo, los aliados causan 1d6 de daño sónico adicional

Zancada mística: usas zancada forestal en terrenos mágicos

Dotes de Agallas

Agallas adicionales: +2 ptos de agallas/día, y +2 a tus agallas máximas
Hazaña de alijo secreto: usas 1 punto de agallas para recuperar pólvora o munición
Hazaña de disparo en salto: puedes moverte la mitad de tu velocidad y atacar con armas de fuego
Hazaña de signatura: usas 1 hazaña por 1 punto menos de agallas

Hazaña de tiro con rebote: tus disparos rebotan contra los muros u otro terreno sólido
Pistolero diestro: no provocas AdO al disparar o recargar armas de fuego mientras tengas 1 punto de agallas
Sin nombre: +2 a Engañar y gastas agallas para un +10 a Disfrazarse

Dotes de Combate

Abrazo final: ganas los ataques de constricción y agarrón mejorado
Acechador lunar: +2 a ataque y daño si tienes ocultación
Acercarse: das un paso de 5 pies como acción inmediata
Acercarse y golpear: sigues y atacas a criatura adyacente con acción inmediata
Acometida: -2 a tu CA para atacar con alcance
Ala de la grulla: puedes desviar un ataque por asalto al luchar a la defensiva o con defensa total
Aplastar: ignoras 5 puntos de dureza al romper un objeto
Apresador rápido: acción rápida para apresar mientras usas Presa mayor
Aprovechar el momento: cuando un aliado confirma una amenaza de crítica, ganas un AdO
Arrastrar al suelo: si eres derribado, puedes derribar a tu enemigo
Arrastre mayor: los enemigos que arrastres provocan AdO
Arrastre mejorado: 2 a intentos de arrastrar, sin ataque de oportunidad
Arrastre rápido: maniobra de arrastrar en vez de ataque cuerpo a cuerpo
Arrebatador mayor: enemigos no advierten el robo hasta el fin del combate
Arrebatador mejorado: +2 a arrebatador, sin ataque de oportunidad
Arrebatador rápido: puedes arrebatador en lugar de uno de tus ataques
Arrollar mayor: los enemigos que arrollas provocan AdO
Arrollar mejorado: +2 a arrollar, sin ataque de oportunidad
Artillero de asedio: sin penalizador por tamaño por apuntar un arma de asedio de fuego directo
Asalto a empujones: empujas a un enemigo con un arma a dos manos
Asalto atontador: pierdes bonif. de ataque para atontar a tus oponentes
Asalto aturdir: cambias bonif. de ataque para aturdir oponentes
Asalto de gnomos embrujado: uso independiente de magia gnómica
Asalto sangriento: cambias ataque c/c por daño de desangramiento
Astucia con red: puedes usar una red para cegar a tu oponente
Ataque al galope: te mueves antes y después de una carga montado
Ataque de torbellino: un ataque c/c contra cada enemigo al alcance
Ataque elástico: te mueves antes y después de un ataque c/c
Ataque en equipo: ayudas a otro como acción de movimiento con dos aliados adyacentes
Ataque en grupo: flanqueas a un oponente si hay dos aliados adyacentes
Ataque en manada: ataques aliados te permiten dar un paso de 5 pies
Ataque múltiple: -2 en lugar de -5 a los ataques naturales secundarios
Ataque poderoso: cambias ataque c/c por daño
Atrapar flechas: atrapas un ataque a distancia por asalto
Ayuda rápida: ayudar a otro como acción rápida

Bajo tus pies: +4 a Acrobacias para superar a oponentes más grandes
Brillo del mono: tras Puñetazo aturdir, entras en un espacio adyacente
Buscar problemas: recibes el daño de un ataque a un aliado adyacente

Cambio de posiciones: intercambias lugar con un aliado adyacente
Camino del kirin: eliges 10 para identificar a una criatura usando Saber
Canalizar castigo: canaliza energía a través de tu ataque
Caparazón de tortuga caimán: +2 a bonif. CA y oponentes tienen -4 para confirmar críticos
Carga coordinada: cargas contra el mismo oponente que un aliado
Carga impetuosa: doble daño en una carga montado
Cargar a través: arrollas como acción gratuita mientras cargas
Celote inmortal: los enemigos repiten tiradas para confirmar críticos
Choque y derribo: derribas a un enemigo tras un ataque poderoso
Círculo del asesino: al hacer una prueba de combate de exhibición tras un crítico, mueves 5 pies
Cobertura defensiva: das cobertura a un aliado en defensa total
Colmillo de la serpiente: si tu oponente falla, haces un AdO como acción inmediata
Comandante de asedio: +4 a la dotación de un arma
Combate con dos armas: reduces malus al combatir con dos armas
Combate con dos armas mayor: tercer ataque con la mano torpe
Combate con dos armas mejorado: ataque adicional con la mano torpe
Combate con múltiples armas: reduce malus al luchar con varias armas

Combatiente de escenario: sin penalizador al causar daño atenuado
Combatir desde una montura: evita ataques contra la montura
Combatiente de exhibición: puedes hacer pruebas de combate de exhibición en cualquier combate
Compañero de finta: cuando un aliado finte con éxito, el oponente pierde bonif. Destreza contra tu ataque
Compañero de finta mejorado: si un aliado finta, obtienes AdO contra tu oponente
Competencia con arma exótica: sin penalizador con un arma exótica
Competencia con arma marcial: sin penalizador con un arma marcial
Competencia con armadura intermedia: sin malus al ataque con armadura intermedia
Competencia con armadura ligera: sin malus al ataque con arm. ligera
Competencia con armadura pesada: sin malus al ataque con arm. pesada
Competencia con armas sencillas: sin malus al atacar con armas simples
Competencia con escudo: sin penalizador al ataque usando escudo
Competencia con escudo pavés: sin penaliz. al atacar usando escudo pavés
Conclusión ruin: golpe de gracia contra enemigos aterrados o aturridos
Congelación del marid: lanzas una línea de agua helada de 30 pies
Contraataque de la grulla: al desviar un ataque, puedes hacer un AdO
Contragolpe: ataca a los enemigos que te atacan usando alcance
Corpulencia intimidante: suma la Fue a Intimidar además del Car
Crítico agotador: cuando consigues un crítico, el blanco queda fatigado
Crítico atontador: con un crítico, el blanco queda afectado
Crítico aturridor: cuando consigues un crítico, el blanco queda aturrido
Crítico cegador: cuando consigues un crítico, el blanco queda cegado
Crítico conmocionador: al conseguir un crítico, el blanco queda grogui
Crítico empalante: empalas y causas daño adicional con un crítico
Crítico empalante mejorado: el oponente empalado debe superar una maniobra de presa para extraer tu arma
Crítico ensordecedor: con un crítico, el blanco queda sordo
Crítico extenuante: al conseguir un crítico, el blanco queda exhausto
Crítico mejorado: doblas el rango de amenaza de un arma
Crítico paralizante: con un crítico reduces la velocidad del objetivo a 1/2
Crítico sangrante: con un crítico el blanco sufre 2d6 de desangramiento

Danza burlona: puedes mueves 5 pies sin provocar AdO o tu velocidad normal
Debajo y encima: las presas fallidas contra ti hacen que el atacante caiga
Defensa con dos armas: bonif. +1 de escudo al luchar con dos armas
Defensa coordinada: +2 a DMC
Derribo a dúo: cuando haces un derribo contra un enemigo amenazado por un aliado, tira dos veces y usa el mejor resultado
Derribo del hijo de la tierra: puedes derribar a un gigante de hasta tamaño Enorme
Derribo mayor: los enemigos que derribas provocan AdO
Derribo mejorado: +2 a las pruebas de derribo, sin AdO
Desarme mayor: tiras las armas de tus enemigos lejos
Desarme mejorado: +2 a desarmar, sin ataque de oportunidad
Desenvainado rápido: desenvainas un arma como acción gratuita
Desgarrar con dos armas: desgarras a un enemigo al golpear con 2 armas
Desgarramiento del jabalí: ataques sin armas causan daño de desangramiento
Desmontar: derribas a oponentes de sus monturas
Desplazamiento mayor: los enemigos que desplazas provocan ataques de oportunidad
Desplazamiento mejorado: +2 a intentos de desplazar, sin ataque de oportunidad
Desplazamiento rápido: puedes desplazar en lugar de uno de tus ataques cuerpo a cuerpo
Detener: evita que los enemigos te sobrepasen
Desviar flechas: evitas un ataque a distancia por asalto
Disparar desde una montura: reduces penaliz. por atacar disparar montado
Disparo a bocajarro: +1 al ataque y daño a 30'
Disparo a la carrera: atacas a distancia en cualquier punto del movimiento
Disparo a larga distancia: reduce a la 1/2 los penalizadores por distancia
Disparo concentrado: suma modif. de Int al daño con arcos o ballestas
Disparo crítico impactante: puedes embestir con un impacto crítico

