



COMPENDIO de DOTES

Todas las dotes en un único manual



CLUB DE ROL ROYCE
ENERO 2011

Índice de Manuales



Manual del Jugador



Guía del Dungeon Master



Manual del Jugador II
MJ2



Manual de Monstruos
MM



El Aventurero Completo
AC



El Divino Completo
DC



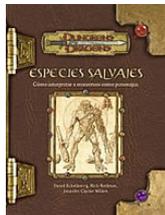
El Arcano Completo
RC



El Combatiente Completo
CC



Draconomición
D



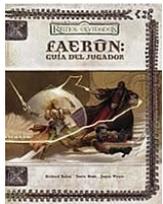
Especies Salvajes
ES



Héroes de Guerra
HG



Heroes of Horror
HH



Faerûn: Guía del Jugador
GJF



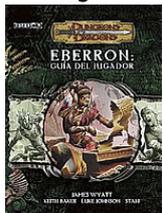
El Este Inaccesible
EI



Razas de Faerûn
RF



Escenario de Campaña
E



Eberron: Guía del Jugador
GJE



Libro de Obras Elevadas
OE



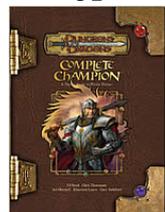
Libro de Oscuridad Vil
OV



Libris Mortis
LM



Complete Scoundrel
CS



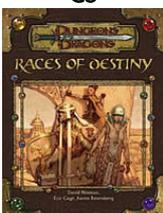
Complete Champion
CCH



Complete Mage
CM



Races of Stone
RS



Races of Destiny
RD



Races of the Dragon
RR



Races of the Wild
RW

Índice de contenidos

Capítulo 1: Presentación

Capítulo 2: Dotes Dungeons & Dragons

Capítulo 3: Dotes Pathfinder RPG

Capítulo 4: Trucos de habilidad

Capítulo 5: Apéndices

- Pobreza Voluntaria (Libro de las Obras Elevadas)
- Las palabras de la Creación (Libro de las Obras Elevadas)
- Daño Vil (Libro de la Oscuridad Vil)
- El Habla Oscura (Libro de la Oscuridad Vil)
- Sacrificio (Libro de la Oscuridad Vil)
- Monstruos del Este (Reinos Olvidados: El Este Inaccesible)
- La Mancha del mal (Heroes of Horror)
- El Dragón como allegado (Draconomicón)
- El Dragón como montura especial (Draconomicón)
- El Dragón como sirviente infernal (Draconomicón)
- El Dragón como familiar (Draconomicón)
- Herencia dragonil (Races of the Dragon)
- El Rito de Afinidad Dragonil (Races of the Dragon)
- Puntos de Acción (Eberron, Escenario de Campaña)
- Allegados y Seguidores Muertos vivientes (Libris Mortis)
- Estados de personaje en Pathfinder RPG (Pathfinder RPG)

Capítulo 6: Resúmenes

- Dotes Generales A-Z

Capítulo 7: Glosario

- Glosario Español-Inglés
- Glosario Inglés-Español
- Glosario Pathfinder Inglés-Español

NOMBRE DE LA DOTE [TIPO DE DOTE]

Una descripción sencilla de lo que la dote hace o representa.

Requisitos: la puntuación mínima de característica, la dote o dotes, el ataque base mínimo, la habilidad o el nivel de experiencia que se debe tener para poder adquirir esta dote. Este apartado no aparece en aquellas dotes que carecen de requisito. Una dote puede tener más de un requisito.

Beneficio: lo que la dote permite hacer al personaje (“tú” en la descripción). Si un personaje tiene la misma dote más de una vez, sus beneficios no se apilan a no ser que en la descripción ponga otra cosa. En general, tener una dote dos veces es lo mismo que tenerla una sola vez.

Normal: las limitaciones o restricciones sufridas por los personajes que no disponen de esta dote. Este apartado no aparecerá en aquellas dotes cuya carencia no suponga un contratiempo particular.

Especial: detalles adicionales que podrían resultarte de utilidad al decidirte a adquirir la dote.

Tipos de dotes

[ACECHO]: Las dotes de acecho te permiten usar tu aptitud de ataque furtivo para infligir un efecto adicional dañino u entorpecedor sobre un oponente, a cambio de uno o más de los dados de daño adicional que normalmente causarías con un impacto con éxito. Debes declarar tu intento de utilizar una dote de acecho antes de hacer tu tirada de ataque, y tu ataque furtivo debe hacer al menos un dado de daño adicional (es decir, no puedes reducir el número de dados de daño adicionales a cero). Puedes aplicar varias dotes de acecho al mismo ataque mientras sigas causando al menos un dado de daño adicional con el ataque.

El rasgo de clase del ninja de Golpe Súbito es equivalente al ataque furtivo a efectos de adquirir dotes de acecho. Las criaturas inmunes al daño adicional de los ataques furtivos son también inmunes a los efectos secundarios causados por las dotes de acecho. Incluso si una criatura es vulnerable a los ataques furtivos, si tu ataque no causa daño a la criatura (por ejemplo, si queda anulado por la Reducción de daño de la criatura), el efecto secundario tampoco ocurre.

Aunque el rasgo de clase de hostigar de un batidor no cuenta como ataque furtivo a la hora de comprobar los requisitos para las dotes, un batidor con la dote de acechador rápido puede combinar el daño de su ataque furtivo y su aptitud de hostigar a la hora de comprobar los requisitos para las dotes de acecho. Incluso con esta dote, un batidor no puede sacrificar daño adicional de hostigar para obtener los beneficios de una dote de acecho.

[ALIENTO]: Los dragones y las criaturas de herencia dragonil que tienen armas de aliento pueden seleccionar estas dotes, que canalizan la energía destructiva del arma de aliento en otro efecto mágico o sobrenatural. Usar una dote de canalizar aliento requiere que la criatura active su arma de aliento y cuenta como un uso de dicha arma de aliento.

[BARDO]: Las dotes de música de bardo, como su nombre sugiere, requieren la aptitud de música de bardo y activarlos cuesta usos diarios de ésta. Todas estas dotes requieren que el personaje sea capaz de producir música para utilizarlas, incluso aquellas que no requieren ninguna acción o sólo una gratuita.

Los rasgos de clase que se asemejan a música de bardo, como la música del cantor de la guerra de esta (consulta el Combatiente Completo) o un buscador de la canción (consulta el Arcano Completo) pueden sustituir el prerrequisito de música de bardo de una de estas dotes y los usos de esos rasgos de clase pueden gastarse en lugar de usos de música de bardo para obtener el beneficio de la dote.

En general, las dotes de música de bardo no funcionan en un área de silencio mágico.

[CAMBIANTE], [FORJADO]: estas categorías de dotes están restringidas a los personajes de una raza concreta. Las dotes de cambiante mejoran la aptitud racial única de los cambiantes, mientras que las dotes de forjado permiten a los personajes de dicha raza ganar rasgos de constructo y mejorar su armadura.

[CEREMONIAL]: una dote ceremonial te concede el conocimiento y entrenamiento necesarios para completar varias ceremonias concretas. Cada dote requiere la habilidad Saber (religión) para medir la profundidad de tu saber. A medida que obtengas más rangos en dicha habilidad, aumentarán las ceremonias disponibles.

Una criatura puede beneficiarse de una ceremonia de cada vez. Si tratas de realizar otra sobre la misma criatura, los beneficios de la primera terminarán de inmediato y se aplicarán los de la segunda.

Cada ceremonia tiene un coste en tiempo y recursos. Cualquier material quedará usado al final de la ceremonia, no al final de sus beneficios. Si una ceremonia fuese interrumpida por cualquier razón, como el ataque de un enemigo antes de acabarla, los componentes materiales no se perderán.

[COMBATE]: categoría presentada en Pathfinder RPG; cualquier dote que entre en esta categoría puede seleccionarse como dote adicional por el guerrero. Esta designación no restringe a personajes de otras clases a la hora de seleccionar estas dotes, asumiendo que cumplan los prerrequisitos.

[CORRUPTA]: presentada en *Heroes of Horror*. Las dotes corruptas sólo pueden ser elegidas por aquellos que están corruptos, como se describe en el apéndice. Ciertas dotes requieren una mayor corrupción que otras, o un tipo de corrupción específica (perversión o depravación). Cualquiera con una dote corrupta que reduzca su puntuación de corrupción por debajo de los requisitos de la dote, pierde el acceso a esa dote. Sin embargo, no pierde la dote. No posee un espacio vacío para llenar con otra dote y recupera al instante el uso de la dote si alguna vez sube su nivel de corrupción al nivel apropiado.

Estas dotes representan la manifestación de la corrupción fundamental tanto en el cuerpo como en el alma del personaje que las posee. Aquellos que usan estas dotes están literalmente tratando con la malevolencia mística que crece en su interior como un cáncer, una actitud que no ayuda en los esfuerzos para librarse de la corrupción.

Un personaje que usa una dote corrupta aparece como malvado a todos los conjuros y aptitudes detectoras de alineamiento durante 2d4 asaltos después, incluso aunque no sea de alineamiento malvado. Durante este tiempo, también está sujeto a aptitudes que normalmente funcionan sólo contra seres malvados, como *círculo mágico contra el mal* o la aptitud del paladín de castigar el mal. Las dotes corruptas son aptitudes sobrenaturales (aunque no requieren tiempo extra para usarse, a menos que lo indique su descripción) y no funcionan dentro del área de un *campo antimagia*.

[CREACIÓN DE OBJETOS]: Los lanzadores de conjuros pueden utilizar su poder personal para crear objetos mágicos duraderos; no obstante, conseguirlo puede consumir mucha energía, pues el lanzador debe poner un poco de sí mismo en cada uno de los objetos que cree.

Una dote de creación de objetos permite a un lanzador de conjuros crear un tipo concreto de objeto mágico. Todas las dotes de creación de objetos (sin importar de qué tipo sean éstos) tienen ciertas características comunes.

Coste en PX: el poder y la energía poseídos normalmente por el lanzador de conjuros se consumen al crear un objeto mágico. El coste en PX equivale a 1/25 del coste del objeto en piezas de oro. Ningún personaje puede gastar en un objeto tantos puntos de experiencia como para perder un nivel; sin embargo, al ganar los suficientes PX como para adquirir un nuevo nivel, sí podría gastarlos inmediatamente en la creación de un objeto en lugar de quedárselos para subir de nivel.

Bajo el reglamento de Pathfinder RPG, los objetos mágicos ya no tienen un coste en PX.

Coste en materias primas: crear un objeto mágico requiere el uso de materiales caros, la mayoría de los cuales se consumen en el proceso. El coste de las materias primas equivale a 1/2 del coste del objeto en piezas de oro.

Por ejemplo, al alcanzar el 12º nivel, Mialee la maga adquiere la dote Forjar anillo y crea un *anillo de protección +3*. El coste del mismo es 18.000 po; por tanto, crearlo requiere el gasto de 720 PX y 9.000 po.

El uso de una dote de creación de objetos también exige tener acceso a un laboratorio o taller mágico, a herramientas especiales, etc. Normalmente, los personajes tendrán acceso a aquello que necesiten, siempre y cuando no se den circunstancias insólitas (por ejemplo, si están de viaje, lejos de su hogar).

Tiempo: el tiempo que se tarda en crear un objeto mágico depende de la dote y del coste del objeto. El mínimo es un día.

Coste del objeto: las dotes Elaborar poción, inscribir rollo de pergamino y Fabricar varita crean objetos que reproducen directamente efectos de conjuro de poder equivalente al nivel del lanzador; esto es, los sortilegios de estos objetos tendrán el mismo poder que si fueran ejecutados por un lanzador de ese nivel. Una *varita de bolas de fuego* con nivel de lanzador 8º por ejemplo, crearía bolas de fuego que infligirían 8d6 puntos de daño y llegarían hasta 720 pies de distancia. El precio de tales objetos (y por tanto, también su coste en PX y el precio de sus materiales) dependerá del nivel de lanzador que se posea, y la persona que ejecute el sortilegio debe ser capaz de lanzarlo a ese nivel. Para determinar el precio final según el caso, multiplicará el nivel del lanzador por el nivel del conjuro, y a continuación vuelve a multiplicarlo por una constante, tal y como se muestra a continuación:

Rollos de pergamino: precio base = nivel del conj. x NL x 25 po.

Pociones: precio base = nivel del conj. x NL x 50 po.

Varitas: precio base = nivel del conj. x NL x 750 po.

En lo referente a este cálculo, se considera que los sortilegios de nivel cero tienen un nivel de conjuro de 1/2.

Costes adicionales: toda poción, rollo de pergamino o varita que contenga conjuros con componentes materiales caros o coste en PX conllevará un coste acorde con la inversión. En el caso de las pociones y de los rollos de pergamino, el creador deberá emplear los componentes materiales o gastar los PX en el momento de crear el objeto; en el caso de la varita, deberá emplear 50 veces los componentes materiales o pagar 50 veces el coste en PX.

Capítulo 1 – Presentación

Asimismo, algunos objetos mágicos exigen también gastos adicionales en componentes materiales o en inversión de PX, tal y como se indica en sus descripciones. Un *anillo de tres deseos*, por ejemplo, costará 15.000 PX además del coste normal (es decir, tantos PX como costaría ejecutar el conjuro *deseo* 3 veces).

Prueba de habilidad: bajo el reglamento de Pathfinder RPG, crear un objeto mágico con éxito requiere una prueba de Conocimiento de conjuros con una CD igual a 10 + el nivel de lanzador del objeto. Alternativamente, puedes utilizar una habilidad de Artesanía u Oficio asociada en su lugar, dependiendo del objeto que se esté fabricando. La CD para esta prueba puede incrementarse si el creador tiene prisa o no cumple todos los prerrequisitos. Si la prueba falla, se estropean los materiales utilizados y si la prueba falla por 5 o más, el resultado es un objeto maldito.

[CREACIÓN DE OBJETOS PSIÓNICOS]: Los manifestadores pueden usar su poder personal para crear objetos psiónicos duraderos; sin embargo, hacer esto resulta agotador, pues el manifestador debe poner una parte de su esencia en cada uno que cree.

Una dote de creación de objeto psiónico permite al manifestador crear un objeto de determinado tipo. Sin importar el tipo de los objetos implicados, estas dotes poseen ciertos rasgos en común.

Coste en PX: el poder y la energía que el manifestador normalmente almacena es usado durante la creación de un objeto psiónico. El coste en puntos de experiencia para usar una de estas dotes es igual a 1/25 del coste en piezas de oro del objeto. Un personaje no puede gastar tantos PX en un objeto que ello le hiciera perder un nivel. Sin embargo, tras ganar suficientes PX como para poder avanzar de nivel, puede hacer esto o crear un objeto inmediatamente.

Coste de las materias primas: la creación de un objeto psiónico requiere de materiales caros, la mayoría de los cuales se consumen en el proceso. El coste de ellos es igual a la mitad del valor del objeto.