Disparo de desenganche: al usar Floritura de desenganche puedes hacer un ataque
Disparo de despedida: haces un ataque a distancia al retirarte
Disparo disruptor: ataques a distancia suben la CD para lanzar conjuros
Disparo instantáneo: amenazas 5 pies cuando usas un arma a distancia
Disparo instantáneo mejorado: amenazas 10 pies más con Disparo instantáneo
Disparo instantáneo mayor: bonif. a daño y confirmar críticos con armas a distancia
Disparo perforante: ignoras armadura o escudo al atacar a distancia
Disparo preciso: sin penalizador por disparar a cuerpo a cuerpo
Disparo preciso mejorado: sin ocultación o cobertura al atacar a distancia
Disparo punzante: usas flechas como arma cuerpo a cuerpo para empujar enemigos
Disparo rápido: haces un ataque a distancia adicional
Disparo tumbado: ignoras penalizadores por disparar tumbado
Disparos agrupados: calcula el daño total de ataques de asalto completo a distancia antes de aplicar la RD
Disparos múltiples: disparas dos flechas simultáneamente
Disruptivo: aumenta la CD para lanzar conjuros adyacentes a ti

Ejecutor: desmoralizas al oponente al causar daño atenuado
Embestida del janni: tus saltos siempre se consideran con carrera y haces daño x2 con una carga en salto
Embestida impactante: realizas una embestida con un crítico exitoso
Embestida mayor: los enemigos que embistes provocan AdO
Embestida mejorada: +2 a los intentos de embestida, sin AdO
Embestida rápida: puedes embestir en lugar de hacer un ataque
Entrenamiento con armadura arcana: -10% al fallo de conjuro arcano
Entrenamiento con armadura reforzada: rompes tu armadura o escudo para convertir un crítico en un ataque normal
Entrenamiento con armas defensivas: +2 de esquivas contra un grupo de armas de guerrero
Entrenamiento en combate defensivo: usa tus DG totales como tu ataque base al calcular tu DMC
Entrenamiento en combate feral: usas dotes de Impacto sin arma mejorado con armas naturales
Envenenado preciso: al usar Impacto de víbora puedes envenenar dos dardos de cerbatana que puedes usar cuerpo a cuerpo
Escudarse desde una montura: bonus de escudo a la CA de la montura
Escudo contra proyectiles: desvías un ataque a distancia por asalto con tu escudo
Escudo contra rayos: desvías un ataque de toque a distancia por asalto con tu escudo
Escudo corporal: ganas coberturas al participar en una presa
Escudo de mandobles: reduces el daño con armas a dos manos para ganar bonif. +4 de escudo
Escudo salvador: concedes bonificador de escudo a un aliado adyacente
Espada y pistola: los ataques a distancia no provocan AdO
Especialización con escudo: +2 a CA contra críticos
Especialización con un arma: +2 al daño con un arma
Especialización mayor con escudo: bonif. +2 a CA contra críticos, niegas un crítico una vez al día
Especialización mayor con un arma: +2 al daño con un arma
Espíritu del marid: +1 uso de Puño elemental y resistencia al frío
Esquiva: bonif. +1 de esquiva a la CA
Espíritu del djinni: +1 uso de Puño elemental/día y resistencia a electricidad
Estilo de la grulla: penalizador -2 al luchar a la defensiva
Estilo de la mantis: +1 Puñetazo aturridor/día y CD +2
Estilo de la pantera: te vengas de oponentes que hagan ataques de oportunidad contra ti
Estilo de la serpiente: +2 a Averiguar intenciones y daño perforante con ataques sin armas
Estilo de la tortuga caimán: bonificador +1 de escudo a la CA si tienes una mano libre
Estilo del djinni: +1 uso/día de Puño elemental y bonif. al daño por electricidad
Estilo del dragón: +2 contra sueño, parálisis y aturdimiento y puedes ignorar terreno difícil
Estilo del jabalí: los impactos sin arma hacen daño contundente o perforante

Estilo del janni: -1 a la CA al cargar; los oponentes que flanquean sólo ganan +1 contra ti
Estilo del kirin: puedes hacer pruebas de Saber contra oponentes como acción rápida para ganar bonificadores
Estilo del hijo de la tierra: la CA por entrenamiento defensivo aumenta hasta +6 contra gigantes
Estilo del ifriti: +1 Puño elemental/día y daño por fuego
Estilo del marid: +1 uso de Puño elemental y haces daño de frío
Estilo del mono: sumas Sab a Acrobacias y no tienes penalizador por atacar tumbado
Estilo del shaitan: +1 uso de Puño elemental y causas daño por ácido
Estilo del tigre: +2 a DMC contra embestida, arrollar y derribo y causas daño cortante
Estrangulador: causas daño furtivo a oponentes apresados
Estrangulamiento: sujetas a oponente apresado más grande que tú
Estratega en teleportación: las criaturas que se teleportan provocan ataques de oportunidad
Exhibición del héroe: +2 a las pruebas de combate de exhibición; puede desmoralizar a oponentes
Exhibición deslumbrante: intimidada a tus enemigos a 30 pies
Exhibición dramática: +2 a pruebas de interpretar, tiradas de ataque y maniobras de combate
Exhibición magistral: obtienes beneficios de dos dotes de exhibición
Exhibición salvaje: +2 a pruebas de Exhibición y +1d6 a tiradas de daño
Experto en cachiporra: bonificador al daño en ataques atenuados
Experto en redes: puedes usar una red como un arma a una mano
Explosión terrestre del shaitan: lanza una columna de ácido de 20 pies

Falsa apertura: provocas AdO y +4 a la CA contra ataques
Ferocidad del dragón: ganas bonificador a ataques sin armas y puedes dejar a tus oponentes estremecidos
Ferocidad del jabalí: añades daño perforante a ataques sin armas y desmoralizas oponentes
Final mortal: los enemigos derrotados hacen TS de Fortaleza o morir
Final sangriento: intimidas si reduces a un oponente a 0 o menos pg
Finta con dos armas: renuncias al primer ataque para fintar
Finta con dos armas mejorada: usas Engañar en vez de tu primer ataque
Finta de acechador lunar: prueba de Engañar para fintar con ocultamiento
Finta de desenganche: al fintar te mueves a mitad de velocidad sin provocar AdO
Finta mayor: enemigos fintados pierden bonif. de Destreza 1 asalto
Finta mejorada: finta como acción de movimiento
Flanqueo en grupo: +4 a ataques cuando flanqueas
Floritura de desenganche: al fintar tu casilla inicial no está amenazada
Formación de caballería: puedes compartir espacio con otras monturas y cargar a través de espacios ocupados por monturas aliadas
Frustrar flanqueo: los enemigos que golpeas pierden tus bonificadores de flanqueo contra ti
Furia desgarradora: sólo necesitas la mitad de los ataques para rasgar
Furia desgarradora mayor: al rasgar a un oponente, causas daño de desangramiento
Furia desgarradora mejorada: daño adicional con una rasgadura

Gambito del ala rota: bonificas a oponente para golpear y provocar AdO
Garra de la pantera: te vengas como acción gratuita en vez de rápida
Garra de la tortuga caimán: bonus de escudo a DMC y CA de toque
Garras del tigre: haces un único ataque con ambas manos y combinas los resultados
Garras destripadoras: +1d6 de daño adicional si ambas garras impactan
Garras mágicas: tus armas naturales se tratan como mágicas y de plata
Giro de honda: reduce los penalizadores por atacar a distancia en 2
Giro del djinni: usas Puño elemental para rodearte de electricidad
Gnomo embrujado: obtienes aspecto de fata embrujada
Golpe aplastante: Puñetazo aturdidor reduce la CA del objetivo
Golpe con el escudo mejorado: retienes bonif. por escudo al golpear
Golpe demolidor: lanzas a un oponente a 10'
Golpeador: infliges daño atenuado con armas contundentes
Golpeador de pesadilla: +2 a CD de Puñetazo aturdidor para oponentes afectados por fuego faérico
Golpetazo con el escudo: embestida con un ataque de golpetazo
Golpetazo final: das un golpetazo con el escudo tras un impacto crítico
Gran Hendedura: un ataque adicional después de cada ataque con éxito

Guardaespaldas: usas AdO para dar un bonus a la CA a aliado adyacente

Hendedura: haces un ataque adicional si el primero impacta
Hendedura final: haces un ataque adicional si el oponente es derribado
Hendedura final mejorada: puedes usar Hendedura final cualquier número de veces por asalto
Hijo de la tierra rematador: puedes derribar a un gigante de cualquier tamaño y usar Puñetazo aturdidor contra un gigante que se levante
Honda mangual: haces ataques cuerpo a cuerpo con una honda
Hondero tumbado: puedes usar una honda tumbado
Horror del abrazo final: las criaturas que reciben daño de constricción quedan estremecidas
Hostigador montado: haces un ataque completo si la montura se mueve a su velocidad o menos
Huída y derribo: derribas a un enemigo cuando rompes una presa

Impacto arcano: +1 al daño y las armas se consideran mágicas
Impacto de bienvenida: usas una acción rápida para Engañar y fintar
Impacto de cocatriz: conviertes al objetivo en piedra con un crítico
Impacto de dominio: usas un poder de dominio con impacto sin armas
Impacto de escuela: aplicas efecto de escuela de magia como acción rápida tras un ataque c/c
Impacto de hechicero: aplicas aptitud de línea de sangre como parte de ataque c/c
Impacto de víbora: aplicas veneno de contacto a tu impacto sin arma
Impacto del kirin: +2 introspectivo para identificar a una criatura
Impacto derribador: ataque de derribo con un crítico con éxito
Impacto desarmante: desarmas con un impacto crítico
Impacto desplazador: haces un desplazamiento con un impacto crítico
Impacto devastador: daño adicional al usar el bonif. de Impacto vital
Impacto devastador mejorado: bonif. a las tiradas para confirmar críticos
Impacto embrujado: puedes usar un embrujo con un impacto sin armas
Impacto penetrante: tus ataques ignoran 5 puntos de RD
Impacto penetrante mayor: tus ataques ignoran 10 puntos de RD
Impacto perfecto: tira 2 veces tu impacto sin arma y usa la mejor tirada
Impacto preciso: +1d6 puntos de daño de precisión con ataques c/c
Impacto revelador: afectas a un oponente con una revelación como parte de un ataque
Impacto rompearmas: ataque de romper arma con un crítico exitoso
Impacto sin arma mejorado: siempre se te considera armado
Impacto sombrío: causas daño de precisión a objetivos con ocultación
Impacto vital: haces el doble del daño normal con un ataque
Impacto vital mejorado: haces tres veces el daño normal con un ataque
Impacto vital mayor: haces cuatro veces el daño normal con un ataque
Impacto mortal: haces el doble de daño +1 punto de Con
Ingeniero de asedio: eres competente con todas las armas de asedio
Ingeniero de asedio maestro: la dotación puede cargar una máquina de asedio como acción de movimiento
Iniciado inmortal: no quedas conmocionado al usar Duro de pelar; +2 a las tiradas de daño cuerpo a cuerpo
Iniciativa mejorada: +4 a las pruebas de iniciativa
Inmovilizar: oponentes que se muevan 5' o se retiren, provocan AdO
Ira de medusa: haces 2 ataques extra contra enemigo entorpecido

Lanzador a corta distancia: algunos ataques no provocan AdO.
Lanzador a dos manos: bonif. de Fue al usar dos manos para lanzar un arma
Lanzador a larga distancia: reduce penalizadores de alcance a armas arrojadizas en 2
Lanzador furioso: lanzas un arma a dos manos como acción estándar
Lanzamiento en carga: reglas de carga para atacar con armas arrojadizas
Lanzamiento en carga mejorado: tu objetivo puede estar a cualquier distancia
Lanzamiento giratorio: usas una acción rápida para embestir a un oponente, moverlo y derribarlo
Lanzamiento ki: lanzas a un oponente hasta una casilla adyacente con un ataque de derribo
Lanzamiento ki mejorado: lanzas oponentes a casillas ocupadas
Lanzamiento y agarre: tras lanzamiento ki puedes intentar una presa
Lanzar cualquier cosa: sin malus por armas improvisadas a distancia
Legado monástico: cuentas la mitad de tus niveles que no sean de monje como niveles de monje para el daño sin armas
Lucha a ciegas: repite tiradas de fallo por ocultación
Lucha a ciegas mayor: la ocultación total se considera ocultación normal

Lucha a ciegas mejorada: ignoras la posibilidad de fallo por todo lo que sea inferior a ocultación total

Machaca la brecha: con un ataque completo, cada golpe contra el mismo oponente hace daño adicional

Maestría a bocajarro: no provocas AdO al disparar un arma a distancia

Maestría con armadura arcana: -20% al fallo de conjuro arcano

Maestría con armas de exhibición: todas tus armas funcionan como si fueran de exhibición

Maestría con armas improvisadas: haces letal un arma improvisada

Maestría con ballestas: recargas una ballesta como acción rápida y haces ataques completos

Maestría con críticos: aplicas dos efectos a tus críticos

Maestría con látigo: usar un látigo no provoca ataques de oportunidad

Maestría con látigo mejorada: amenazas con tu látigo y puedes agarrar objetos Menudos

Maestría con látigo mayor: apresas usando un látigo

Maestría en estilo de combate: cambias de estilo como acción gratuita.

Maestro acechador lunar: ocultación eleva 10% probabilidad de fallo

Maestro de truenos gemelos: oponentes golpeados por truenos gemelos quedan estremecidos

Maestro del abrazo final: tu constricción hace el doble del daño

Maestro del bastón: manejas un bastón como arma a una mano

Maestro del escudo: sin penalizador por dos armas al atacar con escudo

Maestro en cachiporra: causas el doble del daño furtivo atenuado

Maestro inmortal: no pierdes puntos de golpe al usar Duro de pelar

Maniobras ágiles: una bonif. Des al calcular tu BMC

Maniobras con red: usas una red para derribar o desarmar

Maniobras coordinadas: +2 a maniobras de combate

Matanza pavorosa: prueba Intimidar cuando derribas a un enemigo

Mortaja de gnomo embrujado: uso adicional de magia gnómica

Moveirse como el rayo: 50% de ocultación al moverte

Moveirse como el viento: 20% de ocultación al moverte

Movilidad: +4 a la CA contra AdO por movimiento

Movimientos del mono: sumas Sab a pruebas de trepar y te mueves a trepas de velocidad

Muerte desde arriba: +5 a los ataques cuando cargas desde terreno elevado o volando

Muerte o gloria: +4 a ataque, daño y tiradas de crítico contra oponentes Grandes o mayores

Muro de escudos: aumenta tu bonificador por escudo a la CA

Objetivo de oportunidad: cuando un aliado impacta con un ataque a distancia puedes atacar como acción inmediata

Parada de la pantera: los ataques de venganza se resuelven antes del ataque

Pareja oportunista: +4 a ataques de oportunidad

Paso lateral: paso de 5' después de que un oponente falle

Paso lateral mejorado: no usas un paso de 5' en tu siguiente turno

Pasos acrobáticos: ignora 20' de terreno difícil al moverte

Pasos de la serpiente: bonificador para evitar tu derribo y usas Averiguar intenciones para confirmar críticos

Patada de castigo: derribas o empujas enemigos con impactos sin arma

Patrulla de combate: aumentas el área amenazada para AdO

Perfil bajo: bonif. +1 de Esquiva a la CA contra ataques a distancia

Pericia en combate: cambia bonif. Ataque por CA

Piel del shaitan: +1 uso de Puño elemental y resistencia al ácido

Pillar desprevenido: sin penalizador para armas improvisadas

Pisotear: arrollas a tus enemigos al ir montado

Pisotón cruel: cuando un oponente cae, provoca AdO

Pistolero aficionado: ganas una cantidad limitada de agallas y acceso a hazañas de pistolero

Posición del ifriti: +1 Puño elemental al día y resistencia al fuego

Precisión élfica: repites % de fallo por ocultamiento al usar un arco

Presa mayor: mantienes la presa como acción de movimiento

Presa mejorada: +2 a los intentos de presa, sin AdO

Puntería mortal: cambia ataque a distancia por daño

Puñetazo aturridor: aturdes a un oponente con un ataque sin armas

Puño de cruzado: puedes usar imposición de manos o toque de corrupción con un impacto sin armas con éxito

Puño de gorgón: atontas a un enemigo cuya velocidad queda reducida

Puño elemental: +1d6 de daño de energía con impacto sin armas

Puño de pesadilla: al luchar en la oscuridad mágica, +2 al daño

Ráfaga de cruzado: usas ráfaga de golpes con arma predilecta de tu dios

Ráfaga de truenos gemelos: derribas a un gigante de tamaño Enorme y +2 al daño contra gigantes

Recarga rápida: Recargas tu arma rápidamente

Red y tridente: puedes llevar un arma a una mano o ligera con una red

Redirección elusiva: tras evitar daño, usa 1 punto de ki para redirigir el ataque contra un oponente

Reducción y rechazo: embistes a oponentes que no perforan tu RD

Reflejos de combate: haces ataques de oportunidad adicionales

Rodar al caer: si te derriban, te mueves 5 pies como acción inmediata

Rompeconjuros: los enemigos provocan ataques si sus conjuros fallan

Rompecuellos: puedes causar daño de Fue o Des a un oponente sujeto

Rompeshijos: causas daño de Fue o Des al usar Puñetazo aturridor

Rompemandíbulas: con un puñetazo aturridor puedes romper la boca de un oponente

Romper arma mayor: +6 de daño al romper arma pasan a tu enemigo

Romper arma mejorado: +2 a los intentos de romper arma, sin AdO

Romper defensas: los enemigos entorpecidos quedan desprevenidos

Romper guardia: atacas a un oponente al que trataste de desarmar con tu segunda arma

Rugido del dragón: +1 Puñetazo aturridor/día y puedes emitir un rugido conmocionador

Sabiduría de la mantis: considera la mitad de tus niveles que no sean de monje como si lo fueran para efectos de Puñetazo aturridor

Salto con rebote: vuelves a montar como acción rápida con prueba de Acrobacias

Salto del tigre: aplicas el penalizador de Ataque Poderoso a la CA

Salva de apertura: +4 a ataques cuerpo a cuerpo tras ataques a distancia

Seguir los pasos: te mueves hasta 10 pies como acción inmediata

Segunda oportunidad: cambias ataques posteriores para repetir un primer ataque fallido

Segunda oportunidad mejorada: -5 a ataques al repetir un primer ataque fallido

Señor de los caballos: usas nivel de personaje para poderes de montura

Soltura con críticos: +4 a los ataques para confirmar críticos

Soltura con escudo: +1 a la CA al usar un escudo

Soltura con un arma: +1 a las tiradas de ataque con un arma

Soltura furiosa: sin penalizador al Ataque poderoso en el primer ataque de cada asalto

Soltura mayor con escudo: +1 a la CA al usar un escudo

Soltura mayor con un arma: +1 al ataque con un arma

Sujeción aturridora: usa Puñetazo aturridor contra oponentes sujetos.