Para utilizar una dote de creación de objetos psiónicos también se necesita tener acceso a un laboratorio o taller psiónico, herramientas especiales y otro equipamiento. Un personaje, normalmente, tiene acceso a lo que necesita, a menos que esté en circunstancias especiales (como si está de viaje lejos de casa).

Tiempo: el tiempo necesario para crear un objeto psiónico depende de la dote y el coste del objeto, aunque el mínimo es de un día.

Coste del objeto: las dotes de crear objetos que directamente reproducen los efectos de poderes, tales como Fabricar dorje, Estampar piedra o Inscribir tatuaje, así como su fuerza, depende del nivel de manifestador; o lo que es lo mismo, que un poder procedente de uno de tales objetos tendrá una fuerza igual a si fuera ejecutado por un manifestador de ese nivel.

Normalmente, ese es el mínimo nivel necesario para manifestar el poder (los objetos descubiertos al azar suelen seguir esa norma). Sin embargo, cuando se crea uno de estos objetos, la fuerza del mismo puede ser mayor que la mínima. En cualquier momento durante la creación de un objeto que contenga un poder aumentado mediante el gasto de puntos de poder adicionales, el nivel efectivo de manifestador del personaje se incrementa en 1 por cada punto de poder gastado (el aumento es un rasgo de muchos poderes que permite su amplificación en diversas formas si se gastan puntos de poder adicionales, como se describe en la página 69 del Manual de Psiónica Expandido). Todos los demás parámetros del poder dependientes del nivel imbuidos en el objeto son fijados al nivel de manifestador efectivo.

Por ejemplo, un *dorje de ráfaga conmocionante*, creado sin aumentación, es un poder de 2º nivel que inflige 1d6 puntos de daño con una CD bas de 12, precisando un nivel de manifestador mínimo de 3. Si se fabrica un dorje con *ráfaga conmocionante* aumentado mediante el gasto de 6 puntos de poder adicionales, el nivel de manifestador mínimo efectivo en cuanto a la determinación del coste se refiere será de 6 (el nivel del poder sigue siendo 2º) y el dorje creará ráfagas conmocionantes que infligirán 5d6 de daño con una CD de la salvación igual a 15 (consulta la sección de “Aumento” en la descripción de este poder en la página 126 del Manual de Psiónica Expandido). Todos los efectos que dependan del nivel de manifestador son aumentados; en este caso, el alcance de las *ráfagas conmocionantes* aumenta de 130’ a 160’.

El precio de los objetos psiónicos (y por lo tanto el coste en PX y de las materias primas) depende del nivel del poder y de manifestador del personaje. Este último debe ser suficientemente alto como para ejecutar el poder al nivel seleccionado. Para hallar el precio final en cada caso, multiplica el nivel de manifestador del personaje por el del poder y por una constante, como se muestra a continuación.

Piedra de poder

Precio base = nivel del poder x nivel de manifestador x 25 po

Tatuajes psiónicos

Precio base = nivel del poder x nivel de manifestador x 50 po

Dorjes

Precio base = nivel del poder x nivel de manifestador x 750 po

Costes adicionales: cualquier dorje, piedra de poder o tatuaje psiónico que almacene un poder con coste en PX también acarrea un coste mayor. En el caso de los tatuajes y las piedras, el creador debe pagar el coste en PX cuando se crea uel objeto. Para un dorje, el creador debe pagar 50 veces el coste en PX.

Algunos objetos psiónicos incurrir en costes en PX adicionales, según se hace notar en sus descripciones.

[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.

[DIVINA]: Siguiendo con la idea de aumentar las opciones de todas las clases, las dotes de esta categoría comparten algunas características que las hacen inaccesibles a los que sólo tienen la clase guerrero. Primero, todas tienen como prerrequisito la aptitud para expulsar o reprender muertos vivientes. Por ello, son accesibles para clérigos, paladines de 4º nivel o superior y cualquier criatura o miembro de una clase de prestigio que tenga esta aptitud.

En segundo lugar, la fuerza que potencia una dote divina es la aptitud de canalizar energía positiva o negativa para expulsar o reprender muertos vivientes. Cada uso de una dote divina cuesta al personaje como mínimo un intento de expulsar/reprender de los del día. Si no te quedan intentos de expulsar/reprender, no puedes utilizar la dote. Como expulsar o reprender muertos vivientes es una acción estándar (a no ser que tengas una aptitud especial que diga lo contrario), activar cualquiera de estas dotes es también una acción estándar, pero puede requerir otros tipos de acciones que se especifiquen. En cualquier caso, sólo puedes activar una dote divina (o usar una aptitud de expulsar o reprender muertos vivientes) cada asalto, aunque si las duraciones se solapan puedes beneficiarte de más de una dote divina a la vez.

Tercero, expulsar o reprender muertos vivientes es una aptitud sobrenatural y una acción estándar que no provoca ataque de oportunidad y cuenta como un ataque. Activar una dote divina también es una aptitud sobrenatural y no provoca ataque de oportunidad a no ser que se indique lo contrario en la descripción de la dote. Activar una dote divina no se considera un ataque a no ser que eso sea lo que cause directamente daño al objetivo. Castigo mejorado, por ejemplo, suma 1d6 puntos de daño a un ataque de castigar, pero no inflige directamente el daño a un oponente al activarse. En sí misma no es un ataque.

En particular, los paladines deberían tener en cuenta estas dotes. Como la aptitud de expulsión del paladín por debajo de la del clérigo alo largo de toda su trayectoria, el que elija una o dos dotes divinas tiene más opciones que el que simplemente expulse muertos vivientes.

[DOMINIO]: Las dotes de dominio componen una nueva categoría de dotes que potencian la dedicación de un personaje a un ideal o dogma religioso. Tú y tu DM deberíais determinar la razón de esta devoción como parte del trasfondo del personaje. Una dote de dominio normalmente corresponde a uno de los dominios a los que una deidad concede acceso o aquellos que representan un conjunto de ideales.

Puedes seleccionar una dote de dominio a cualquier nivel. Una vez que has escogido una, sin embargo, no puede seleccionar otra a menos que encaje temáticamente con la primera. Además, nunca puedes tener más de dos dotes de dominio (excepto en lo especificado bajo Clérigos y Dotes de Dominio, más adelante)

A menos que se indique lo contrario, el beneficio concedido por cualquier dote de dominio es una aptitud sortilega con un nivel de lanzador igual a tu nivel de personaje. Todos esos efectos están sujetos a Resistencia a Conjuros y puedes disipar cualquier efecto continuo como acción gratuita. Si una dote de dominio permite un tiro de salvación, su entrada proporciona la información necesaria. Si posees la aptitud de expulsar o reprender muertos vivientes, puedes obtener usos diarios adicionales de una dote de dominio sacrificando permanentemente usos diarios de dicha aptitud.

Normalmente, las dotes de dominio sólo van juntas si se corresponden con la deidad a la que sigues. Por ejemplo, Kord concede acceso a los dominios de Bien, Caos, Fuerza y Suerte, de modo que un adorador de Kord podría seleccionar las dotes de Devoción (Bien), Devoción (Caos), Devoción (Fuerza) o Devoción (Suerte) sin alejarse de la esfera de influencia de su deidad.

Para personajes que no adoran a una deidad en concreto, usa la siguiente guía para ver qué dotes de se le permiten o excluyen la selección de otras. Esto debería hacerse de acuerdo con el DM.

Dominios Opuestos: los dominios de Bien y Mal y los dominios de Ley y Caos se encuentran en oposición, por lo que ningún personaje puede tener Devoción (Bien) y Devoción (Mal), o tanto la Devoción (Ley) como Devoción (Caos). En algunos casos, podrías decidir que los dominios de Curación y Muerte se oponen entre sí, del mismo modo que Destrucción y

Capítulo 1 – Presentación

Protección. El dominio de Fuego no se opone necesariamente al de Agua ni tampoco el de Aire entra en conflicto con el de Tierra, ya que varias deidades de la naturaleza (como Obad-Hai) conceden acceso a todos los dominios elementales.

Tema apropiado: si no sigues a ninguna deidad específica, tu sistema básico de ceencias debería respaldar tu elección de dotes de dominio. Una buena regla de oro es designar entre uno y tres dominios (además del que corresponda con tu primera dote de dominio) que sean importantes para ti. Estas creencias también deben ser consistentes con tu alineamiento.

Clérigos y dotes de dominio: si eres un clérigo (o cualquier otro personaje que tenga acceso a un dominio), puedes escoger cualquier dote de dominio correspondiente a la lista de dominios concedidos por tu deidad, incluso aunque no tengas acceso a esos dominios en concreto. Un clérigo de Pelor, por ejemplo, podría escoger lanzar conjuros de los dominios de Bien y Curación, pero puede seleccionar las dotes de Devoción (Fuerza) y Devoción (Sol).

Además, puedes elegir renunciar al acceso a un dominio a cambio de la dote de dominio correspondiente. Hacerlo te permite seleccionar hasta tres dotes de dominio, pero no puedes preparar conjuros de dominio ni usar los poderes concedidos de los dominios sacrificados. Esencialmente, cambias un dominio por un espacio de dote adicional que sólo puedes gastar en una dote de dominio específica.

Por ejemplo, el clérigo de Pelor de antes podría renunciar al poder concedido y los conjuros del dominio de Bien a cambio de la dote de Devoción (Bien).

Nivel de Lanzador: a menos que se indique lo contrario, el beneficio concedido por una dote de dominio es una aptitud sortiliga con un nivel de lanzador igual a tu nivel de personaje. Todos esos efectos están sujetos a Resistencia a Conjuros y puedes disparar cualquier efecto continuo como acción gratuita. Si una dote de dominio permite un tiro de salvación, su entrada proporciona la información necesaria.

DOMINIOS QUE NO APARECEN EN EL MANUAL DEL JUGADOR

Los Jugadores y DMs también pueden crear dotes de dominio vinculadas a dominios que no están descritos en el *Manual del Jugador*. Usa las dotes de dominio descritas en esta sección como ejemplos para diseñar tu propia dote. Alternativamente, puedes crear un sistema de equivalencias que enlace las dotes de dominio de esta sección con otros dominios. La siguiente tabla proporciona ejemplos de equivalencias; estos dominios pueden encontrarse en el suplemento del Divino Completo.

Equivalencia de Dominios

Dominio	Dote de Dominio Equivalente (Devoción)
Celeridad	Viaje
Clima	Aire
Competición	Guerra
Comunidad	Protección
Convocación	Animal
Creación	Curación
Dominación	Magia
Frío	Agua
Fuerza	Tierra
Gloria	Sol
Inquisición	Saber
Liberación	Bien

Locura	Caos
Mente	Saber
Misticismo	Magia
Oráculo	Suerte
Pacto	Ley
Pestilencia	Destrucción
Purificación	Curación
Sueño	Superchería

[DRAGONIL]: Las dotes dragoniles sólo pueden ser adquiridas por hechiceros y les proporcionan ciertas aptitudes afines a las que poseen sus antepasados dragoniles. Algunas incrementan las capacidades físicas de un personaje, otorgándole ataques de garras o convirtiéndole en más resistente a los ataques, mientras que otras le permiten canalizar sus aptitudes en una potente arma de aliento o proporcionarle afinidad con el tipo de energía del arma de aliento de su progenitor dragonil.

Varias dotes dragoniles han sido revisadas en *Races of the Dragon* para ajustarse a las razas dragoniles. En estos casos sólo se incluye la versión de este manual.

La tabla incluida en el apéndice indica los beneficios de la dote Herencia dragonil para todos los tipos de dragon publicar en productos D&D hasta la fecha de publicación de *Races of the Dragon*.

Muchas de las líneas de sangre dragoniles listadas en la tabla no conceden un bonificador a las salvaciones contra efectos de un tipo de energía en concreto. En su lugar ganas un bonificador a la salvación contra conjuros y aptitudes asociados con el efecto (como fuerza para el dragon tártaro) o la subescuela (como compulsión para el dragón del caos) que coincida con la entrada de la tabla, así como los bonificadores normales proporcionados por la dote contra efectos de sueño mágico y parálisis.

Especial: un personaje que escoja *yu lung* como su herencia dragonil puede, cuando seleccione otra dote dragonil, elegir cambiar su herencia dragonil a otro dragón *lung* (*chian lung*, *li lung*, *lung wang*, *pan lung*, *shen lung*, *t'ien lung* o *tun mi lung*). Una vez que haga ese cambio, sólo puede volver a cambiarlo sometiéndose al Rito de afinidad dragonil (ver Apéndices).

[ELEVADA]: Sólo los personajes inteligentes de alineamiento bueno y dotados de los estándares morales más altos pueden adquirir dotes elevadas y sólo como don de algún poderoso agente del bien: deidades, celestiales o criaturas similares. Estas dotes son, así pues, de naturaleza sobrenatural (en lugar de ser aptitudes extraordinarias, como son la mayoría de dotes).

Un personaje debe tener el permiso del DM para obtener una dote elevada. En muchos casos habrá que realizar algún tipo de ritual; a menudo esto sólo requiere que el personaje formalice algún tipo de voto sagrado, por ejemplo, en presencia de un ser celestial. Un personaje que cometa voluntaria y conscientemente un acto maligno perderá los beneficios de todas sus dotes elevadas, y sólo recuperará estos beneficios si se redime de sus infracciones.

Aura del bien: un personaje que tenga al menos una dote elevada irradiará un aura de bien con un poder igual a su nivel de personaje, como si fuese un paladín o un clérigo de una deidad buena.

[ÉPICA]: Lanzar conjuros con una mirada. Disparar flechas a oponentes que se encuentran en el horizonte. Decapitar oponentes con tus manos desnudas. Fabricar poderosos objetos mágicos de poder sin igual. Encantar a liches con el poder de una canción.

Esta es la materia de las dotes épicas.

Los personajes épicos están muy definidos por su selección de dotes

épicas. Como la dote, la dote épica es un rasgo especial que otorga a tu personaje una nueva aptitud o mejora una que ya poseía. Sin embargo, la dote épica mueve el reino de las capacidades desde lo mundano hasta lo mítico. Las dotes épicas permiten a tu personaje saltar vastos abismos, lanzar muchos conjuros por asalto o asumir la forma de un dragón.