Sujeción desgarradora: contra oponente sujeto, causas daño de desangramiento con presa

Sujeción y derribo: contra un oponente sujeto, doblas el daño atenuado con una presa

Sutileza con las armas: usa Des en vez de Fue con armas ligeras

Tajo Doble: sumas tu Fue a las tiradas de ataque con la mano torpe

Tejedor de pesadilla: desmoralizas a tus enemigos lanzando *oscuridad*.

Tempestad del janni: tras ataque sin armas, +4 a embestir o derribar

Tiro de enfilada: si un aliado flanquea, ganas +2 a ataques a distancia

Toque de serenidad: los enemigos golpeados por ataques sin armas no pueden atacar o lanzar conjuros

Toque del ifriti: cono de fuego que prende fuego a tus oponentes

Tormento de la mantis: +1 uso de Puñetazo aturridor al día y puedes deslumbrar y dejar grogui a un oponente

Truco de paso: una prueba de Acrobacias te permite fingir

Truco desde una montura: superas siempre las pruebas de Montar

Truco sucio mayor: el penalizador del truco sucio dura 1d4 asaltos

Truco sucio mejorado: bonificador +2 a intentos de trucos sucios, sin ataque de oportunidad

Truco sucio rápido: puedes hacer un truco sucio en lugar de uno de tus ataques

Truenos gemelos: cambias un ataque contra gigante por desarmar, romper arma o derribo

Vigilancia: actúas en el asalto de sorpresa si un aliado puede actuar

Dotes de Creación de Objetos

Elaborar poción: creas pociones mágicas
Fabricar armas y armaduras mágicas: creas armas y armaduras mágicas
Fabricar bastón: creas bastones mágicos
Fabricar cetro: creas cetros mágicos
Fabricar constructo: creas criaturas de tipo constructo, como gólems
Fabricar objeto maravilloso: creas objetos maravillosos mágicos
Fabricar varita: creas varitas mágicas
Forjar anillo: creas anillos mágicos
Inscribir rollo de pergamino: creas pergaminos mágicos

Dotes de Crítico

Crítico agotador: cuando consigues un crítico, el blanco queda fatigado
Crítico atontador: cuando consigues un crítico, el blanco queda afectado
Crítico aturdir: cuando consigues un crítico, el blanco queda aturrido
Crítico cegador: cuando consigues un crítico, el blanco queda cegado
Crítico conmocionador: al conseguir un crítico, el blanco queda grogui
Crítico ensordecedor: cuando consigues un crítico, el blanco queda sordo
Crítico extenuante: al conseguir un crítico, el blanco queda exhausto
Crítico maldito: con un crítico lanzas una maldición
Crítico de plaga: un crítico con un conjuro aplica una plaga de conjuros
Crítico de plaga mayor: crítico con conjuro aplica una plaga de conjuros mayor
Crítico disipador: tras un crítico, puedes lanzar *disipar magia*
Crítico empalante: puedes empalar a un oponente con un crítico
Crítico empalante mejorado: oponente empalado debe superar una presa para extraer tu arma
Crítico paralizante: con un crítico, la velocidad del objetivo queda reducida a la mitad
Crítico sangrante: con un crítico el blanco sufre 2d6 de desangramiento
Disparo crítico impactante: puedes embestir con un impacto crítico

Dotes de Equipo

Aprovechar el momento: cuando un aliado confirma una amenaza de crítica, ganas un AdO
Ataque en manada: los ataques aliados te permiten dar un paso de 5 pies
Carga coordinada: cargas contra mismo oponente que un aliado
Compañero de finta: cuando un aliado finta con éxito, el oponente pierde bonif. Destreza contra tu ataque
Compañero de finta mejorado: si un aliado finta, obtienes AdO contra tu oponente
Derribo a dúo: cuando haces un derribo contra un enemigo amenazado por un aliado, tira dos veces y usa el mejor resultado
Espalda contra espalda: +2 a CA contra oponentes que flanqueen
Espalda contra espalda mejorado: +2 a la CA a un aliado adyacente contra enemigos que flanqueen
Formación de caballería: puedes compartir espacio con otras monturas y cargar a través de espacios ocupados por monturas aliadas
Gambito del ala rota: bonificas a oponente que te golpea y provoca AdO
Médico de combate: eliges 10 y no provocas AdO al Sanar
Objetivo de oportunidad: cuando un aliado impacta con un ataque a distancia puedes atacar como acción inmediata
Ruta de huida: no provocas AdO al moverte por espacios adyacentes a enemigos
Sacudida: +1 a todos los tiros de salvación por cada aliado adyacente.
Sinergia sigilosa: elige la mejor tirada cuando tus aliados y tú hagáis pruebas de Sigilo
Tiro de enfilada: cuando un aliado flanquea, ganas +2 a ataques a distancia
Vaciar bolsillos en equipo: cuando un aliado use Engañar, puedes vaciar bolsillos como acción inmediata

Dotes de Estilo

Estilo de la grulla: penalizador -2 al luchar a la defensiva
Estilo de la mantis: +1 Puñetazo aturdir al día y +2 a la CD
Estilo de la pantera: te vengas de oponentes que hagan ataques de oportunidad contra ti
Estilo de la serpiente: +2 Averiguar intenciones y causas daño perforante con ataques sin armas
Estilo de la tortuga caimán: +1 de escudo a la CA con una mano libre
Estilo del djinni: +1 uso/día de Puño elemental y bonif. al daño por electricidad

Estilo del dragón: +2 contra efectos de sueño, parálisis y aturdimiento y puedes ignorar terreno difícil
Estilo del hijo de la tierra: la CA por entrenamiento defensivo aumenta hasta +6 contra gigantes
Estilo del ifriti: +1 Puño elemental al día y daño por fuego
Estilo del jabalí: los impactos sin arma hacen daño contundente o perforante
Estilo del janni: sólo recibes -1 a la CA al cargar; los oponentes que flanquean sólo ganan +1 contra ti
Estilo del kirin: puedes hacer pruebas de Saber contra oponentes como acción rápida para ganar bonificadores
Estilo del marid: +1 uso de Puño elemental y haces daño de frío
Estilo del mono: sumas Sab a Acrobacias y no tienes penalizador por atacar tumbado
Estilo del shaitan: +1 uso de Puño elemental y causas daño por ácido
Estilo del tigre: +2 a DMC contra embestida, arrollar y derribo y causas daño cortante

Dotes de Exhibición


Círculo del asesino: al hacer una prueba de combate de exhibición tras un crítico, mueves 5 pies
Danza burlona: puedes moverte 5 pies sin provocar AdO o tu velocidad normal
Exhibición del héroe: +2 a las pruebas de combate de exhibición; puede desmoralizar a oponentes
Exhibición dramática: +2 a pruebas de interpretar, tiradas de ataque y maniobras de combate
Exhibición magistral: obtienes beneficios de dos dotes de exhibición
Exhibición salvaje: +2 a pruebas de Exhibición y +1d6 a daño
Maestría en combate de exhibición: haces una prueba de combate de exhibición como acción gratuita

Dotes Metamágicas

Ampliar conjuro: dobla el alcance del conjuro
Apresurar conjuro: lanzas conjuros como acción rápida
Conjurar en silencio: lanzas conjuros sin componentes verbales
Conjurar sin moverse: lanzas conjuros sin componentes somáticos
Conjuro ardiente: el daño de conjuro dura más tiempo
Conjuro atontador: atontas a una criatura con el daño del conjuro
Conjuro atronador: criatura ensordecida con daño del conjuro
Conjuro con alcance: aumentas el alcance del conjuro en una categoría
Conjuro con eco: puedes volver a lanzar el conjuro
Conjuro con rebote: rediriges conjuros que no afecten al blanco inicial
Conjuro concentrado: sube la CD del TS para un objetivo del grupo
Conjuro congelante: tus conjuros congelantes paralizan a los enemigos
Conjuro conmocionador: -2 a ataque, TS y pruebas
Conjuro derribador: derribas al objetivo del conjuro
Conjuro deslumbrante: dejas deslumbrado al objetivo
Conjuro disruptivo: el objetivo debe hacer prueba de concentración para lanzar conjuros en el asalto siguiente
Conjuro ectoplásmico: el conjuro afecta a criaturas incorpóreas y etéreas
Conjuro elemental: daño de energía en lugar del daño habitual
Conjuro fúnebre: tus conjuros enajenadores afectan a muertos vivientes
Conjuro insistente: las criaturas que salvan deben volver a hacerlo
Conjuro nauseabundo: criatura afectada con daño de conjuro
Conjuro perforante: -5 a la RC contra ese conjuro
Conjuro persistente: el área de un conjuro instantáneo dura 1 asalto
Conjuro piadoso: el conjuro hace daño atenuado en lugar de letal
Conjuro reforzado: aumenta los dados máximos de daño en 5 niveles
Conjuro selectivo: excluyes objetivos del área de efecto del conjuro
Conjuro tanatópico: el conjuro perfora resistencias contra efectos de muerte y afecta a muertos vivientes
Extender conjuro: dobla el área del conjuro
Intensificar Conjuro: trata un conjuro como de un nivel mayor
Maximizar Conjuro: maximiza las variables del conjuro
Potenciar Conjuro: aumenta las variables de conjuro un 50%
Prolongar conjuro: dobla la duración del conjuro

Dotes de Trabajo en Equipo

A cubierto: usas el resultado de un aliado en una salvación de Reflejos
Cambio de posiciones: intercambias lugar con un aliado adyacente
Conjunto: interpretación en equipo
Defensa coordinada: +2 a DMC
Flanqueo en grupo: +4 a ataques cuando flanqueas



Impacto preciso: +1d6 puntos de daño de precisión con ataques c/c
Lanzador de conjuros aliado: +2 a pruebas de nivel para superar RC
Lanzador de conjuros escudado: +4 a pruebas de concentración
Maniobras coordinadas: +2 a maniobras de combate
Muro de escudos: aumenta tu bonificador por escudo a la CA
Pareja oportunista: +4 a ataques de oportunidad
Vigilancia: actúas en el asalto de sorpresa si un aliado puede actuar

Glosario Inglés/Español

Ability Focus: *Soltura con una aptitud*
Abundant Revelations: *Revelaciones abundantes*
Accursed Critical: *Crítico maldito*
Accursed Hex: *Embrujo maldito*
Acrobatic: *Acrobático*
Acrobatic Steps: *Pasos acrobáticos*
Adder Strike: *Impacto de víbora*
Additional Traits: *Rasgos adicionales*
Adept Champion: *Campeón adepto*
Advanced Ranger Trap: *Trampa de explorador avanzada*
Agile Maneuvers: *Maniobras ágiles*
Alertness: *Alerta*
Alignment Channel: *Canalizar alineamiento*
Allied Spellcaster: *Lanzador de conjuros aliado*
Amateur Gunslinger: *Pistolero aficionado*
Animal Affinity: *Afinidad animal*
Antagonize: *Antagonista*
Arc Slinger: *Giro de honda*
Arcane Armor Training: *Entrenamiento con armadura arcana*
Arcane Armor Mastery: *Maestría con armadura arcana*
Arcane Blast: *Estallido arcano*
Arcane Shield: *Escudo arcano*
Arcane Strike: *Impacto arcano*
Arcane Talent: *Talento arcano*
Armor Proficiency, Heavy: *Competencia con armadura pesada*
Armor Proficiency, Light: *Competencia con armadura ligera*
Armor Proficiency, Medium: *Competencia con armadura intermedia*
Aspect of the Beast: *Aspecto de la bestia*
Athletic: *Atlético*
Augment Summoning: *Aumentar convocación*
Awesome Blow: *Golpe demoleedor*

Back to Back: *Espalda contra espalda*
Bashing Finish: *Golpetazo final*
Betrayal: *Traicionero*
Binding Throw: *Lanzamiento y agarre*
Bleeding Critical: *Crítico sangrante*
Blighted Critical: *Crítico de plaga*
Blighted Critical Mastery: *Maestría con críticos de plaga*
Blind-Fight: *Lucha a ciegas*
Blinding Critical: *Crítico cegador*
Bloody Assault: *Asalto sangriento*
Bludgeoner: *Golpeador*
Boar Shred: *Desgarramiento del jabalí*
Boar Style: *Estilo del jabalí*
Body Shield: *Escudo corporal*
Bodyguard: *Guardaespaldas*
Bolstered Resilience: *Resistencia reforzada*
Bonebreaker: *Rompehuesos*
Bouncing Spell: *Conjuro con rebote*
Branded for Retribution: *Marcado para la venganza*
Breadth of Experience: *Amplia experiencia*
Break Guard: *Romper guardia*
Brew Potion: *Elaborar poción*
Broken Wing Gambit: *Gambito del ala rota*
Bull Rush Strike: *Embestida impactante*
Burning Spell: *Conjuro ardiente*

Cartwheel Dodge: *Voltereta*
Catch Off-Guard: *Pillar desprevenido*
Cavalry Formation: *Formación de caballería*
Channel Smite: *Canalizar castigo*
Channeled Revival: *Canalizar resurrección*
Channeled Shield Wall: *Canalizar muro de escudos*
Channeling Scourge: *Azote canalizado*
Charge Through: *Cargar a través*
Charging Hurler: *Lanzamiento en carga*
Cleave: *Hendedura*
Childlike: *Aniñado*
Chokehold: *Estrangulamiento*
Cloud Step: *Paso de las nubes*
Close-Quarters Thrower: *Lanzador a corta distancia*
Cleaving Finish: *Hendedura final*
Clustered Shots: *Disparos agrupados*
Cockatrice Strike: *Impacto de cocatriz*
Combat Casting: *Conjurar en combate*

Combat Expertise: *Pericia en combate*
Combat Medic: *Médico de combate*
Combat Patrol: *Patrulla de combate*
Combat Reflexes: *Reflejos de combate*
Combat Style Master: *Maestro en estilo de combate*
Command Undead: *Comandar muertos vivos*
Concussive Spell: *Conjuro conmocionador*
Contingent Channeling: *Canalización contingente*
Cooperative Crafting: *Artesanía cooperativa*
Coordinated Charge: *Carga coordinada*
Coordinated Defense: *Defensa coordinada*
Coordinated Maneuvers: *Maniobras coordinadas*
Cosmopolitan: *Cosmopolita*
Covering Defense: *Cobertura defensiva*
Craft Construct: *Fabricar constructo*
Craft Magic Arms and Armor: *Fabricar armas y armaduras mágicas*
Craft Rod: *Fabricar cetro*
Craft Staff: *Fabricar bastón*
Craft Wand: *Fabricar varita*
Craft Wondrous Item: *Fabricar objeto maravilloso*
Crane Riposte: *Contraataque de la grulla*
Crane Style: *Estilo de la grulla*
Crane Wing: *Ala de la grulla*
Create Reliquary Arms and Shields: *Crear reliquias de armas y escudos*
Create Sanguine Elixir: *Crear elixir sanguíneo*
Critical Focus: *Soltura con críticos*
Critical Mastery: *Maestría con críticos*
Crippling Critical: *Crítico paralizante*
Crossbow Mastery: *Maestría con la ballesta*
Crusader's Fist: *Puño de cruzado*
Crusader's Flurry: *Ráfaga de cruzado*
Crushing Blow: *Golpe aplastante*

Dastardly Finish: *Conclusión ruin*
Dazing Assault: *Asalto atontador*
Dazing Spell: *Conjuro atontador*
Dazzling Display: *Exhibición deslumbrante*
Deadly Aim: *Puntería mortal*
Deadly Finish: *Final mortal*
Deadly Stroke: *Impacto mortal*
Deafening Critical: *Crítico ensordecedor*
Death from Above: *Muerte desde arriba*
Death or Glory: *Muerte o gloria*
Deathless Initiate: *Iniciado inmortal*
Deathless Master: *Maestro inmortal*
Deathless Zealot: *Celote inmortal*
Deceitful: *Engañoso*
Deceptive Exchange: *Intercambio engañoso*
Deep Drinker: *Gran bebedor*
Deepsight: *Visión profunda*
Defending Eidolon: *Eidolon defensor*
Defensive Combat Training: *Entrenamiento en combate defensivo*
Defensive Weapon Training: *Entrenamiento con armas defensivas*
Deflect Arrows: *Desviar flechas*
Deft Hands: *Manos hábiles*
Deft Shootist: *Pistolero diestro*
Deny Death: *Rechazar la muerte*
Destructive Dispel: *Disipación destructiva*
Detect Expertise: *Detector experto*
Devastating Strike: *Impacto devastador*
Die for Your Master: *Muere por tu amo*
Diehard: *Duro de pelar*
Dimensional Agility: *Agilidad dimensional*
Dimensional Assault: *Asalto dimensional*
Dimensional Dervish: *Derviche dimensional*
Dimensional Maneuvers: *Maniobras dimensionales*
Dimensional Savant: *Erudito dimensional*
Disarming Strike: *Impacto desarmante*
Discordant Voice: *Voz discordante*
Disengaging Feint: *Finta de desenganche*
Disengaging Flourish: *Floritura de desenganche*
Disengaging Shot: *Disparo de desenganche*
Dispelling Critical: *Crítico disipador*
Disposable Weapon: *Arma desechable*
Disorienting Maneuver: *Maniobra de desorientación*
Dispel Synergy: *Sinergia disipadora*
Dispelling Fist: *Puño disipador*
Disrupting Shot: *Disparo disruptor*
Disruptive: *Disruptivo*
Disruptive Recall: *Recuerdo disruptivo*
Disruptive Spell: *Conjuro disruptivo*
Distance Thrower: *Lanzador a larga distancia*