La mayoría de las dotes épicas tiene prerrequisitos: debes tener las puntuaciones de característica, las dotes, las habilidades, los rasgos de clase o los modificadores de ataque base que vienen listados

Tabla 1–2: Puntos de fe

Circunstancia	Recompensa
Demostrar tu fe a PNJs o PJs <i>Ejemplos:</i> hacer proselitismo ante los demás, hacer juramentos en nombre de tu deidad, usar un cántico religioso o unas escrituras de referencia	1 por sesión
Resolver un dilema moral/ético importante según la religión o la filosofía <i>Ejemplos:</i> ocuparse de enemigos capturados, romper u obedecer las leyes de la ciudad, elegir entre dos cursos de acción equivalentes	1
Realizar una misión menor para tu religión o filosofía <i>Ejemplos:</i> restaurar daños de castigo en un gran bosque (Leona), llevar a un visir traicionero ante la justicia (Heironeous), asediar un pueblo élfico en un claro (Gruumsh)	3
Realizar una misión importante para tu religión o filosofía <i>Ejemplos:</i> explorar el valle de los Antepasados vigilantes (Fharlanghn), recuperar la maza de venganza implacable perdida (San Cuthbert), crear una conspiración elaborada de espías en el palacio (Vecna)	5
Realizar una misión crítica para tu religión o filosofía <i>Ejemplos:</i> establecer un nuevo hogar para los elfos errantes (Corellon Larethian), crear el artefacto chispa del dios verdadero (Pelor), saquear las tierras civilizadas con tu ejército humanoide (Erythul)	7
Frustrar a un rival regional de tu fe <i>Ejemplos:</i> exponer a un culto menor, saquear un templo rival, derrotar a un PNJ cuyos objetivos vayan en contra de tu fe	2
Frustrar a un rival nacional de tu fe <i>Ejemplos:</i> detener un complot contra los líderes religiosos o aliados seculares, defender la nación de un ejército invasor, impedir la infiltración de monstruos hostiles	4
Frustrar a un rival planario de tu fe <i>Ejemplos:</i> destruir un artefacto detestable, impedir la invasión de ajenos hostiles, impedir la ascensión divina de un PNJ rival	6

Capítulo 1 – Presentación

para poder seleccionar o usar esa dote. Un personaje puede ganar una dote en el mismo nivel que adquiere el prerrequisito, igual que con las dotes normales.

Un prerrequisito expresado como un valor numérico es un mínimo; cualquier valor más alto que el dado también cumple el prerrequisito.

No puedes usar una dote épica si pierdes un prerrequisito.

[EQUIPO]: categoría presentada en Pathfinder RPG. 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]: Los personajes marciales más famosos son conocidos por sus estilos personales, combinaciones de armas predilectas y exóticas, maniobras que son tan únicas como una firma. Muchos guerreros descubren cómo usar su fuerza al máximo cuando aprenden Ataque poderoso, Hendedura y Romper arma mejorado, o estudian el elevado arte del manejo de la espada aprendiendo Pericia en combate y Desarmar mejorado; pero en todo reino, puede que haya un único maestro de la técnica de la Luna creciente.

Una dote de estilo en armas proporciona un beneficio a partir de varias dotes específicas y a menudo eso requiere el uso de armas específicas.

[FE]: las dotes denominadas de fe le dan a tu personaje una fuente de puntos de fe que puede emplear para obtener distintos bonificadores y beneficios durante la partida. A no ser que se indique otra cosa, sólo puedes emplear un punto de fe por asalto. Gastar un punto de fe no es una acción (ni siquiera tiene que ser en tu turno) pero lo que sea que hagas con ese punto podría ser una acción. Si lo es, se describe así en la descripción de la dote.

Las dotes de fe imponen restricciones considerables al comportamiento del personaje y dependen del juicio del DM. Por ello podrían no resultar apropiadas en todas las campañas.

Cómo obtener más puntos de fe: cuando realizas hazañas que fomentan la causa de la religión o filosofía a la que apoyas, ganas más puntos de fe. El DM recompensa con puntos de fe basándose en la magnitud de la hazaña y cómo “sigue el buen camino” tu personaje.

Para hacerte una idea, tu personaje podría ganar (5 + la mitad de su nivel) puntos de fe por nivel. Esta cantidad puede variar mucho: algunos aventureros están involucrados en asuntos críticos para la fe, mientras que otros lo están en peligros y dilemas más seculares.

El DM es el que decide cuántos puntos de fe ganará (generalmente al final de la sesión, aunque también puede darlos sobre la marcha). La siguiente tabla da algunos ejemplos de recompensas de puntos de fe.

[GENERAL]: la dote no tiene ningún requisito especial.

RITUALES DE LOS DRUIDAS DE ELDEEN: agrupadas como dotes generales, se incluyen estos rituales. A continuación se indica el sistema para aplicar un ritual.

Cualquier personaje podría tomar parte en un ritual druídico de purificación, aunque tal ritual solo puede ser ejecutado por un druida de al menos nivel 5 que pertenezca a la secta adecuada. Un ritual de purificación requiere una hora de meditación ininterrumpida a cargo de todos sus participantes. Si cualquier cosa rompe la concentración de cualquiera de los presentes, el ritual habrá sido anulado y no se obtendrán beneficios.

Cuando se complete el ritual, cada participante que cumpla los prerrequisitos tendrá que realizar una prueba de Concentración contra CD 15 (en la que no se podrá elegir 10). Si tiene éxito, obtendrá los beneficios del ritual, que duraran un número de días igual a su nivel de personaje a menos que se indique lo contrario. Si falla la prueba (o no cumple los prerrequisitos), no obtendrá ningún beneficio y no podrá repetir el ritual en 30 días.

Los rituales druídicos de purificación no tienen coste, pero los druidas se negarán a realizarlo con cualquiera que no comparta sus creencias. Un druida no puede ser obligado (mágicamente o por otros medios) a realizarlo contra su voluntad, y cualquiera que lo ejecute sobre un personaje indigno de ello perderá sus aptitudes sortílegas, así como cualquier capacidad para realizar más rituales de purificación, hasta que supere una expiación.

[GUERRERO]: un guerrero puede elegir esta dote como una de sus dotes adicionales de clase.

[HEREDADA]: Una dote heredada marca algún rasgo concreto de los antepasados de tu personaje. Un personaje puede adquirir una dote heredada a cualquier nivel; si se hace después del nivel 1, significará que el poder latente de sus antepasados no se había revelado hasta ahora.

Aunque normalmente no se podrían combinar distintos tipos de dote heredada (consulta el *Manual planario*), un hechicero singular podría poseer dotes heredadas celestiales, dracónicas e infernales. En tal caso, el personaje podría presumir de un árbol genealógico realmente diverso con integrantes de lo más peculiar. No obstante, los hechiceros con linajes celestiales e infernales a la vez son muy escasos. Estos lanzadores de conjuros suelen ser almas atormentadas divididas entre los extremos que fluyen por su sangre.

[INICIADO]: Las dotes de iniciado muestran a un seguidor que ha alcanzado alguna distinción con su deidad patrona y ha ganado acceso a conjuros y aptitudes adicionales. Algunas de estas dotes permiten añadir conjuros a las listas de conjuro de otras clases. Si tienes más de una clase que pueda verse afectada por este añadido, debes escoger a qué lista de conjuros va a añadirse. Ningún personaje puede tener más de una dote de iniciado, ya que la dote asume un profundo nivel de compromiso con una única deidad.

[LÍDER]: Las dotes de este tipo aumentan o alteran el efecto de la dote Liderazgo (tal y como se explica en la página 99 del *Manual del jugador* y se describe en mayor detalle en la página 106 de la Guía del Dungeon Master). Normalmente, las dotes de líder afectan a tus allegados y/o seguidores, pero no tienen efecto alguno en otros aliados.

Como todas las dotes de líder incluyen la dote Liderazgo como prerrequisito, su utilización en el juego está sujeta a la aprobación de DM. Si el DM prefiere no incluir la dote Liderazgo en la campaña, tampoco se podrá incluir ninguna de las dotes de líder aquí descritas.

Además de los beneficios que aportan, cada una de las dotes de líder elegidas por un personaje mejora su liderazgo en +1.

[METAALIENTO]: Los dragones (y otras criaturas) han desarrollado maneras de controlar su arma de aliento para producir varios tipos de efectos, desde efectos sutiles hasta otros más llamativos. Para adquirir una dote de metaaliento, una criatura debe poseer un arma de aliento cuyo tiempo entre exhalaciones se exprese en asaltos. Por ello, un can del infierno (que puede exhalar una vez cada 2d4 asaltos) puede escoger una dote de metaaliento, mientras que un behir (arma de aliento utilizable 1/minuto) no puede.

Efectos de las dotes de metaaliento: a todos los efectos, un arma de metaaliento funciona de la manera habitual excepto si la dote cambia específicamente algún aspecto del arma de aliento.

Utilizar una dote de metaaliento estresa el cuerpo y la mente del dragón, incrementando el tiempo que debe esperar el dragón hasta que puede volver a usar su arma de aliento de nuevo. Habitualmente, un dragón debe aguardar 1d4 asaltos entre exhalaciones. Utilizar un arma de metaaliento incrementa la espera en 1 asalto o más. Por ejemplo, si un dragón utiliza un arma de aliento ampliada debe aguardar 1d4+1 asaltos antes de poder utilizarla de nuevo.

Múltiples dotes de metaaliento en un arma de aliento: un dragón puede utilizar múltiples dotes de metaaliento sobre una sola exhalación de su arma de aliento. Todos los incrementos de tiempo que debe esperar el dragón antes de volver a exhalar de nuevo son acumulativos. Por ejemplo, si un dragón utiliza un arma de aliento ampliada y maximizada, debe esperar 1d4+4 asaltos antes de poder utilizarla de nuevo.

Un dragón puede utilizar la misma dote de metaaliento varias veces en la misma exhalación. En algunos casos no tiene efectos adicionales. En otros casos, los efectos de la dote se apilan. Aplica los efectos de la dote a los valores básicos del arma de aliento cada vez que se utilice la dote y suma el tiempo adicional que debe esperar el dragón antes de poder volver a utilizar su arma de aliento de nuevo. Por ejemplo, un dragón Pequeño con un arma de aliento en forma de línea podría utilizar ampliar aliento dos veces en la misma exhalación. Como la longitud básica de la línea es de 40 pies, dicha línea doblemente alargada tendría 80 pies de longitud (20 pies adicionales por cada aplicación de la dote) y el dragón debería esperar 1d4+2 asaltos antes de poder volver a utilizar su arma de aliento.

Si la dote de metaaliento se puede apilar consigo misma, este hecho aparecerá anotado en el apartado “Especial” de la descripción de la dote.

[METAMÁGICA]: A medida que aumenta el conocimiento mágico de un lanzador de conjuros, éste puede aprender a ejecutar sortilegios de forma distinta a la empleada cuando fueron diseñados o aprendidos. Por ejemplo, un lanzador de conjuros puede aprender a lanzar un conjuro sin tener que pronunciar su componente verbal, a ejecutarlo consiguiendo efectos mayores o a lanzarlo en cuestión de un segundo. Preparar y ejecutar conjuros de ese modo es más difícil de lo normal pero, gracias a las dotes metamágicas, al menos resulta posible.

Por ejemplo, Mialee adquiere una dote al alcanzar el nivel 3 y elige Conjurar en silencio, la dote metamágica que le permite ejecutar un conjuro sin su componente verbal. Sin embargo, el precio de poder hacerlo será que, a la hora de preparar el conjuro, éste ocupará un espacio un nivel superior al que posea en realidad. Si la maga preparase hechizar persona como conjuro silencioso, éste ocuparía uno de los espacios de 2º nivel del personaje. Sin embargo, el sortilegio seguirá siendo de nivel 1, por lo que la salvación de Voluntad contra él no resultará más difícil. Mialee no podría preparar conjuros de 2º nivel como conjuros silenciosos, pues ello requeriría ocupar un

Capítulo 1 – Presentación

espacio de nivel 3 de conjuro y la maga no podrá utilizar espacios de conjuro de nivel 3 hasta que alcance el 5º nivel de experiencia.

Magos y lanzadores de conjuros divinos: los magos, clérigos, druidas, exploradores y paladines deben preparar sus sortilegios por adelantado. La preparación es el momento en que el mago y los lanzadores de conjuros divinos deben elegir qué conjuros preparar mediante dotes metamágicas (y por tanto, cuáles ocuparán espacios de nivel más elevado de lo normal).

Hechiceros y bardos: los hechiceros y bardos eligen los conjuros al lanzarlos; es en ese momento cuando deciden si usan dotes metamágicas para mejorarlos. Igual que los otros lanzadores de conjuros, los conjuros mejorados ocuparán espacios de un nivel superior, pero como ni el hechicero ni el bardo preparan por adelantado el conjuro en forma metamágica, tendrán que hacerlo sobre la marcha. Por tanto, bardos y hechiceros necesitarán más tiempo al lanzar un conjuro metamágico (uno mejorado por una dote metamágica que uno corriente; si el tiempo de lanzamiento normal fuera una acción, la versión metamágica del mismo exigiría una acción de asalto completo por parte del mago o bardo (esto no es lo mismo que un tiempo de lanzamiento de 1 asalto). En los conjuros con tiempo de lanzamiento mayor, ejecutar el sortilegio metamágico exigiría una acción de asalto completo adicional.

Lanzamiento espontáneo y dotes metamágicas: los clérigos que lancen espontáneamente conjuros de curar o infligir también podrán ejecutar versiones metamágicas de los mismos. Por ejemplo, un clérigo de nivel 11º podría renunciar a un conjuro de nivel 6º que tuviera preparado para ejecutar un *curar heridas críticas* potenciado. En este caso también será necesario tiempo adicional. Lanzar espontáneamente un sortilegio metamágico de una acción se considera una acción de asalto completo y los conjuros con un tiempo de lanzamiento mayor exigirán una acción de asalto completo adicional.

Efectos de las dotes metamágicas en un conjuro: a todos los efectos, un conjuro metamágico funciona igual que si fuera de su nivel original, aunque se haya preparado y ejecutado como un conjuro de nivel mayor. Las modificaciones a las salvaciones no varían, a menos que se indique otra cosa en la descripción. Las modificaciones realizadas por estos conjuros sólo se aplican a los sortilegios ejecutados directamente por el usuario de la dote y no servirán para alterar un conjuro lanzado a partir de una varita, un rollo de pergamino u otro tipo de objeto.

Las dotes metamágicas que eliminan los componentes de un conjuro (como *Conjurar en silencio* y *Conjurar sin moverse*) no eliminan el ataque de oportunidad que provoca lanzar un conjuro estando amenazado. No obstante, lanzar un conjuro modificado por *Apresurar conjuro* no provoca ataques de oportunidad.

Las dotes metamágicas no son aplicables a todos los conjuros, consulta la descripción específica de cada una para ver qué conjuros no pueden modificar.

Varias dotes metamágicas sobre un conjuro: un lanzador de conjuros puede aplicar varias dotes metamágicas a un mismo sortilegio, pero los cambios con respecto al nivel del mismo serán acumulativos. Por ejemplo, una versión silenciosa e inmóvil de un *hechizar persona* tendría que ser preparada y ejecutada como un sortilegio de 3º nivel (un conjuro de 1º nivel, aumentado en un nivel por cada una de las dos dotes metamágicas). No puedes aplicar la misma dote metamágica más de una vez a un mismo conjuro (por ejemplo, no puedes lanzar un proyectil mágico potenciado dos veces para obtener un +100% al daño).

Objetos mágicos y dotes metamágicas: usando la dote de creación de objetos adecuada, podrías almacenar un conjuro metamágico en un rollo de pergamino, poción o varita. Los límites al nivel de las pociones y varitas se aplicarán al nivel aumentado del conjuro (tras la aplicación de la dote metamágica). Un personaje no necesitará tener la dote metamágica correspondiente para activar un objeto que tenga almacenada una versión metamágica de un conjuro.