Divine Interference: *Interferencia divina*
Diviner's Delving: *Adivinación profunda*
Djinni Spin: *Giro del djinni*
Djinni Spirit: *Espíritu del djinni*
Djinni Style: *Estilo del djinni*
Dodge: *Esquiva*
Domain Strike: *Impacto de dominio*
Double Bane: *Azote doble*
Double Slice: *Tajo Doble*
Drag Down: *Arrastrar al suelo*
Dragon Style: *Estilo del dragón*
Dragon Ferocity: *Ferocidad del dragón*
Dragon Roar: *Rugido del dragón*
Dragonbane Aura: *Aura de matadragones*
Dramatic Display: *Exhibición dramática*
Dreadful Carnage: *Matanza pavorosa*
Duck and Cover: *A cubierto*

Eagle Eyes: *Ojos de águila*
Earth Child Binder: *Hijo de la tierra rematador*
Earth Child Style: *Estilo del hijo de la tierra*
Earth Child Topple: *Derribo del hijo de la tierra*
Echoing Spell: *Conjuro con eco*
Eclectic: *Ecléctico*
Ectoplasmic Spell: *Conjuro ectoplásmico*
Efreeti Stance: *Posición del ifriti*
Efreeti Style: *Estilo del ifriti*
Efreeti Touch: *Toque del ifriti*
Eldritch Claws: *Garras mágicas*
Eldritch Heritage: *Herencia mágica*
Elemental Channel: *Canalizar elemento*
Elemental Fist: *Puño elemental*
Elemental Focus: *Soltura elemental*
Elemental Spell: *Conjuro elemental*
Elusive Redirection: *Redirección elusiva*
Elven Accuracy: *Precisión élfica*
Empower Spell: *Potenciar conjuro*
Empower Spell-Like Ability: *Potenciar aptitud sortilega*
Endurance: *Aguante*
Enforcer: *Ejecutor*
Enlarge Spell: *Ampliar conjuro*
Ensemble: *Conjunto*
Escape Route: *Ruta de huida*
Eschew Materials: *Abstención de materiales*
Evolved Familiar: *Familiar evolucionado*
Exhausting Critical: *Crítico extenuante*
Exotic Weapon Proficiency: *Competencia con arma exótica*
Expanded Arcana: *Repertorio de conjuros ampliado*
Expert Driver: *Conductor experto*
Exploit Lore: *Aprovechar el saber*
Extend Spell: *Prolongar conjuro*
Extended Bane: *Azote prolongado*
Extra Arcana: *Arcano adicional*
Extra Arcane Pool: *Reserva arcana adicional*
Extra Bane: *Azote adicional*
Extra Bombs: *Bombas adicionales*
Extra Cantrips or Orisons: *Trucos/Oraciones adicionales*
Extra Channel: *Canalización adicional*
Extra Discovery: *Descubrimiento adicional*
Extra Evolution: *Evolución adicional*
Extra Grit: *Agallas adicionales*
Extra Hex: *Maleficio adicional*
Extra Ki: *Ki adicional*
Extra Lay On Hands: *Imposición de manos adicional*
Extra Mercy: *Piedad adicional*
Extra Performance: *Interpretación adicional*
Extra Rage: *Furia adicional*
Extra Ranger Trap: *Trampas de explorador adicionales*
Extra Revelation: *Revelación adicional*
Extra Rogue Talent: *Talento de picaro adicional*
Extra Summons: *Convocaciones adicionales*
Eyes of Judgment: *Ojos del juicio*

False Opening: *Falsa apertura*
Far Shot: *Disparo a larga distancia*
Fast Drinker: *Bebedor rápido*
Fast Empathy: *Empatía rápida*
Fast Healer: *Curación veloz*
Favored Defense: *Defensa predilecta*
Favored Judgment: *Juicio predilecto*
Fearless Aura: *Aura intrépida*
Feint Partner: *Compañero de finta*
Felling Escape: *Huida y derribo*

Felling Smash: *Choque y derribo*
Feral Combat Training: *Entrenamiento en combate feral*
Field Repair: *Reparación de campo*
Fight On: *Sigue luchando*
Final Embrace: *Abrazo final*
Final Embrace Horror: *Horror del abrazo final*
Final Embrace Master: *Maestro del abrazo final*
Fire Music: *Música de fuego*
Flanking Foil: *Frustrar flaqueo*
Flaring Spell: *Conjuro deslumbrante*
Fleet: *Ligero*
Flyby Attack: *Ataque en vuelo*
Focused Eidolon: *Eidolon concentrado*
Focused Shot: *Disparo concentrado*
Focused Spell: *Conjuro concentrado*
Following Step: *Seguir los pasos*
Forge Ring: *Forjar anillo*
Fortified Armor Training: *Entrenamiento con armadura reforzada*
Furious Finish: *Final furioso*
Furious Focus: *Soltura furiosa*

Gang Up: *Ataque en grupo*
Gliding Steps: *Pasos deslizantes*
Gnome Trickster: *Embaucador gnomo*
Go Unnoticed: *Pasar sin ser visto*
Gorgon's Fist: *Puño de gorgón*
Gory Finish: *Final sangriento*
Grant Initiative: *Conceder iniciativa*
Great Cleave: *Gran hendedura*
Great Fortitude: *Gran Fortaleza*
Greater Blighted Critical: *Crítico de plaga mayor*
Greater Blind-Fight: *Lucha a ciegas mayor*
Greater Bull Rush: *Embestida mayor*
Greater Channel Smite: *Canalizar castigo mayor*
Greater Dirty Trick: *Truco sucio mayor*
Greater Drag: *Arrastre mayor*
Greater Disarm: *Desarme mayor*
Greater Eldritch Heritage: *Herencia mágica mayor*
Greater Elemental Focus: *Soltura elemental mayor*
Greater Feint: *Finta mayor*
Greater Mercy: *Piedad mayor*
Greater Grapple: *Presa mayor*
Greater Overrun: *Arrollar mayor*
Greater Penetrating Strike: *Impacto penetrante mayor*
Greater Rending Fury: *Furia desgarradora mayor*
Greater Reposition: *Desplazamiento mayor*
Greater Shield Focus: *Soltura mayor con escudo*
Greater Shield Specialization: *Especialización mayor con escudo*
Greater Snap Shot: *Disparo instantáneo mayor*
Greater Spell Focus: *Soltura mayor con una escuela de magia*
Greater Spell Penetration: *Conjuros penetrantes mayores*
Greater Spell Specialization: *Especialización en conjuros mayor*
Greater Sunder: *Romper arma mayor*
Greater Steal: *Arrebatador mayor*
Greater Trip: *Derribo mayor*
Greater Two-Weapon Fighting: *Combate con dos armas mayor*
Greater Vital Strike: *Impacto vital mayor*
Greater Weapon Focus: *Soltura mayor con un arma*
Greater Weapon Specialization: *Especialización mayor con un arma*
Greater Whip Mastery: *Maestría con látigo mayor*
Greater Wild Empathy: *Empatía salvaje mayor*
Groundling: *Cavador*
Guided Hand: *Mano guiada*
Gunsmithing: *Armería*

Hammer the Gap: *Machaca la brecha*
Harmonic Sage: *Sabio armónico*
Haunted Gnome: *Gnomo embrujado*
Haunted Gnome Assault: *Asalto de gnomo embrujado*
Haunted Gnome Shroud: *Mortaja de gnomo embrujado*
Heighten Spell: *Intensificar Conjuro*
Hero's Display: *Exhibición del héroe*
Heroic Defiance: *Desafío heroico*
Heroic Recovery: *Recuperación heroica*
Hex Strike: *Impacto embrujado*