Contraconjuros y dotes metamágicas: el hecho de que un sortilegio haya sido mejorado mediante una dote metamágica no afecta a su vulnerabilidad a los contraconjuros ni a su capacidad para contrarrestar otro sortilegio.

[MARCIAL]: Aunque la mayoría de guerreros confían en su fuerza, agilidad y dureza en combate, algunos aprenden a liberar el potencial de sus mentes. De forma similar a la técnica de un monje, estos guerreros complementan su forma física con un riguroso entrenamiento mental que pule aún más sus habilidades. En combate su mente y cuerpo se vuelven uno solo, lo que les permite alcanzar niveles de pericia bélica sin parangón. Alcanzar este estado de armonía física y mental se llama “mantener un foco marcial” (adquirir la dote Foco marcial es la forma que tiene el personaje de aprender a alcanzar dicho estado; todas las demás dotes marciales tienen Foco marcial como requisito). La tarea de mantener un foco marcial es a la vez difícil y agotadora, por lo que el guerrero no puede permanecer en dicho estado durante mucho tiempo. No obstante, mientras mantenga esta armonía, podrá emplear cualquier dote marcial que posea.

[MONSTRUOSA]: Todas las dotes de esta categoría requieren una forma o aptitud “monstruosa” como requisito. Las formas y aptitudes monstruosas no están disponibles para humanoides normales o las criaturas

animales, y pueden incluir apéndices adicionales o no habituales y aptitudes sortilegas y sobrenaturales. Con el permiso del DM, un jugador puede escoger dotes monstruosas si su personaje ha adquirido aptitudes inusuales a través de la transformación o avanzando en una clase de prestigio.

[PSIÓNICA]: Las dotes psiónicas están disponibles a los personajes y criaturas con la capacidad de manifestar poderes; en otras palabras, aquellos que posean una reserva de puntos de poder o aptitudes psíquicas. Puesto que estas dotes son aptitudes sobrenaturales (una excepción a la norma general de que las dotes no otorgan este tipo de aptitudes) no pueden ser abortadas en combate (como los poderes) y generalmente no proporcionan ataques de oportunidad, salvo que se indique lo contrario en su descripción. Las aptitudes sobrenaturales no están sujetas a la resistencia a poderes (RP) y no pueden ser disipadas. Sin embargo, no funcionan en zonas donde la psiónica es suprimida, como en un *campo de negación psiónica*, volviendo a poder usarse en el momento en que se abandonen dichas zonas.

Muchas dotes psiónicas sólo pueden ser empleadas cuando estás enfocado psiónicamente; otras precisan que utilices tu foco psiónico, en cuyo caso no se precisa una acción, sino que es parte de otra (como el uso de una dote), y sólo se aplica a la acción para la cual lo has usado.

Por ejemplo, si utilizas la dote de Impacto profundo (que precisa gastar el foco psiónico), no puedes utilizar la dote Arma psiónica en el mismo ataque, puesto que ya has usado tu foco con la primera dote. Refiérete a la descripción de la habilidad de Concentración en el Manual de Psiónica expandido para saber cómo puedes obtener el foco psiónico.

[RACIAL] y [REGIONAL]: Una dote regional es una dote que representa una capacidad o talento especial y exclusivo que se encuentra entre los habitantes de un lugar, etnia u otro grupo especializado concreto. Las dotes regionales se identifican mediante la etiqueta “regional”, situada tras su nombre.

Cada dote regional tiene como requisitos una combinación de una o más razas o regiones, y para poder elegirla tu personaje debe cumplir uno de esos requisitos. Por ejemplo, para elegir una dote que tenga como requisito regional “Enano (Espinazo del mundo)”, tu personaje debe ser un enano que tenga como región natal el Espinazo del mundo.

Cuando eliges una región natal durante la creación del PJ, puedes elegir una dote regional de la lista disponible para los personajes de tu patria. Incluso aunque puedas elegir más de una dote a nivel 1 (como sucede con los humanos y con los medianos forecor, que obtienen dos dotes a nivel 1), nunca puedes tener más de una dote regional.

Las dotes regionales no son dotes adicionales, debes utilizar tu asignación normal de dotes para adquirirlas.

Las dotes raciales funcionan de forma similar a las regionales, pero el requisito es de una raza en lugar de una región determinada.

[RESERVA]: sólo disponibles para los lanzadores de conjuros, las dotes de reserva emplean un tipo de requisito inusual, extrayendo la magia inherente del cuerpo y el alma del lanzador y utilizando (pero no consumiendo) energías de los conjuros disponibles para aumentar los ya prodigiosos talentos mágicos del personaje.

El beneficio principal de cada dote de reserva es una aptitud sobrenatural que se puede utilizar a voluntad. A menos que se indique lo contrario, el efecto requiere una acción estándar para activarse y hacerlo no provoca ataques de oportunidad. Si se permite un tiro de salvación, la CD es igual a 10 + el nivel del conjuro que permite el uso de la aptitud + el modificador de característica que se aplicaría a la CD de la salvación del conjuro. Además, cada dote proporciona un incremento del nivel de lanzador para una categoría de conjuros concreta. Este incremento se aplica todo el tiempo, independientemente de si todavía te queda algún conjuro para lanzar.

El beneficio principal puede activarse sólo si tienes un conjuro de la variedad apropiada (de una escuela, subescuela o descriptor particular) disponible para lanzar. La definición de “disponible para lanzar” depende de si preparas tus conjuros o los lanzas espontáneamente desde una lista de conjuros conocidos.

Si preparas los conjuros cada día (como hace un clérigo, por ejemplo) debes tener el conjuro apropiado preparado y no haberlo lanzado todavía ese día. Si tienes más de un conjuro preparado y sin lanzar, obtienes el beneficio sólo del conjuro apropiado con el nivel más alto. No puedes obtener múltiples beneficios, o apilar los beneficios preparando más de un conjuro apropiado.

Si lanzas tus conjuros espontáneamente (como el alma predilecta, por ejemplo) debes conocer el conjuro apropiado y debes tener al menos un espacio de conjuro disponible del nivel de ese conjuro o mayor. Si tienes más de un conjuro conocido apropiado, obtienes el beneficio sólo del conjuro apropiado con el nivel más alto para el que dispongas de un espacio de conjuro sin lanzar.

Si tienes conjuros de más de una clase, sólo los espacios de conjuro que realmente puedan utilizarse para lanzar el conjuro apropiado cuentan para obtener este beneficio. Por ejemplo, un paladín/clérigo que conoce el conjuro

Capítulo 1 – Presentación

apropiado sólo como paladín no puede utilizar los espacios de conjuro del clérigo para habilitar el beneficio principal de la dote de reserva.

Una vez que ya no dispones del conjuro apropiado (ya sea porque lo has lanzado, has consumido los espacios de conjuro apropiados o has elegido una selección de conjuros diaria que no incluye este conjuro), no puedes activar el poder de la dote hasta que de nuevo tengas el conjuro disponible para su lanzamiento. Sin embargo, sigues manteniendo el beneficio secundario de la dote.

Sólo los auténticos conjuros o espacios de conjuro te permiten utilizar el beneficio principal de la dote de reserva. Las aptitudes sortílegas, sobrenaturales o extraordinarias, incluso aquellas que imitan o duplican el conjuro apropiado, no sirven. Los conjuros que no incluyen un descriptor hasta que se lanzan (como los conjuros de convocar monstruo) no pueden utilizarse para obtener el beneficio principal de una dote de reserva..

Puedes asignar dos o más dotes de reserva a un único conjuro.

[SALVAJE]: Todas las dotes salvajes poseen como prerrequisito la aptitud de forma salvaje. Por ello, son accesibles para druidas de 5º nivel o más, así como para cualquier personaje que haya obtenido la aptitud de forma salvaje gracias a una clase de prestigio u otra fuente.

Cada uso de la dote salvaje suele costar un uso diario de la aptitud de forma salvaje. Si no quedan usos de dicha aptitud, no se puede usar la dote. A no ser que se indique otra cosa, cambiar de forma con forma salvaje o activar una dote salvaje es una acción estándar. Sólo puedes usar la aptitud de forma salvaje para cambiar de forma o activar una dote salvaje una vez por asalto, aunque si las duraciones se solapan puedes beneficiarte de más de una dote salvaje a la vez.

Activar una dote salvaje es una aptitud sobrenatural y no provoca ataques de oportunidad a no ser que se indique lo contrario en la descripción de la dote. Activar una dote salvaje no se considera un ataque a no ser que eso sea lo que cause directamente daño al objetivo. Garras de oso pardo, por ejemplo, te da ataques de garra, pero no inflige directamente daño a un oponente al activarse. En sí misma no es un ataque.

[SUERTE]: La mayoría de los bribones piensan de ellos mismos que son listos, sobreviviendo gracias a su ingenio y evitando ser capturados o heridos con su dominio de las habilidades y aptitudes. A menudo, sin embargo, los bribones sobreviven simplemente por pura suerte.

Las dotes de suerte presentadas aquí ponen el poder de la suerte (buena y mala) en manos de los personajes. Las dotes de suerte no mejoran directamente tus aptitudes o añaden nuevas capacidades a tu repertorio. Seleccionando una dote de suerte, obtienes acceso a un efecto afortunado específico (habitualmente la repetición de una tirada) que te ayuda a seguir vivo o te asegura tener éxito. Cada dote de suerte adicional añade otro efecto de suerte específico que puede ayudarte incluso cuando los dados dicen que deberías perder, además de otra repetición de una tirada de dados de suerte al día.

Aunque tú, como jugador, decides cuándo usar una dote de suerte, en el mundo de juego un resultado afortunado casi nunca ocurre conscientemente. En su lugar, una repetición de una tirada de suerte representa un suceso fortuito, como que a un gigante inexplicablemente se le escape su arma, un charco en el suelo te haga resbalar y con ello esquives una flecha, o que un poco de óxido en una cerradura evite que se cierre totalmente, haciendo que forzarla sea más fácil de lo normal.

La mecánica de la suerte: cuando eliges una dote de suerte, obtienes acceso a una repetición de tirada de suerte similar al poder concedido por el dominio de Suerte. Al contrario que con ese poder concedido, cada dote de suerte especifica qué tipo de tirada puedes repetir. Por ejemplo, Fortuna mágica te permite repetir una tirada de daño de un conjuro arcano que acabes de lanzar.

Normalmente una dote de suerte concede una repetición de tirada de suerte al día, pero las tiradas pueden usarse para cualquier dote de suerte que poseas. Por ejemplo, si tienes Fortuna mágica y Comienzo afortunado, obtienes dos tiradas al día. Puedes usar cada una de ellas tanto para repetir el daño de un conjuro arcano o para repetir una prueba de iniciativa.

Gastar una tirada de suerte para usar una dote de suerte es tanto una acción rápida como una inmediata, como se indica en la descripción de la dote. Incluso si de alguna forma tienes la aptitud de hacer más de una acción rápida o inmediata por asalto, no puedes gastar tiradas de suerte más de una vez para afectar al mismo suceso. A menos que se indique lo contrario, debes decidir si usar la tirada de suerte después de hacer la tirada original, pero antes de que se anuncie el éxito o fracaso de esa tirada. Debes elegir el resultado de la segunda tirada, incluso si es peor que el resultado original.

Algunas dotes de suerte te permiten gastar tiradas de suerte para cambiar el destino de formas distintas a simplemente repetir una tirada de dados.

Dotes de suerte y el Ladrón de suerte: la clase de prestigio de Ladrón de suerte (Luckstealer, *Races of the Wild*) proporciona otro método de maximizar tu propia suerte al tiempo que minimiza la suerte de tu oponente. El ladrón de suerte tiene una reserva de puntos de suerte robados a otros personajes y que puede usar para varios propósitos. Además de las opciones descritas en la clase de prestigio, un ladrón de suerte con una o más

dotes de suerte puede gastar 3 puntos de su reserva de suerte como si hiciera una repetición de tirada de suerte, siguiendo todas las reglas normales para dotes de suerte y repeticiones de tiradas de suerte.

[TÁCTICA]: Las dotes con el descriptor de "táctica" permiten a los personajes llevar a cabo un número de ataques poderosos.

Si estás jugando con un personaje que tiene una dote táctica, es responsabilidad tuya estar atento a las acciones que estás realizando, pues eres tú quien establece la maniobra que la dote te permite llevar a cabo. También es una buena idea mencionar brevemente al DM que estás esforzándote en llevar a cabo una maniobra táctica: basta con algo del estilo de "Ataco al troll, usando al máximo la Pericia en combate, que es el primer paso de una maniobra táctica".

Algunas de las dotes tácticas hablan del primer asalto, del segundo asalto, etc. Estos términos se refieren al momento de la maniobra, no a la batalla completa. Por ejemplo, no tienes que usar Pericia en combate durante el primer asalto del combate para comenzar una maniobra táctica; se considera que el asalto en el que usar Pericia en combate es el primer asalto de la maniobra.

[TRASFONDO]: Presentadas en *Especies Salvajes*. Otra categoría de dotes es la de dotes de trasfondo. Puedes elegir una dote de trasfondo para tu personaje si la entrada de Terreno/Clima de la criatura menciona el tipo indicado de terreno o clima. Si la entrada de terreno de la criatura base incluye más de un tipo específico de terreno, éstas pueden ser escogidas como dotes de trasfondo adicionales, a discreción del DM.

[VIL]: Sólo los personajes inteligentes de alineamiento maligno pueden utilizar dotes viles. Las dotes viles les son concedidas a los personajes a instancias de algún poderoso agente del mal (un dios, un demonio o algo similar). Por ello, las dotes viles son más bien aptitudes sobrenaturales que aptitudes extraordinarias. Algunos DMs pueden además exigir a un personaje que quiera una dote vil la realización de un ritual especial o que negocie realmente con una poderosa criatura del mal. La criatura patrona puede incluso (a discreción del DM) tener la capacidad de eliminar la dote si en algún momento el personaje deja de complacerle.

A LA TERCERA VA LA VENCIDA [SUERTE] (CS)

Third Time's the Charm

Tu deidad te sonrío.

Prerrequisitos: nivel 3º de personaje, cualquier dote de suerte, acceso al dominio de Suerte.

Beneficio: Puedes gastar una repetición de tirada de suerte como acción inmediata para utilizar el poder concedido del dominio de Suerte una vez adicional al día. Sólo puedes usar este beneficio inmediatamente después de usar el poder concedido del dominio de Suerte (efectivamente, esta dote te permite una tercera oportunidad de tener éxito en una tirada).

Ganas una repetición de tirada de suerte al día.

ABALANZAMIENTO FELINO [GENERAL] (RW)

Catfolk Pounce

Puedes precipitarte sobre enemigos desprevenidos y asestar varios golpes antes de que tengan oportunidad de responder.

Prerrequisito: Pueblo felino, Des 13.

Beneficio: si usas la maniobra de carga contra un enemigo desprevenido, puedes hacer un ataque completo al final de la carga.