Horse Master: *Señor de los caballos*
Hover: *Flotar*

Impact Critical Shot: *Disparo crítico impactante*
Impaling Critical: *Crítico empalante*
Implant Bomb: *Implantar bomba*
Improved Back to Back: *Espalda contra espalda mejorado*
Improved Blind-Fight: *Lucha a ciegas mejorada*
Improved Bull Rush: *Embestida mejorada*
Improved Channel: *Canalización mejorada*
Improved Cleaving Finish: *Hendedura final mejorada*
Improved Counterspell: *Contraconjuro mejorado*
Improved Critical: *Crítico mejorado*
Improved Devastating Strike: *Impacto devastador mejorado*
Improved Dirty Trick: *Truco sucio improvisado*
Improved Disarm: *Desarme mejorado*
Improved Drag: *Arrastre mejorado*
Improved Eldritch Heritage: *Herencia mágica mejorada*
Improved Familiar: *Familiar mejorado*
Improved Feint: *Finta mejorada*
Improved Feint Partner: *Compañero de finta mejorado*
Improved Grapple: *Presa mejorada*
Improved Great Fortitude: *Gran Fortaleza mejorada*
Improved Impaling Critical: *Crítico empalante mejorado*
Improved Initiative: *Iniciativa mejorada*
Improved Iron Will: *Voluntad de hierro mejorada*
Improved Ki Throw: *Lanzamiento ki mejorado*
Improved Lightning Reflexes: *Reflejos rápidos mejorados*
Improved Monster Lore: *Conocimiento sobre monstruos mejorado*
Improved Natural Armor: *Armadura natural mejorada*
Improved Natural Attack: *Ataque natural mejorado*
Improved Overrun: *Arrollar mejorado*
Improved Precise Shot: *Disparo preciso mejorado*
Improved Rending Fury: *Furia desgarradora mejorada*
Improved Reposition: *Desplazamiento improvisado*
Improved Second Chance: *Segunda oportunidad mejorada*
Improved Share Spells: *Compartir conjuros mejorado*
Improved Shield Bash: *Golpe con el escudo mejorado*
Improved Sidestep: *Paso lateral mejorado*
Improved Snap Shot: *Disparo instantáneo mejorado*
Improved Stalwart: *Inquebrantable mejorado*
Improved Steal: *Arrebatador mejorado*
Improved Stonecunning: *Afinidad con la piedra mejorada*
Improved Sunder: *Romper arma mejorado*
Improved Trip: *Derribo mejorado*
Improved Two-Weapon Feint: *Finta con dos armas mejorada*
Improved Two-Weapon Fighting: *Combate con dos armas mejorado*
Improved Unarmed Strike: *Impacto sin arma mejorado*
Improved Vital Strike: *Impacto vital mejorado*
Improvised Weapon Mastery: *Maestría con armas improvisadas*
Improved Whip Mastery: *Maestría con látigo mejorada*
In Harm's Way: *Buscar problemas*
Insightful Gaze: *Mirada perspicaz*
Instant Judgment: *Juicio instantáneo*
Intensified Spell: *Conjuro reforzado*
Intimidating Bane: *Azote intimidador*
Intimidating Gaze: *Mirada intimidadora*
Intimidating Prowess: *Corrupción intimidante*
Iron Will: *Voluntad de hierro*
Ironguts: *Estómago de hierro*
Ironhide: *Piel de hierro*

Janni Rush: *Embestida del janni*
Janni Style: *Estilo del janni*
Janni Tempest: *Tempesta del janni*
Jawbreaker: *Rompemandíbulas*

Judgment Surge: *Juicio explosivo*

Keen Scent: *Olfato agudo*
Ki Stand: *Incorporación Ki*
Ki Throw: *Lanzamiento ki*
Kirin Style: *Estilo del kirin*
Kirin Strike: *Impacto del kirin*
Kirin Path: *Camino del kirin*
Knockout Artist: *Artista del derribo*

Landing Roll: *Rodar al caer*
Leadership: *Liderazgo*
Leaf Singer: *Canto de las hojas*
Leaping Shot Deed: *Hazaña de disparo en salto*
Learn Ranger Trap: *Aprender trampa de explorador*
Life Lure: *Señuelo vital*
Light Step: *Paso ligero*
Lightning Reflexes: *Reflejos rápidos*
Lightning Stance: *Moverse como el rayo*
Lingering Performance: *Interpretación persistente*
Lingering Spell: *Conjuro persistente*
Lookout: *Vigilancia*
Low Profile: *Perfil bajo*
Lucky Halfling: *Mediano afortunado*
Lunge: *Acometida*

Magical Aptitude: *Facilidad para la magia*
Major Spell Expertise: *Pericia mayor en conjuros*
Manyshot: *Disparos múltiples*
Mantis Style: *Estilo de la mantis*
Mantis Wisdom: *Sabiduría de la mantis*
Mantis Torment: *Tormento de la mantis*
Marid Coldsnap: *Congelación del marid*
Marid Spirit: *Espíritu del marid*
Marid Style: *Estilo del marid*
Martial Weapon Proficiency: *Competencia con arma marcial*
Master Alchemist: *Maestro alquimista*
Master Craftsman: *Maestro artesano*
Master Combat Performer: *Maestría en combate de exhibición*
Master Siege Engineer: *Ingeniero de asedio maestro*
Masterful Display: *Exhibición maestra*
Maximize Spell: *Maximizar Conjuro*
Maximized Spellstrike: *Impacto de conjuro maximizado*
Medusa's Wrath: *Ira de medusa*
Menacing Bane: *Azote amenazador*
Merciful Bane: *Azote piadoso*
Merciful Spell: *Conjuro piadoso*
Minor Spell Expertise: *Pericia menor en conjuros*
Missile Shield: *Escudo contra proyectiles*
Mobility: *Movilidad*
Mocking Dance: *Danza burlona*
Monastic Legacy: *Legado monástico*
Monkey Moves: *Movimientos del mono*
Monkey Style: *Estilo del mono*
Monkey Shine: *Brillo del mono*
Moonlight Summons: *Covocaciones de luz lunar*
Moonlight Stalker: *Acechador de lunarr*
Moonlight Stalker Feint: *Finta de acechador lunar*
Moonlight Stalker Master: *Maestro acechador lunar*
Mounted Archery: *Disparar desde una montura*
Mounted Combat: *Combatir desde una montura*
Mounted Shield: *Escudarse desde una montura*
Mounted Skirmisher: *Hostigador montado*
Multiattack: *Ataque múltiple*
Multiweapon Fighting: *Combate con múltiples armas*
Murderer's Circle: *Círculo del asesino*
Mystic Stride: *Zancada mística*

Natural Spell: *Conjuros naturales*
Neckbreaker: *Rompecuellos*
Net Adept: *Experto en redes*
Net and Trident: *Red y tridente*
Net Maneuvering: *Maniobras con red*
Net Trickery: *Astucia con red*
Nightmare Fist: *Puño de pesadilla*
Nightmare Striker: *Golpeador de pesadilla*
Nightmare Weaver: *Tejedor de pesadilla*
Nimble Moves: *Movimientos ágiles*
No Name: *Sin nombre*

Opening Volley: *Salva de apertura*
Oracular Intuition: *Intuición de oráculo*

Outflank: *Flanqueo en grupo*

Pack Attack: *Ataque en manada*
Painful Anchor: *ancla dolorosa*
Paired Opportunists: *Pareja oportunista*
Panther Style: *Estilo de la pantera*
Panther Claw: *Garra de la pantera*
Panther Parry: *Parada de la pantera*
Parry Spell: *Rechazar conjuro*
Parting Shot: *Disparo de despedida*
Pass for Human: *Pasar por humano*
Passing Trick: *Truco de paso*
Penetrating Strike: *Impacto penetrante*
Perfect Strike: *Impacto perfecto*
Performance Weapon Mastery: *Maestría con armas de exhibición*
Performing Combatant: *Combatiente de exhibición*
Persistent Spell: *Conjuro insistente*
Persuasive: *Persuasivo*
Piercing Spell: *conjuro perforante*
Pin Down: *Inmovilizar*
Pinning Knockout: *Sujeción y derribo*
Pinning Rend: *Sujeción desgarradora*
Pinpoint Poisoner: *Envenenador preciso*
Pinpoint Targeting: *Disparo perforante*
Planar Preservationist: *preservador planar*
Planar Wild Shape: *Forma salvaje planaria*
Point-Blank Master: *Maestría a bocajarro*
Point-Blank Shot: *Disparo a bocajarro*
Power Attack: *Ataque poderoso*
Powerful Shape: *forma poderosa*
Practiced Tactician: *Táctico experimentado*
Precise Shot: *Disparo preciso*
Precise Strike: *Impacto preciso*
Preferred Spell: *Conjuro preferido*
Prodigy: *Prodigio*
Prone Shooter: *Tirador tumbado*
Prone Slinger: *Hondero tumbado*
Prophetic Visionary: *Visionario profético*
Punishing Kick: *Patada de castigo*
Pushing Assault: *Asalto a empujones*
Pure Faith: *Fe pura*

Quarterstaff Master: *Maestro del bastón*
Quick Bull Rush: *Embestida rápida*
Quick Channel: *Canalización rápida*
Quick Dirty Trick: *Truco sucio rápido*
Quick Drag: *Arrastre rápido*
Quick Draw: *Desenvainado rápido*
Quick Draw: *Recarga rápida*
Quick Reposition: *Desplazamiento rápido*
Quick Wild Shape: *Forma salvaje rápida*
Quicken Spell: *Apresurar conjuro*
Quickened Spell-Like Ability: *Apresurar aptitud sortilega*
Quick Steal: *Arrebatar rápido*

Racial Heritage: *Herencia racial*
Radiant Charge: *Carga radiante*
Raging Brutality: *Brutalidad furiosa*
Raging Deathblow: *Golpe de gracia furioso*
Raging Hurler: *Lanzador furioso*
Raging Throw: *Empujón furioso*
Raging Vitality: *Vitalidad furiosa*
Rapid Grappler: *Apresador rápido*
Rapid Reload: *Recarga rápida*
Rapid Shot: *Disparo rápido*
Ray Shield: *Escudo contra rayos*
Razortusk: *Colmillo afilado*
Reach Spell: *Conjuro con alcance*
Rebounding Leap: *Salto con rebote*
Rebuffing Reduction: *Reducción y rechazo*
Remote Bomb: *Bomba remota*
Rending Claws: *Garras desstripadoras*
Rending Fury: *Furia desgarradora*
Repositioning Strike: *Impacto desplazador*
Resilient Eidolon: *Eidolon resistente*
Revelation Strike: *Impacto revelador*
Reward of Grace: *Recompensa de la gracia*
Reward of Life: *Recompensa de la vida*
Rhetorical Flourish: *Floritura retórica*
Ricochet Shot Deed: *Hazaña de tiro con rebote*
Ricochet Splash Weapon: *Carambola defragladora*
Ride-By Attack: *Ataque al galope*
Righteous Healing: *Curación justa*
Rime Spell: *Conjuro congelante*
Run: *Correr*