Especial: un guerrero del pueblo felino puede elegir abalanzamiento felino como una de sus dotes adicionales.

ABALANZARSE CON DOS ARMAS [GENERAL, GUERRERO]

Two Weapon Pounce

Cuando cargues contra un adversario empuñando dos armas, podrás realizar dos ataques con suma rapidez. Sacrificarás el ímpetu e inercia de la carga a cambio de emplear tu arma secundaria.

Prerrequisitos: Des 15, Combate con dos armas, ataque base +6

Beneficio: cuando realices una carga y empuñes un arma en cada mano, podrás atacar con ambas. Si eliges hacerlo, perderás el bonificador obtenido normalmente a las tiradas de ataque por realizar una carga, aunque seguirás sufriendo el penalizador -2 a tu CA.

Normal: cuando se realiza una carga sólo se puede realizar un ataque al final del movimiento.

Especial: un explorador que haya elegido el estilo de combate con dos armas podrá hacer uso de esta dote, siempre que posea un ataque base de +6 y lleve armadura ligera o ninguna.

ABJURACIÓN DE ENERGÍA [GENERAL] (CM)

Energy Abjuration

Lanzar un conjuro de abjuración de proporciona protección contra el daño por energía.

Prerrequisito: Soltura con una escuela de magia (abjuración) o abjurador de nivel 1.

Beneficio: cuando lanzas un conjuro de abjuración, puedes elegir obtener una resistencia a la energía especial igual a (1 + el nivel del conjuro) x 5. Esta resistencia a la energía se mantiene mientras dure el conjuro de abjuración o hasta que recibas daño de algún tipo de energía (ácido, frío, fuego, electricidad o sonido). La resistencia se aplica al primer daño de energía al que seas expuesto y a partir de ese momento, pierdes la resistencia a la energía hasta que lances otro conjuro de abjuración.

Especial: un abjurador puede seleccionar esta dote como una de sus dotes adicionales de mago.

ABRAZO DE LA TIERRA [GENERAL] (CC)

Earth's Embrace

Puedes aplastar a tus oponentes cuando les hagas una presa.

Prerrequisitos: Fue 15, Presa mejorada o agarrón mejorado, Impacto sin arma mejorado

Beneficio: si sujetas a tu oponente al hacer una presa, infligirás 1d12 puntos de daño adicionales cada asalto en que lo mantengas sujeto. Tendrás inmovilizado a tu oponente del modo normal (con una prueba de presa enfrentada), pero tú también tendrás que quedarte completamente inmóvil, concediendo a tus oponentes (excepto al que estés sujetando) un bonificador +4 en sus tiradas de ataque contra ti (aunque no estarás indefenso). No obtienes este daño adicional contra criaturas que sean inmunes a los golpes críticos.

ABSORBER VIDA PROFANO [DIVINA] (LM)

Profane Lifeleech

Puedes canalizar energía negativa para absorber la fuerza vital de las criaturas vivas que se hallen cerca.

Prerrequisitos: capacidad para reprender muertos vivientes.

Beneficio: como una acción estándar, puedes gastar dos de tus usos de reprender para infligir 1d6 puntos de daño a todas las criaturas vivas que se hallen en una explosión de 30' de radio. Este efecto no puede reducir los puntos de golpe de ninguna criatura por debajo de 0. Recuperas tantos puntos

de golpe como el total que hayas absorbido a las víctimas afectadas, pero esta curación no te permite superar tu total normal de puntos de golpe.

Especial: esta dote no inflige daño a constructos o muertos vivientes.

ABSTENCIÓN DE MATERIALES [GENERAL]

Eschew Materials

Puedes lanzar conjuros sin depender de componentes materiales.

Beneficio: puedes lanzar cualquier conjuro que tenga un componente material que cueste 1 po o menos sin precisar ese componente, aunque lanzar el conjuro sigue provocando un ataque de oportunidad de forma normal. Si el conjuro requiere un componente material que cueste más de 1 po debes disponer de él para lanzar el conjuro, de la manera normal.

ACECHADOR ASCÉTICO [GENERAL] (CS)

Ascetic Stalker

Has practicado una técnica secreta que combina tu considerable talento en combate sin armas con una mayor comprensión de tu ki interior.

Prerrequisitos: Poder del ki, impacto ki (mágico).

Beneficio: tus niveles de monje y ninja se apilan a efectos de determinar el tamaño de tu reserva de ki. Por ejemplo, un monje de nivel 4/ninja de nivel 2 con esta dote podría usar sus poderes ki un número de veces igual a 3 (la mitad de la suma de sus niveles de monje y ninja) + su bonificador de Sabiduría (si lo tiene).

Tus niveles de monje y ninja también se apilan a efectos de determinar tu daño de impacto sin armas, así como tu rasgo de clase de impacto ki. Por ejemplo, un monje de nivel 4/ninja de nivel 6 causaría 1d10 puntos de daño con su impacto sin armas y su impacto sin armas superaría la reducción de daño como si fuera un arma legal y mágica (como si fuera un monje de nivel 10º).

Además, puedes multiclassear libremente entre las clases de monje y ninja. Todavía debes permanecer legal para continuar avanzando como monje. Todavía te enfrentas a las penalizaciones normales de PX por poseer múltiples clases separadas por más de un nivel.

Especial: un monje puede seleccionar Acechador ascético como dote adicional en los niveles 1º, 2º o 6º en lugar de una de las dotes indicadas para esos niveles.

ACECHADOR DEL PANTANO [GENERAL] (ES)

Swamp Stalker

Estás adaptado al entorno de los marjales

Prerrequisito: terreno de marjal

Beneficio: te mueves fácilmente por los cenagales y el agua estancada de los pantanos. Obtienes un bonificador de competencia +2 en las pruebas de Nadar y en las pruebas de Fuerza para liberarte de redes, telarañas, conjuros de enredar e impedimentos similares. Esta dote no proporciona ningún bonificador en las pruebas de presa.

ACECHADOR MARCIAL [GENERAL, GUERRERO] (CS)

Martial Stalker

Practicas un poderoso estilo de lucha que se centra tanto en la habilidad marcial como en la dedicación mística.

Prerrequisitos: competencia con todas las armas marciales, poder ki.

Beneficio: tus niveles de guerrero y ninja se apilan a efectos de determinar el tamaño de tu reserva de ki, así como tu bonificador a la CA. Por ejemplo, un guerrero de nivel 5º/ninja de nivel 1 con esta dote podría usar sus poderes ki un número de veces igual a 3 (la mitad de sus niveles de ninja y guerrero) + su bonificador de Sab (si lo tiene), y tendría un bonificador +1 a la CA (como si fuera un ninja de nivel 6).

Tus niveles de guerrero y ninja también se apilan a efectos de cumplir los requisitos para dotes que necesitan un nivel mínimo de guerrero, como Soltura mayor con un arma.

ACELERAR EXPULSIÓN [GENERAL] (DC)

Quicken Turning

Puedes expulsar o reprender muertos vivientes con un pensamiento repentino.

Prerrequisitos: aptitud para expulsar o reprender muertos vivientes.

Beneficios: puedes expulsar o reprender muertos vivientes como acción gratuita. Sigues pudiendo hacer tan sólo un intento por turno.

ACELERAR METAMAGIA [GENERAL] (RR)

Accelerate Metamagic

Puedes aplicar una dote metamágica a tus conjuros más rápido de lo normal.

Prerrequisitos: Subtipo sangre de dragón, Conocimiento de conjuros 4 rangos, cualquier dote metamágica, aptitud para lanzar conjuros de nivel 1 espontáneamente.

Beneficio: elige una dote metamágica que conozcas. Puedes aplicar dicha dote metamágica a cualquier conjuro lanzado espontáneamente sin aumentar el tiempo de lanzamiento.

Normal: sin esta dote, los conjuros metamágicos con tiempo de lanzamiento de 1 acción estándar requieren una acción es asalto completo para

Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

los lanzadores de conjuros espontáneos. Los conjuros metamágicos con un tiempo de lanzamiento mayor de 1 acción estándar cuestan a los lanzadores de conjuros espontáneos una acción e asalto completo adicional para poder usarlos.

Especial: puedes seleccionar Acelerar metamagia varias veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que la elijas, se aplica a una nueva dote metamágica.

ACOMPAÑAMIENTO ARCANO [GENERAL] (MJ2)

Arcane Accompaniment

Puedes imbuir tus interpretaciones de energía mágica, lo que hará que sus efectos perduren incluso mientras te centras en otras tareas.

Prerrequisitos: Interpretar 4 rangos, Ostentación arcana, nivel 1 de lanzador arcano, música de bardo.

Beneficio: como acción rápida, podrás gastar un conjuro preparado o un espacio de conjuro para ampliar la duración de tu aptitud de música de bardo, incluso tras haber dejado de tocar. La duración del efecto aumentará un número de asaltos igual al nivel del conjuro o espacio sacrificado. Este tiempo se sumará a la duración normal del efecto tras haber dejado de interpretar tu música de bardo.

Sólo podrás gastar un espacio de conjuro para aumentar la duración de tu música de bardo de esta forma, aunque dicho espacio podrá ser de cualquier clase arcana a la que pertenezcas (no sólo bardo).

Esta aptitud no tendrá efecto sobre la música de bardo (o aptitudes similares) que tengan duración instantánea o permanente.

ACORDE DE DISTRACCIÓN [BARDO] (CS)

Chord of Distraction

Canalizas el poder de tu música de bardo para hacer un sonido o gesto repentino que distrae momentáneamente a un oponente.

Prerrequisito: Música de bardo, Interpretar 9 rangos.

Beneficio: como acción inmediata, puedes gastar tres usos diarios de tu aptitud de música de bardo para distraer a un oponente. El objetivo debe estar a un máximo de 30 pies de ti y ser capaz de oírte o verte. Haz una prueba de Interpretar enfrentada a la prueba de Averiguar intenciones del objetivo (modificado como si utilizaras Engañar para fingir en combate). Si tienes éxito, el oponente queda desprevenido contra un aliado que elijas..

El efecto dura hasta que el oponente es atacado o hasta el comienzo de tu próximo turno, lo que llegue antes.

ACOSADOR DE SORTÍLEGOS [ÉPICA] (D)

Spellcasting Harrier

Los lanzadores de conjuros que amenazas encuentran muy difícil conjurar a la defensiva.

Prerrequisitos: Reflejos de combate.

Beneficio: cualquier lanzador de conjuros que amenaces en cuerpo a cuerpo, tiene una penalización a las pruebas de Concentración cuando conjure a la defensiva igual a la mitad de tu nivel.

ACRÓBATA MARCIAL [GENERAL, GUERRERO] (MJ2)

Combat Acrobat

Tus piruetas y agilidad en combate te permiten moverte por el campo de batalla con gran soltura. Será más difícil derribarte y podrás superar los terrenos más inhóspitos gracias a tu preparación atlética.

Prerrequisitos: Equilibrio 9 rangos, Piruetas 9 rangos.

Beneficio: esta dote concede varios beneficios, que reflejan tu buena forma física y tu entrenamiento en las habilidades básicas de todo buen acróbata.

Maniobra con pies firmes: mediante una prueba de Equilibrio contra CD 15, podrás ignorar hasta 4 casillas de terreno difícil durante tu movimiento. Para ti estas casillas serán terreno normal, aunque seguirás sufriendo cualquier efecto o peligro asociado con el tipo de terreno concreto. Por ejemplo, un charco poco profundo de agua hirviendo podría contar como terreno difícil y causar daño por fuego; en ese caso, sufrirías el daño ígneo incluso aunque tu prueba de Equilibrio te permitiese moverte con normalidad.

Recuperación acrobática: si resultas afectado por cualquier efecto que te haga quedar tumbado en el suelo, podrás realizar una prueba de Equilibrio contra CD 20 para permanecer en pie.

ACROBÁTICO [GENERAL]

Acrobatic

Tienes una percepción corporal y una coordinación excelentes.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 en todas las pruebas de Piruetas y Saltar.

ACUCHILLADOR [REGIONAL] (GJF)

Knifefighter

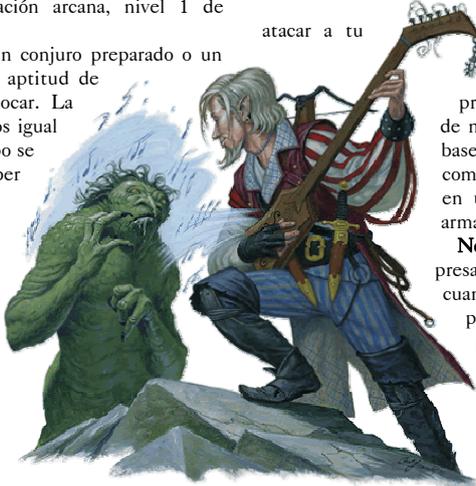
Eres un experto en el uso de armas en las presas.

Prerrequisitos: gran trago (montañas Terrapid), humano (Anaurokh, la costa de la Espada, Dambrazh, el lago del Vaho, mediano (valle del Khannat), orco (Zhesk), osgo (montañas Terrapid), planodeudo (Khesenta), quitinoso (Infraoscuridad [Yázkhhol]), semielfo (la costa del Dragón o Dambrazh) o trago (montañas Terrapid).

Beneficio: puedes utilizar un arma ligera para oponente en una presa sin penalizador a la tirada de ataque. Además, no necesitas ganar una prueba de presa para desenvainar un arma ligera en una presa, aunque sigues necesitando emplear una acción de movimiento para hacerlo. Si tu bonificador de ataque base es de +6 o mayor, puedes realizar un ataque completo con un arma ligera mientras estés participando en una presa, siempre que ya tengas desenvainada el arma.

Normal: un personaje que esté participando en una presa sufre un penalizador -4 en las tiradas de ataque cuando ataca con un arma ligera al oponente apresado. Un personaje en una presa debe ganar una prueba de presa para poder desenvainar un arma, y no puede realizar una acción de ataque completo en el ataque en que lo haga.

Especial: sólo puedes elegir esta dote como personaje de nivel 1. No puedes tener más de una dote regional.



ADAPTACIÓN A LA LUZ DIURNA [REGIONAL] (GJF)

Daylight Adaptation

Has logrado acostumbrarte a la dolorosa luz del mundo de la superficie.

Prerrequisitos: elfo (Cormanzhor drow), enano (infraoscuridad [Noroscuridad]), kuo-toa (Infraoscuridad [Slupdilonpolop]) u orco (Khesenta, el Norte, las tierras de la Horda o Zhesk).

Beneficio: a diferencia de otros miembros de tu raza, no quedas deslumbrado ni cegado cuando te expones a una luz brillante o la luz del sol. No obstante, los conjuros o efectos que afectan a todas las criaturas sin importar su raza, como rayo solar y explosión solar, siguen afectándote del modo normal.

Especial: sólo puedes elegir esta dote como personaje de nivel 1. No puedes tener más de una dote regional.