Sacred Summons: *Convocaciones sagradas*
Savage Display: *Exhibición salvaje*
Sap Adept: *Experto con cachiporra*
Sap Master: *Maestro con cachiporra*
Saving Shield: *Escudo salvador*
School Strike: *Impacto de escuela*
Scorpion Style: *Estilo del escorpión*
Scribe Scroll: *Inscribir rollo de pergamino*
Sea Legs: *Piernas de mar*
Second Chance: *Segunda oportunidad*
Secret Stash Deed: *Hazaña de alijo secreto*
Selective Channeling: *Canalización selectiva*
Selective Spell: *Conjuro selectivo*
Self-Sufficient: *Autosuficiente*
Sense Link: *Vínculo sensorial*
Shadow Strike: *Impacto sombrío*
Shaping Focus: *Soltura cambiaformas*
Shared Insight: *Compartir perspicacia*
Sharp Senses: *Sentidos afinados*
Shield of Swings: *Escudo de mandobles*
Shield Specialization: *Especialización con escudo*
Shield Wall: *Muro de escudos*
Shielded Caster: *Lanzador de conjuros escudado*
Sickening Critical: *Crítico atontador*
Sidestep: *Paso lateral*
Siege Commander: *Comandante de asedio*
Siege Engineer: *Ingeniero de asedio*
Siege Gunner: *Artillero de asedio*
Signature Deed: *Hazaña de signatura*
Silent Spell: *Conjurar en silencio*
Simple Weapon Proficiency: *Competencia con armas sencillas*
Shaitan Earthblast: *Explosión terrestre del shaitan*
Shaitan Skin: *Piel del Shaitan*
Shaitan Style: *Estilo del Shaitan*
Shake It Off: *Sacudida*
Shapeshifter Foil: *Interrumpir cambiaformas*
Shapeshifting Hunter: *Cazador cambiaformas*
Shared Judgment: *Juicio compartido*
Shatter Defenses: *Romper defensas*
Shield Focus: *Soltura con escudo*
Shield Master: *Maestro del escudo*
Shield Proficiency: *Competencia con escudo*
Shield Slam: *Golpetazo con el escudo*
Shot on the Run: *Disparo a la carrera*
Sickening Spell: *Conjuro nauseabundo*
Sin Seer: *Vidente del pecado*
Skeleton Summoner: *Convocador de esqueletos*
Skill Focus: *Soltura con una habilidad*
Skilled Driver: *Conductor hábil*
Slayer's Knack: *Maña del cazador*
Sling Flail: *Honda mangual*
Smash: *Aplastar*
Smell Fear: *Oler el miedo*
Snake Fang: *Colmillo de la serpiente*
Snake Sidewind: *Pasos de la serpiente*
Snake Style: *Estilo de la serpiente*
Snatch: *Engarro*
Snatch Arrows: *Atrapar flechas*
Snap Shot: *Disparo instantáneo*
Snapping Turtle Clutch: *Garra de la tortuga caimán*
Snapping Turtle Shell: *Caparazón de la tortuga caimán*
Snapping Turtle Style: *Estilo de la tortuga caimán*
Sneaking Precision: *Precisión furtiva*
Sociable: *Sociable*
Sorcerous Bloodstrike: *Impacto sangriento de hechicero*
Sorcerous Strike: *Impacto de hechicero*
Spell Bane: *Azote con conjuros*
Spell Bluff: *Conjuros engañosos*
Spell Focus: *Soltura con una escuela de magia*
Spell Hex: *Conjuro embrujado*
Spell Mastery: *Maestría en conjuros*
Spell Penetration: *Conjuros penetrantes*
Spell Perfection: *Conjuro perfecto*
Spell Specialization: *Especialización en conjuros*
Spellbreaker: *Rompeconjuros*
Spellsong: *Canción mágica*
Spider Step: *Paso de la araña*
Spinning Throw: *Lanzamiento giratorio*
Spirited Charge: *Carga impetuosa*
Splintering Weapon: *Arma astillable*
Split Hex: *Dividir embrujo*
Split Major Hex: *Dividir embrujo mayor*
Spontaneous Metafocus: *Metafoco espontáneo*

Spring Attack: *Ataque elástico*
Stabbing Shot: *Disparo punzante*
Stage Combatant: *Combatiente de escenario*
Staggering Critical: *Crítico conmocionador*
Stalwart: *Inquebrantable*
Stand Still: *Detener*
Stealth Synergy: *Sinergia sigilosa*
Stealthy: *Sigiloso*
Steel Soul: *Alma de acero*
Step Up: *Acercarse*
Step Up and Strike: *Acercarse y golpear*
Still Spell: *Conjurar sin moverse*
Stone-Faced: *Rostro pétreo*
Stone Sense: *Sentido de la piedra*
Stone Singer: *Canto de las piedras*
Strangler: *Estrangulador*
Strike Back: *Contragolpe*
Strong Comeback: *Regreso con fuerza*
Stunning Assault: *Asalto aturdir*
Stunning Critical: *Crítico aturdir*
Stunning Fist: *Puñetazo aturdir*
Stunning Pin: *Sujeción aturdir*
Summoner's Call: *Llamada del convocador*
Sundering Strike: *Impacto rompearmas*
Superior Summoning: *Convocación superior*
Sure Grasp: *Agarre seguro*
Starlight Summons: *Convocaciones de luz estelar*
Swap Places: *Cambio de posiciones*
Swift Aid: *Ayuda rápida*
Sword And Pistol: *Espada y pistola*

Tandem Trip: *Derribo a dúo*
Target of Opportunity: *Objetivo de oportunidad*
Taunt: *Pulla*
Team Pickpocketing: *Vaciar bolsillos en equipo*
Team Up: *Ataque en equipo*
Teleport Tactician: *Estratega en teleportación*
Tenacious Transmutation: *Transmutación tenaz*
Tiring Critical: *Crítico agotador*
Thanatopic Spell: *Conjuro tanatópico*
Theurgy: *Teúrgia*
Thoughtful Discretion: *Perspicacia pensativa*
Threnodic Spell: *Conjuro fúnebre*
Throw Anything: *Lanzar cualquier cosa*
Thundering Spell: *Conjuro atronador*
Tiger Style: *Estilo del tigre*
Tiger Claws: *Garras del tigre*
Tiger Pounce: *Salto del tigre*
Toppling Spell: *Conjuro derribador*
Touch of Serenity: *Toque de serenidad*
Toughness: *Dureza*
Tower Shield Proficiency: *Competencia con escudo pavés*
Trample: *Pisotear*
Trapper's Setup: *Preparación de trampero*
Trick Riding: *Truco desde una montura*
Tripping Staff: *Derribo con bastón*
Tripping Strike: *Impacto derribador*
Tripping Twirl: *Barrido giratorio*
Turn Undead: *Expulsar muertos vivientes*
Twin Thunders: *Truenos gemelos*
Twin Thunders Flurry: *Ráfaga de truenos gemelos*
Twin Thunders Master: *Maestro de truenos gemelos*
Two-Handed Thrower: *Lanzador a dos manos*
Two-Weapon Defense: *Defensa con dos armas*
Two-Weapon Feint: *Finta con dos armas*
Two-Weapon Fighting: *Combate con dos armas*
Two-Weapon Rend: *Desgarrar con dos armas*

Ultimate Mercy: *Piedad final*
Ultimate Resolve: *Resolución final*
Uncanny Alertness: *Alerta asombrosa*
Uncanny Concentration: *Concentración asombrosa*
Undead Master: *Señor de los no muertos*
Under and Over: *Debajo y Encima*
Underfoot: *Bajo tus pies*
Unsanctioned Detection: *Detección prohibida*
Unsanctioned Knowledge: *Saber prohibido*
Unseat: *Desmontar*

Vermin Heart: *Corazón de sabandija*
Versatile Channeler: *Canalizador versátil*
Vicious Stomp: *Pisotón cruel*
Vigilant Eidolon: *Eidolon vigilante*
Vital Strike: *Impacto vital*
Voice of the Sibyl: *Voz de la sibila*



War Devotion: *Devoción (Guerra)*
War Singer: *Canto de guerra*
Warrior Priest: *Sacerdote guerrero*
Wave Strike: *Impacto de bienvenida*
Weapon Finesse: *Sutileza con las armas*
Weapon Focus: *Soltura con un arma*
Weapon Specialization: *Especialización con un arma*
Well-Prepared: *Bien preparado*
Whirlwind Attack: *Ataque de torbellino*
Widen Spell: *Extender conjuro*
Wild Speech: *Habla salvaje*
Wind Stance: *Moverse como el viento*
Wingover: *Viraje brusco*
Whip Mastery: *Maestría con látigo*
Witch Knife: *Cuchillo de bruja*
Word of Healing: *Palabra de curación*