ADAPTACIÓN ACUÁTICA [GENERAL] (RF)

Water Adaptation

Sales más a tus antepasados elfos acuáticos y has desarrollado la capacidad de respirar y moverte en el agua fácilmente.

Prerrequisito: elfo semiacuático.

Beneficio: puedes respirar bajo el agua como en el aire. Ganas 20' de velocidad al nadar, lo que significa que puedes moverte a través del agua a esa velocidad sin realizar pruebas de Nadar. Obtienes un bonificador racial +8 en cualquier prueba de Nadar. Siempre puedes elegir 10 en pruebas de Nadar, incluso si estás apresurado o amenazado cuando nadas; puedes utilizar la acción de correr cuando nadas, siempre que puedas nadar en línea recta.

ADAPTACIÓN AL ÁRTICO [GENERAL] (RF)

Arctic Adaptation

Estás adaptado a los ambientes nevados de los límites árticos de Faerûn.

Prerrequisito: humano damarano o iluskano.

Regiones: Damara, Narfell, el Norte, Veísa

Beneficio: recibes un bonificador +4 a los TS contra efectos de frío. También obtienes un bonificador +1 a todas las pruebas que realices de Avistar, Buscar, Esconderte y Moverse sigilosamente en el hielo o la nieve.



(RS)

Earth Adept

Estás en sintonía con el terreno a tus pies, lo que te vuelve más peligroso en las cambiantes condiciones del combate.

Prerrequisitos: Con 13, Sab 13, Sentido terrestre.

Beneficio: obtienes un bonificador +1 a las tiradas de daño con armas si tanto tú como tu enemigo estais tocando el suelo.

ADEPTO ELEMENTAL [GENERAL] (CM)

Elemental Adept

Puedes lanzar espontáneamente un conjuro del elemento que has dominado.

Prerrequisito: rasgo de clase Maestría en elementos (ver el wu jen en el *Completo arcano*).

Beneficio: elige un conjuro del elemento que hayas elegido para tu rasgo de clase de maestría en elementos. Ahora puedes lanzar espontáneamente ese conjuro sacrificando un conjuro preparado de nivel igual o mayor nivel. El conjuro que elijas debe estar en tu libro de conjuros. Cuando obtienes un nivel, puedes cambiar el conjuro que puedes lanzar espontáneamente seleccionando un nuevo conjuro del elemento que elegiste para tu maestría en elementos.

ADIVINACIÓN INTROSPECTIVA [GENERAL] (CM)

Insightful Divination

Lanzar un conjuro de adivinación te proporciona una ancipación increíble ante el peligro.

Prerrequisito: Soltura con una escuela de magia (adivinación) o adivinador de nivel 1.

Beneficio: cuando lanzas un conjuro de adivinación, obtienes un bonificador introspectivo igual al nivel del conjuro +1 a las pruebas de iniciativa y un bonificador introspectivo igual a la primera salvación que hagas en las siguientes 24 horas. Después de que hagas este tiro de salvación, pierdes los beneficios de ambos bonificadores hasta que lances otro conjuro de adivinación.

Si lanzas un Segundo conjuro de adivinación mientras el primer beneficio sigue activo, puedes elegir entre retener tu bonificador existente o recibir el Nuevo proveniente del segundo conjuro.

Especial: un adivinador puede seleccionar esta dote como una de sus dotes adicionales de mago.

ADOPTAR APTITUD SOBRENATURAL [GENERAL]

(ES)

Assume Supernatural Ability

Aprendes a usar una aptitud sobrenatural de una forma adquirida.

Prerrequisito: Sab 13, aptitud de cambiar mágicamente de forma.

Beneficio: aprendes a usar una única aptitud sobrenatural de otra especie de criatura mientras tomas su forma mediante un conjuro de *polimorfarse* o un efecto similar. La CD del tiro de salvación contra esta aptitud se basa en tus puntuaciones de característica, no en las de una criatura estándar del tipo cuya forma has adquirido. Para un arma de aliento, el tiro de salvación tiene una CD de 10 + tu modificador de Constitución + la mitad de tus Dados de Golpe (redondeando a la baja). Para el resto de aptitudes sobrenaturales, la CD de la salvación (si la tiene) es 10 + tu modificador de Carisma + la mitad de tus Dados de Golpe (redondeando a la baja).

Si una criatura, como un muerto viviente, no tiene puntuación de Constitución, usa el modificador de Carisma o de Constitución (+0 para una característica ausente), lo que sea más alto, para determinar la CD de la salvación.

Usar esta aptitud extraña es desconcertante, por lo que recibes un -2 en todas las tiradas de ataque, tiros de salvación, pruebas de habilidad y pruebas de característica mientras lo haces. Además, en una situación tensa (como en un combate), debes tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 19) o serás incapaz de usar la aptitud.

Normal: sin esta dote no puedes utilizar las aptitudes sobrenaturales de una criatura de la que adoptes la forma.

Especial: puedes obtener varias veces esta dote, pero no puedes aplicarla más de una vez a la misma aptitud para poder mejorar la CD de la salvación de Voluntad. Cada vez que la cojas se aplica a una aptitud especial diferente.

ADOPTAR APTITUD SOBRENATURAL MEJORADA

[GENERAL] (ES)

Improved Assume Supernatural Ability

Mejoras el uso de una aptitud sobrenatural de la forma adquirida.

Prerrequisitos: Sab 17, Adoptar aptitud sobrenatural, aptitud de cambiar mágicamente de forma.

Beneficio: esta dote funciona como Adoptar aptitud sobrenatural, excepto que no sufres el penalizador -2 en todas las tiradas de ataque, salvaciones, pruebas de habilidad y pruebas de característica cuando la usas.

Tabla 2–1: Agarrar y Engullir

Tamaño del dragón	Tamaño criatura engullida ¹	Daño físico ²	Daño por energía ³
Enorme	Mediana	1d8	2d8
Gargantuesco	Grande	2d6	4d6
Colosal	Enorme	2d8	4d8

¹Tamaño máximo de una criatura engullida. Tu estómago puede alojar dos criaturas de ese tipo; los enemigos más pequeños cuentan como un cuarto de criatura.

²Un enemigo engullido sufre daño contundente cada asalto que pasa en tu estómago.

³Un enemigo engullido sufre daño por energía cada asalto que pasa en tu estómago. El tipo de energía es el mismo que el del tipo de aliento.

Especial: puedes obtener esta dote varias veces, pero no puedes aplicarla más de una vez a la misma aptitud especial. Cada vez que escoges la dote, se aplica a una aptitud especial diferente.

AFINIDAD ANIMAL PLANODEUDA [GENERAL] (RF)

Planetouched Animal Affinity

Tienes una afinidad especial con un tipo de animal asociado con tu deidad ancestral.

Prerrequisitos: aasimar, tiffin, genasí de tierra.

Beneficio: elige un antepasado divino de la lista que hay más abajo. Obtienes un +4 a las pruebas de Empatía animal y Trato con animales cuando tratas con animales asociados a tu antepasado divino. Puedes hacer pruebas de habilidad no entrenada con Empatía animal para afectar a esos animales, tanto animales celestiales (si eres un aasimar) como infernales (si eres un tiffin) como si fuesen animales normales.

Consulta la lista de deidades mulhorandinas y sus animales predilectos para más información.

Anhur: Leones, caballos

Bast (Zares): Gatos, leopardos, leones

Geb: Osos

Hazhor: Vacas, bisontes

Horus-re: Halcones, leones

Isis: Halcones, burros

Nefitis: Cocodrilos, halcones, serpientes venenosas

Osiris: Osos, halcones

Sebek: Cocodrilos

Set: Serpientes venenosas

AFINIDAD CON LOS ANIMALES [GENERAL]

Animal Affinity

Eres bueno con los animales.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a todas las pruebas de Montar y Trato con animales.

AGARRAR Y ENGULLIR [MONSTRUOSA] (D)

Snatch and Swallow

Puedes engullir a criaturas que hayas apresado con tu ataque de mordisco.

Prerrequisitos: Con 19, dragón, Engarro, Engarro mejorado, tamaño Enorme o mayor

Beneficio: si comienzas tu turno con un oponente sujeto en tu boca, puedes intentar una nueva prueba de presa (como si intentaras sujetar a un oponente). Si tienes éxito, tu oponente sufre el daño del mordisco y es engullido.

Una criatura engullida se considera apresada, mientras que tú no lo estás. Una criatura engullida puede intentar abrirse camino con cualquier arma ligera punzante o cortante (la cantidad de daño que se requiere para escapar aparece en la tabla inferior), o simplemente puede intentar escapar de la presa. Si la criatura engullida elige la segunda opción, un éxito la devuelve a tu boca. Cualquier daño que realice una criatura engullida se resta de tus puntos de golpe. Si la criatura engullida se abre paso con un arma, la acción muscular cierra la abertura por la que ha salido, por lo que si te tragas de nuevo a alguien, éste también debe abrirse paso por sí mismo. Las criaturas engullidas sufren daño cada asalto que permanecen dentro de la criatura, como se muestra en la tabla.

AGARRE AFORTUNADO [SUERTE] (CS)

Lucky Catch

Tu buena fortuna puede ayudarte a evitar una caída hacia un destino nefasto.

Beneficio: puedes gastar una repetición de tirada de suerte como acción inmediata para repetir una prueba de Equilibrio, Saltar o Preparar.

Ganas una repetición de tirada de suerte al día.

AGARRE DE LA TIERRA [RESERVA] (CM)

Clutch of Earth

Aumentas brevemente la atracción terrestre sobre la criatura objetivo.

Prerrequisito: aptitud para lanzar conjuros de nivel 2.

Beneficio: mientras tengas un conjuro de tierra de nivel 2 o superior disponible para lanzar, puedes usar una acción estándar para reducir la velocidad de cualquier criatura en contacto con el suelo que se encuentre a 30 pies de ti. La velocidad terrestre normal de la criatura, así como sus velocidades de excavar o trepar, se reducen en 5 pies por nivel del conjuro de tierra de mayor nivel que tengas disponible para lanzar, hasta una velocidad mínima de 5 pies. Este efecto dura 1 asalto.

Una salvación exitosa de Fortaleza niega el efecto y deja al objetivo inmune a los efectos de esta dote durante 24 horas. Las criaturas que en ese momento se

Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

encuentren nadando o volando son inmunes a este efecto.

Como beneficio secundario, obtienes un bonificador +1 de competencia a tu nivel de lanzador cuando lanzas conjuros de tierra.

AGARRE DEL MONO [GENERAL] (CC)

Monkey Grip

Eres capaz de usar armas más grandes que el resto de la gente de tu tamaño.

Prerrequisitos: ataque base +1

Beneficio: puedes usar un arma de combate cuerpo a cuerpo de una categoría de tamaño mayor que tú con un penalizador -2 a la tirada de ataque, pero el esfuerzo que te cuesta usar el arma no cambia. Por ejemplo, una espada larga Grande (un arma de una mano para una criatura Grande) se considera un arma a dos manos para una criatura Mediana que no tenga esta dote. En el caso de que esta criatura sí la tuviera, se sigue considerando un arma a una mano. Puedes llevar un arma ligera más grande como si fuera un arma ligera, o un arma más grande a dos manos con las dos manos. No puedes llevar un arma más grande en tu mano torpe, y no puedes usar esta dote con un arma doble.

Normal: puedes usar un arma de combate cuerpo a cuerpo de una categoría de tamaño mayor que tú con un penalizador -2 en la tirada de ataque, pero el esfuerzo que te cuesta usar el arma aumenta. Un arma ligera más grande se considera un arma a una mano, un arma más grande a una mano se considera un arma a dos manos y no puedes usar un arma más grande a dos manos.

AGARRÓN ATONTADOR [RESERVA] (CM)

Sickening Grasp

You wreak havoc with the inner organs of a target, causing it to grow ill.

Prerrequisito: aptitud para lanzar conjuros de nivel 3.

Beneficio: mientras tengas un conjuro de nigromancia de nivel 3 o superior disponible para lanzar, cualquier criatura viviente que golpees con un ataque de toque cuerpo a cuerpo queda afectado durante un número de asaltos igual al nivel del conjuro de nigromancia de mayor nivel que tengas disponible para lanzar. El objetivo puede reducir esta duración a 1 asalto con una salvación de Fortaleza con éxito.

Como beneficio secundario, obtienes un bonificador +1 de competencia a tu nivel de lanzador cuando lanzas conjuros de nigromancia.

AGARRÓN FANTASMAL [MONSTRUOSA] (LM)

Ghostly Grasp

Puedes manejar objetos corporales incluso mientras te encuentras en estado incorporeal.

Prerrequisitos: Car 15, subtipo incorporeal.

Beneficio: puedes llevar, esgrimir o por lo demás usar objetos corporales como si no fueras incorporeal.

Especial: sin esta dote, una criatura incorporeal sólo puede llevar o esgrimir objetos con la aptitud especial de toque fantasmal.

AGARRÓN MÚLTIPLE [GENERAL] (ES)

Multigrab

Puedes hacer presa sobre tus contrincantes más firmemente de lo normal con tus ataques naturales.

Prerrequisitos: Fue 17, agarrón mejorado.

Beneficio: cuando haces presa sobre un contrincante con la parte de tu cuerpo que realiza el ataque, sólo sufres un penalizador -10 en las pruebas de presa para mantener la inmovilización.

Normal: sin esta dote, sufres un penalizador -20 en las pruebas de presa para mantener la inmovilización con la parte de tu cuerpo usada para realizar el ataque.

AGARRÓN MÚLTIPLE MAYOR [MONSTRUOSA] (ES)

Greater Multigrab

Puedes hacer presas sobre tus enemigos sin esfuerzo con tus armas naturales.

Prerrequisitos: Fue 19, Des 15, Agarrón mejorado, Agarrón múltiple.

Beneficio: cuando intentas hacer presa sobre un contrincante únicamente con la parte de tu cuerpo que puede atacar no sufres ningún penalizador en las pruebas de presa para mantener la inmovilización.

Normal: sin esta dote sufres un penalizador -20 (ó -10 con Agarrón múltiple) en las pruebas de presa para mantener la inmovilización únicamente con la parte de tu cuerpo usada para atacar.

AGENTE CURATIVO [CAMBIANTE] (E)

Healing Factor

Cuando termine tu estado de cambio actual, te curarás una cantidad limitada de daño.

Prerrequisitos: cambiante, Constitución 13.

Beneficio: cuando termine tu estado de cambio, te curarás automáticamente un número de puntos de golpe igual a tu nivel de personaje. Este beneficio no tiene lugar si mueres (a -10 pg) antes de que termine el estado de cambio.

AGIL [GENERAL]

Agile

Eres especialmente flexible y tienes un buen equilibrio.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 en todas las pruebas de Equilibrio y Escapismo.

AGOTAMIENTO ARCANO [GENERAL] (MJ2)

Arcane Consumption

Podrás sacrificar tu salud para reforzar un conjuro. Este proceso te dejará retorciéndote de dolor, pero la energía potenciada que imbuyas a tu magia quizá marque la diferencia entre la victoria y la derrota.

Prerrequisitos: Dureza, Dureza arcana, nivel 6 de lanzador arcano.

Beneficio: una vez al día como acción rápida, podrás hacer que el siguiente conjuro que lances obtenga un bonificador +4 a la CD de su TS. Tendrás que lanzar y completar dicho conjuro en el mismo turno en que emplees la acción rápida para activar esta dote. Como contrapartida, sufrirás un penalizador -4 a tu Constitución durante las siguientes 24 horas y quedarás fatigado.

AGUANTE [GENERAL]

Endurance

Eres capaz de realizar grandes proezas de resistencia.

Beneficio: obtienes un bonificador +4 a las siguientes pruebas y salvaciones: Pruebas de Nadar realizadas para resistir daño no letal, pruebas de Constitución realizadas para seguir corriendo, pruebas de Constitución para evitar daño no letal debido a una marcha forzada, pruebas de Constitución para aguantar la respiración, pruebas de Constitución para evitar daño no letal debido a la sed y la inanición, Salvaciones de Fortaleza para evitar daño no letal de entornos fríos o cálidos y salvaciones de Fortaleza para resistir daño por asfixia. Además, puedes dormir con armadura ligera o intermedia sin quedar fatigado.

Normal: un personaje sin esta dote que duerma con, una armadura intermedia o pesada está fatigado de manera automática durante el siguiente día.

Especial: un explorador obtiene automáticamente Aguante como dote adicional a 3º nivel, por lo que no necesita elegirla.

AGUANTE KOBOLD [GENERAL] (RR)

Kobold Endurance

Gracias a la determinación de tu raza, eres capaz de increíbles proezas de fuerza y resistencia.

Prerrequisito: Kobold.

Beneficio: obtienes un bonificador +4 a todas las pruebas de característica de Fuerza y Constitución, pero no en las pruebas de habilidades basadas en Fuerza o Constitución. También obtienes un bonificador +4 a las siguientes pruebas y salvaciones: pruebas de Nadar hechas para resistir el daño no letal, salvaciones de Fortaleza hechas para evitar daño no letal por entornos fríos o cálidos, salvaciones de Fortaleza para resistir el daño de asfixia y pruebas de presa hechas para escapar de una presa o sujeción. Además, puedes dormir con armadura intermedia sin quedar fatigado.

Normal: un personaje sin esta dote que duerma con armadura intermedia queda automáticamente fatigado al día siguiente.

Especial: un kobold que obtendría Aguante como dote adicional puede elegir Aguante kobold en su lugar. Aguante kobold cuenta como la dote Aguante a efectos de cumplir los requisitos para una dote, clase de prestigio o aptitud especial.

AGUIJÓN DE TORTUGA [ESTILO] (RS)

Turtle Dart

Has dominado el estilo de luchar con una espada corta mientras llevas una armadura extremadamente pesada y cargas con un escudo grande.

Prerrequisitos: Competencia con armadura exótica (placas de batalla o placas de montaña), Competencia con escudo exótico (escudo extremo) o competencia con escudo pavés, Soltura con un arma (espada corta).

Beneficio: para obtener el beneficio de esta dote, debes llevar una armadura pesada exótica y llevando un escudo extremo o un escudo pavés. Al usar este estilo, no provocas ataques de oportunidad al alejarte de cualquier criatura a la que ataques con tu espada corta en el mismo asalto.

AGUJA INVISIBLE [RESERVA]

Invisible Needle

Puedes crear diminutos dardos de fuerza.

Prerrequisito: aptitud para lanzar conjuros de nivel 3.

Beneficio: mientras tengas un conjuro de fuerza de nivel 3 o superior disponible para lanzar, puedes usar una acción estándar para arrojar un diminuto proyectil con forma de aguja creado con pura fuerza. Este ataque requiere una tirada de ataque a distancia (no un ataque de toque a distancia) y el dardo tiene un alcance de 5 pies por nivel del conjuro de fuerza. La aguja causa 1d4 puntos de daño por nivel del conjuro de fuerza de mayor nivel que

Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

tengas disponible. Ya que está compuesto de fuerza, la aguja puede afectar a criaturas incorpóreas.

Como beneficio secundario, obtienes un bonificador +1 de competencia a tu nivel de lanzador cuando lances conjuros de fuerza.

AJUSTAR LA MIRADA [MONSTRUOSA] (ES)

Narrowed Gaze

Tu ataque de mirada tiene un campo de acción limitado.

Prerrequisitos: Int 13, ataque de mirada.

Beneficio: puedes limitar tu ataque de mirada a una mirada activa, lo que evita afectar accidentalmente a tus amigos con tu mirada.

Normal: un ataque de mirada funciona constantemente sobre todos los que estén dentro del alcance y también puede usarse activamente como una acción de ataque.

ALABARDA GIRATORIA [ESTILO] (CC)

Spinning Halberd

Has dominado el estilo de luchar con una alabarda y puedes usar todas las partes del arma (hoja, punta, gancho o mango) para infligir golpes devastadores.

Prerrequisitos: Reflejos de combate, Combate con dos armas, Soltura con un arma (alabarda).

Beneficio: cuando realizas un ataque completo con tu alabarda obtienes un bonificador de esquivar +1 a tu CA, así como un ataque adicional con el arma con un penalizador -5. Este ataque inflige puntos de daño contundente igual a 1d6 + ½ de tu bonificador de Fuerza.

ALAS DE ÁGUILA [SALVAJE] (DC)

Eagle's Wings

Puedes obtener alas y volar con la gracia de un águila.

Prerrequisitos: aptitud para usar forma salvaje.

Beneficio: puedes emplear una forma salvaje para que te crezcan alas con plumas, que te permiten volar a una velocidad de 60 pies (maniobrabilidad regular). Las alas duran 1 hora.

ALAS DE AJENO [GENERAL] (RF)

Outsider Wings

Te han brotado unas alas adecuadas a tu herencia, revelando el poder de tu linaje sobrenatural.

Prerrequisitos: aasimar o tiffin, salvación base de Fortaleza, Reflejos y Voluntad +2, Linaje celestial o Linaje infernal.

Beneficio: adquieres unas alas (con plumas si eres un aasimar o de murciélago si eres un tiffin) que te permiten volar a una velocidad igual a tu velocidad por tierra (maniobrabilidad regular). Una carga media o pesada que reduzca tu velocidad en tierra reduce tu velocidad en vuelo en la cantidad apropiada.

ALAS DE DRAGÓN [GENERAL] (RR)

Dragon Wings

Tus ascendencia dragonil se manifiesta como un par de alas que te ayudan en tus saltos y te permiten planear.

Prerrequisitos: Subtipo sangre de dragón, sólo nivel 1.

Beneficio: tienes alas que te ayudan a saltar, obteniendo un bonificador +10 racial a las pruebas de Saltar.

Además, puedes usar tus alas para planear, negando el daño de una caída desde cualquier altura y permitiéndote moverte 20 pies de distancia horizontal por cada 5 pies que descendas. Tu velocidad de planeo es de 30 pies con maniobrabilidad regular. Incluso si tu maniobrabilidad mejora, no puedes permanecer inmóvil mientras planeas. No puedes planear mientras transportes una carga intermedia o pesada.

Si quedas inconsciente o indefenso mientras estás en el aire, tus alas se despliegan de forma natural y poderosos ligamentos las mantienen tensas. Desciendes en una estrecha espiral y sólo recibes 1d6 puntos de daño de caída, sin importar la altura real de la caída.

Especial: al contrario que la mayoría de dotes, esta debe elegirse a nivel 1, durante la creación del personaje. Un kobold con la dote Creado por los dragones puede elegir esta dote a nivel 3.

ALAS DE DRAGÓN MEJORADAS [GENERAL] (RR)

Improved Dragon Wings

Tus alas dragoniles te permiten volar.

Prerrequisitos: Subtipo sangre de dragón, Alas de dragón, 6 DG.

Beneficio: puedes volar a una velocidad de 30 pies (maniobrabilidad regular). No puedes volar mientras transportas una carga intermedia o pesada o si estás fatigado o exhausto.

Puedes volar con seguridad durante un número de asaltos igual a tu modificador de Constitución (mínimo 1 asalto). Puedes forzarte para volar hasta el doble, pero quedarás fatigado al final del vuelo. Del mismo modo, quedas fatigado después de invertir un total de más de 10 minutos al día volando. Ya que puedes planear antes, después y entre asaltos de vuelo real,

puedes permanecer en el aire durante largos periodos de tiempo, incluso si solo puedes usar el vuelo durante 1 asalto cada vez sin quedar fatigado.

Al alcanzar los 12 DG, tienes suficiente resistencia y habilidad para volar durante periodos de tiempo mayores. Puedes volar a una velocidad de 30 pies (maniobrabilidad regular) y el vuelo no requiere mayor esfuerzo que caminar o correr.

Puedes hacer un ataque en picado. Un ataque en picado funciona como una carga, pero debes volar un mínimo de 30 pies y descender al menos 10 pies. Sólo puedes hacer un ataque en picado si usas un arma perforante; si el ataque impacta, hace doble daño.

Puedes usar la acción de correr mientras vuelas, mientras lo hagas en línea recta.

ALAS DE HECHICERO CELESTIAL [HEREDADA] (MJ2)

Celestial Sorcerer Wings

Puedes canalizar tus aptitudes mágicas innatas para generar un par de alas mágicas espectrales que brillen con majestuoso poder.

Prerrequisitos: Herencia de hechicero celestial, hechicero de nivel 1.

Beneficio: podrás gastar un espacio de conjuro como acción estándar para obtener la capacidad de volar. Tendrás una velocidad de vuelo del doble de tu velocidad táctica terrestre, con maniobrabilidad buena. Este beneficio dura 1 asalto por nivel del espacio de conjuro sacrificado.

ALAS DE PESO PESADO [GENERAL] (RR)

Heavyweight Wings

Tu fuerza superior te permite volar mientras vas pesadamente cargado.

Prerrequisitos: Fue 15, Alas reforzadas, alas y velocidad de planeo o vuelo.

Beneficio: puedes volar con armadura pesada o con una carga pesada. Tu velocidad sigue reduciéndose debido a la armadura o al peso total.

Normal: las criaturas voladoras no pueden volar con armadura pesada o transportando una carga pesada.

ALAS REFORZADAS [GENERAL] (RR)

Reinforced Wings

Has fortalecido los músculos de tus alas.

Prerrequisitos: Fue 13, alas y velocidad de planeo o vuelo.

Beneficio: puedes volar con armadura intermedia o con una carga intermedia. Tu velocidad sigue reduciéndose por la carga debida a la armadura o al peso total.

Normal: las criaturas no pueden volar con armadura intermedia o pesada ni mientras transportan una carga pesada.

ALCANCE DIMENSIONAL [RESERVA] (CM)

Dimensional Reach

Puedes transportar pequeños objetos hacia ti con un acto de voluntad.

Prerrequisito: aptitud para lanzar conjuros de nivel 3.

Beneficio: mientras tengas un conjuro de conjuración (convocación) de nivel 3 o superior disponible para lanzar, puedes transportar pequeños objetos directamente a tus manos como acción estándar. Debes tener línea de visión hasta el objeto que deseas transportar de esta forma, y debe ser un objeto desatendido.

Esta aptitud funciona con un alcance de hasta 5 pies por nivel del conjuro de convocación de mayor nivel que tengas disponible para lanzar y el objeto puede pesar hasta 2 libras por cada nivel de ese conjuro.

Como beneficio secundario, obtienes un bonificador +1 de competencia a tu nivel de lanzador al lanzar conjuros de convocación (convocación).

ALCANCE EXTENDIDO [MONSTRUOSA] (ES)

Extended Reach

Tu cuerpo flexible permite que tus ataques lleguen más lejos de lo normal.

Prerrequisito: tamaño Pequeño o mayor, cuerpo flexible o ataque de forma flexible como un tentáculo, antena o pseudópodo.

Beneficio: tu cuerpo o una parte de tu cuerpo con la que puedes atacar cuerpo a cuerpo es flexible y no tiene huesos, permitiéndote amenazar una zona mayor de lo normal con ataques cuerpo a cuerpo. Suma +5' a tu alcance normal.

ALERTA [GENERAL]

Alertness

Posees unos sentidos muy agudos.

Beneficio: obtienes un +2 en las pruebas de Avistar y Escuchar.

Especial: el amo de un familiar obtendrá los beneficios de la dote Alerta siempre que tenga al familiar al alcance de la mano.

ALIENTO ADICIONAL [MONSTRUOSA] (ES)

Bonus Breath

Puedes usar tu arma de aliento una vez más al día de lo que podrías normalmente.

Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

Prerrequisitos: arma de aliento con usos al día limitados, Prolongar conjuro o Prolongar aptitud sortilega.

Beneficio: puedes usar tu aliento una vez más al día. El intervalo que debes esperar entre los alientos es de una hora.

Especial: puedes obtener varias veces esta dote, y cada vez que lo hagas podrás usar el aliento una vez más al día.

ALIENTO DE DRAGÓN [GENERAL] (RR)

Dragon Breath

Puedes usar tu arma de aliento tan a menudo como un dragón normal.

Prerrequisitos: semidragón, 6 DG, arma de aliento.

Beneficio: puedes usar tu arma de aliento cada 1d4 asaltos.

Normal: el arma de aliento de un semidragón sólo puede usarse una vez al día.

ALIENTO DRAGONIL [DRAGONIL] (RR)

Draconic Breath

Puedes convertir tus conjuros arcanos en un arma de aliento.

Prerrequisitos: Herencia dragonil, Hechicero de nivel 1.

Beneficio: como acción estándar, puedes convertir un espacio de conjuros arcanos en un arma de aliento. El arma de aliento es un cono de 30' (fuego o frío) o una línea de 60' (ácido o electricidad) que inflige 2d6 puntos de daño por nivel del espacio de conjuro que se haya gastado para crear el efecto. Cualquier criatura del área puede salvar contra Reflejos (CD 10 + nivel del conjuro usado + tu modificador de Car) para la mitad de daño. Esta es una aptitud sobrenatural.

Especial: si el arma de aliento de tus antepasados dragoniles no causa daño por ácido, electricidad, frío o fuego, elige entre los cuatro tipos de energía mencionados más arriba.

ALIENTO ENMARAÑADOR

[ALIENTO] (RR)

Entangling Exhalation

Puedes usar tu arma de aliento para crear una maraña de energía.

Prerrequisitos: Subtipo sangre de dragón, arma de aliento.

Beneficio: cuando usas tu arma de aliento, puedes enredar a todas las criaturas en su área en lugar de producir su efecto normal. Tu arma de aliento sólo causa la mitad de su daño normal; sin embargo, cualquier criatura que reciba daño de tu arma de aliento queda enmarañada y recibe 1d6 puntos de daño adicionales del mismo tipo de energía que normalmente produce tu arma de aliento al comienzo de su turno. Este efecto dura 1d4 asaltos.

Si tu arma de aliento no causa daño de energía, las criaturas afectadas por el aliento inicial siguen quedando enredadas, pero no reciben daño adicional en asaltos posteriores.

ALIENTO HURACANADO [RESERVA] (CM)

Hurricane Breath

El poder del aire elemental bulle en tu mente y te permite exhalar el viento.

Prerrequisito: aptitud para lanzar conjuros de nivel 2.

Beneficio: mientras tengas un conjuro de aire de nivel 2 o superior disponible para lanzar, puedes intentar derriba hacia atrás a una criatura que se encuentre a un máximo de 30 pies con una ráfaga de viento. Esto requiere una acción estándar y funciona de forma similar a una embestida; tira 1d20 + nivel del conjuro de aire de nivel más alto que tengas disponible para lanzar opuesta a una prueba de Fuerza de tu oponente. Si tienes éxito, empujas a la criatura hacia atrás 5 pies.

Como beneficio secundario, obtienes un bonificador +1 de competencia a tu nivel de lanzador cuando lanzas conjuros de aire.

ALIENTO PEGAJOSO [METAALIENTO] (D)

Clinging Breath

Tu arma de aliento se adhiere a las criaturas y continúa afectándolas en el asalto posterior a tu exhalación.

Prerrequisitos: Con 13, arma de aliento.

Beneficio: tu arma de aliento produce el efecto habitual, pero también se adhiere a cualquier cosa atrapada dentro de su área. El arma de aliento pegajosa dura 1 asalto. En el asalto posterior a tu exhalación, el arma de aliento realiza la mitad de daño que hizo en el asalto anterior. Las criaturas que evitaron el daño del arma de aliento (como criaturas incorpóreas o con la aptitud de evasión) no sufren daño adicional. Por ejemplo, un dragón de plata viejo utiliza su aliento gélido y ocasiona 72 puntos de daño por frío (6 36 contra un objetivo que haya realizado un TS con éxito). En el siguiente asalto, los enemigos que fallaron sus

TS contra el arma de aliento sufren otros 36 puntos de daño por frío, y los enemigos que tuvieron éxito en sus TS sufren 18 puntos de daño por frío.

Un enemigo puede utilizar una acción de asalto completo para eliminar el arma de aliento pegajosa antes de que ocasione daño adicional. Tiene que realizar un TS de Reflejos (DC igual que el arma de aliento) para quitar dicho efecto pegajoso. Rodar sobre el suelo concede un bonificador +2 al TS, pero deja al enemigo tumbado. El arma de aliento pegajosa no se puede quitar o sofocar lanzándose al agua. Un arma de aliento pegajosa puede ser disipada mágicamente (CD igual a la del arma de aliento).

Esta dote sólo funciona sobre un arma de aliento que tenga una duración instantánea y que haga algún tipo de daño como el daño por energía (ácido, fuego, electricidad, frío, fuego o sonido), daño de característica o niveles negativos.

Cuando utilizas esta dote, añades +1 al número de asaltos que debes esperar antes de usar de nuevo tu arma de aliento.

Especial: puedes aplicar esta dote más de una vez a la misma arma de aliento. Cada vez que lo haces, el arma de aliento pegajosa dura un asalto adicional.

ALIENTO PERSISTENTE [METAALIENTO] (D)

Lingering Breath

Tu arma de aliento forma una nube persistente.

Prerrequisitos: Con 15, arma de aliento, Aliento pegajoso.

Beneficio: tu arma de aliento produce el efecto habitual, pero permanece también como una nube persistente con la misma forma y tamaño que el arma de aliento original. La nube dura 1 asalto.

Los enemigos atrapados dentro del área del arma de aliento al exhalar no sufren daño adicional, siempre que abandonen la nube por la ruta más corta posible. De lo contrario, cualquiera que toque o entre en la zona afectada por la nube sufre la mitad de daño del efecto normal del arma de aliento; cualquier TS que permita el arma de aliento se sigue aplicando. Las armas de aliento dañinas causan la mitad de su daño normal, y las armas de aliento con efectos que tengan duración, duran la mitad del tiempo normal. Si una criatura es afectada por el mismo arma de aliento no dañina dos veces, los efectos no se acumulan.

Por ejemplo, un dragón de plata viejo utiliza esta dote en su aliento gélido. Las criaturas atrapadas dentro del cono de 50' sufren 16d8 puntos de daño por frío, y un TS de Reflejos CD 31 reduce el daño a la mitad. El cono de 50' persiste 1 asalto. Mientras el cono persista, cualquiera que lo toque o entre sufre 8d8 puntos de daño por frío, y un TS de Reflejos CD 31 reduce el daño a 4d8 puntos. Las criaturas dentro del cono cuando la criatura lo exhaló no sufren daño adicional si abandonan la zona afectada por la ruta más corta posible en su próximo turno.

Si el mismo dragón utiliza esta dote con su arma de aliento paralizante, una criatura atrapada dentro del cono de 50' debe realizar una TS de Fortaleza CD 31 o estar paralizada durante 1d6+8 asaltos. El cono de 50' persiste 1 asalto. Mientras el cono continúe,

cualquiera que lo toque o entre en él debe realizar un TS de Fortaleza CD 31 estará paralizado durante 1d3+4 asaltos. Las criaturas dentro del cono cuando el dragón lo exhaló no sufren daño adicional si abandonan la zona afectada por la ruta más corta posible en su próximo turno.

Cuando utilices esta dote, añade +2 al número de asaltos que debes esperar antes de poder usar de nuevo tu arma de aliento.

Especial: puedes aplicar esta dote más de una vez a la misma arma de aliento. Cada vez que lo haces, el aliento persistente dura un asalto adicional.

Puedes aplicar esta dote a un arma de aliento que también tenga la dote Aliento pegajoso, pero el aliento sólo se pegará a los enemigos atrapados en la exhalación inicial.

ALIENTO RÁPIDO [MONSTRUOSA] (ES)

Rapid breath

No tienes que esperar tanto tiempo para volver a utilizar tu arma de aliento como deberías normalmente.

Prerrequisitos: arma de aliento, apresurar conjuro o apresurar aptitud sortilega.

Beneficio: el intervalo necesario entre usos de tu arma de aliento se reduce en 1 asalto. Por ejemplo, un dragón con esta dote puede usar su arma de aliento una vez cada 1d4-1 asaltos en vez de cada 1d4 asaltos. Si el resultado de 1d4-1 es 0, el dragón puede volver a lanzar su aliento en el siguiente asalto) pero no dos veces en el mismo asalto).

Si el intervalo es un periodo de tiempo fijo, como una vez por hora, el intervalo se reduce a la mitad.

Especial: si tienes varias cabezas con arma de aliento, todas tus armas de aliento usan el nuevo intervalo.

ALIENTO TEMPESTUOSO [METAALIENTO] (D)



Tempest Breath

Haces que tu arma de aliento golpee con la fuerza de un vendaval.

Prerrequisitos: Fue 13, arma de aliento, Ataque poderoso, tamaño Grande o mayor.

Beneficio: cuando utilizas un arma de aliento, además de sus efectos normales, las criaturas en el área afectada son golpeadas por efectos de viento. La fuerza del viento depende de tu tamaño, como se indica en la tabla. Para los efectos de los vientos fuertes, consulta la tabla de la *Guía del Dungeon Master*.

Debido a que tu arma de aliento tiene una duración instantánea, las criaturas ignoran el efecto de frenado a menos que sean aéreas (en cuyo caso son empujadas 1d6x5').

Cuando utilices esta dote, añade +1 al número de asaltos que debes esperar antes de poder volver a utilizar tu arma de aliento.

ALLEGADO EXPERIMENTADO [LIDER] (HG)

Practiced Cohort

Tu allegado sabe trabajar en equipo.

Prerrequisitos: Car 15, Liderazgo.

Beneficio: el allegado que has obtenido gracias a tu dote Liderazgo obtiene cualquier beneficio por trabajo en equipo (consulta la sección 'Beneficios del trabajo en equipo' en la página 115 del manual: Héroes de guerra) para el que estés cualificado, incluso aunque no disponga de los prerrequisitos necesarios para pertenecer a tu equipo.

Además, tu allegado no cuenta para el límite normal de ocho miembros por equipo, y su presencia en el equipo no afecta a las habilidades de ningún otro jugador para obtener el beneficio del trabajo en equipo.

Normal: si no tienes esta dote, todo miembro del equipo tendrá que cumplir los prerrequisitos para que todos los miembros del equipo puedan obtener los beneficios del trabajo en equipo. Además, el número máximo de integrantes de un equipo será ocho.

ALLEGADO MEJORADO [LIDER] (HG)

Improved Cohort

Atraes a un allegado más poderoso del que atraerías normalmente.

Prerrequisitos: Car 15, Liderazgo.

Beneficio: el nivel máximo del allegado que ganas por tu dote de Liderazgo (consulta la página 106 de la Guía del Dungeon Master) es un nivel menor que tu propio nivel de personaje.

Normal: sin esta dote, el nivel máximo del allegado será dos niveles inferiores al del personaje al que esté asociado.

ALMA CORROMPIDA POR LA TUMBA [GENERAL] (LM)

Tomb-Tainted Soul

Tu alma está infectada por el impuro toque de la muerte en vida.

Prerrequisitos: alineamiento no bueno.

Beneficio: la energía negativa te cura y la positiva te daña, como si fueras una criatura muerta viviente. Esta dote no proporciona ningún otro de los penalizadores o beneficios del tipo muerto viviente.

ALMA DEL NORTE [GENERAL] (RC)

Soul of the North

Posees una noción mágica sobre la naturaleza del frío.

Beneficio: un talento innato para la magia te concede las siguientes aptitudes sortilegas como un lanzador de nivel 1º: 1/día: *rayo de escarcha*, *resistencia* y *toque helado*. Salvación CD 10 + nivel de conjuro + tu modificador de Car.

ALMA PÍA [FE] (DC)

Pious Soul

Tu vínculo con un poder superior a veces te da momentos de perspicacia que te mantienen a salvo.

Prerrequisitos: Saber (religión) 2 rangos.

Beneficios: cuando vayas a verte reducido a 0 pg o menos, puedes emplear 1 punto de fe para sufrir sólo la mitad de daño.

Especial: cuando se elige, esta dote te da 4 puntos de fe y puedes ganar puntos de fe adicionales como se indica en la sección "Dote de Fe".

ALMA PURA [GENERAL] (HH)

Pure Soul

Tu fe o pureza de mente se sobrepone a tus demonios interiores. Eres inmune a la corrupción.

Prerrequisitos: cualquier alineamiento no malvado, no poseer corrupción.

Beneficio: no obtienes corrupción.

Especial: consulta el apéndice para ver los efectos de la corrupción.

ALMA RESISTENTE [REGIONAL] (GJF)

Strong Soul

Posees una resistencia innata a la magia y los ataques sobrenaturales mortales. Entre tu pueblo, el alma se resiste a separarse del cuerpo.

Prerrequisitos: elfo

(Corte élfica y Argluna),

enano (Oldonnar), gnomo (Infraoscuridad [Noroscuridad] o las Tierras centrales occidentales), humano (las Lunshaes), mediano (Luiren o el valle del Khannat) o semielfo (Argluna, Dambrazh o las tierras de los Valles).

Beneficio: obtienes un bonificador +1 en todos los TS de Fortaleza y Voluntad. Contra efectos de muerte y ataques de consunción de energía y consunción de característica, este bonificador aumenta hasta +3.

Tabla 2–2: Aliento Tempestuoso

Tamaño del Dragón	Fuerza del viento
Grande	Severo
Enorme	Vendaval
Gargantuesco	Huracán
Colosal	Tornado

ALQUIMISTA LOCO [TÁCTICA] (MJ2)

Mad Alchemist

Tienes gran pericia en el uso de objetos alquímicos. Mediante experimentos prácticos investigación y tu detallado estudio de la alquimia, has aprendido a sacar todo el partido a objetos como el fuego de alquimista.

Prerrequisitos: Artesanía (alquimia) 6 rangos, Granadero.

Beneficio: la dote Alquimista loco te da acceso a tres maniobras tácticas especiales.

Defensa enmarañada: al abrir una bolsa de maraña y esparcir su contenido por un área, podrás crear una irritante barrera que dificulte el acercamiento de tus enemigos. Podrás convertir una casilla de terreno despejado en terreno difícil como acción estándar, si dispones de una bolsa de maraña. Este efecto dura 10 minutos, antes de que los contenidos de la bolsa pierdan su potencia.

Estallido de distracción: si preparas una acción para arrojar una piedra de trueno contra la casilla que ocupe un enemigo, podrás abortar sus acciones. El súbito estallido de la piedra dará al traste con su concentración, llegando incluso a arruinar su ataque o el lanzamiento de un conjuro. Si el objetivo de esta maniobra estaba lanzando un conjuro en el momento de arrojar la piedra del trueno, deberá superar una prueba de Concentración enfrentada a tu prueba de Artesanía (alquimia). Si tienes éxito en esta prueba, su conjuro se habrá perdido. Si el objetivo no estaba lanzando un conjuro, deberá superar un TS de Voluntad enfrentado a tu prueba de Artesanía (alquimia) o sufrir un penalizador -2 a sus tiradas de ataque y TS hasta el inicio de tu siguiente turno.

Llamada ardiente: para usar esta maniobra, primero tienes que golpear a una criatura con un contenedor de aceite para lámparas o fuego de alquimista. En tu siguiente turno, deberás impactarla con un conjuro o arma que cause daño por fuego. Si lo haces, el objetivo sufrirá 1d6 puntos de daño adicional por fuego y se prenderá fuego (si aún no lo había hecho).

AMADO POR LOS LICHES [VIL] (OV)

Lichloved

Mediante la realización repetida de pervertidos actos sexuales con los muertos vivientes, el personaje obtiene poderes terribles.

Prerrequisitos: Marca del mal.

Beneficio: los muertos vivientes sin mente ven al personaje como una criatura muerta viviente. Al volverse cada vez más como una auténtica criatura muerta viviente, el personaje obtiene un bonificador +1 de circunstancia en los tiros de salvación contra efectos enajenadores, veneno, dormir, parálisis, aturdimiento y enfermedad.

AMANSAR A LA BESTIA [GENERAL] (E)

Soothe the Beast

Haciéndote eco de la música de la creación, tu música tiene el poder de calmar a los animales.

Prerrequisito: música de bardo como rasgo de clase, Interpretar 6 rangos

Beneficio: obtienes una aptitud similar a la de empatía salvaje del druida o explorador. Tu música puede mejorar la actitud de un animal. Puedes realizar una prueba de Interpretar, en lugar de Diplomacia, y emplear su resultado para determinar la nueva actitud del animal. El animal domesticado típico tiene una actitud inicial indiferente, mientras que los animales salvajes suelen ser malintencionados.

Para emplear esta aptitud debes estar a 30' del animal. La prueba dura 1 minuto, pero puede costar más tiempo llegar a influenciar al animal.

También puedes emplear esta aptitud para influenciar a bestias mágicas con una puntuación de Inteligencia de 1 ó 2, pero sufres un penalizador -4 a la prueba.

Especial: emplear esta aptitud cuenta como uno de tus usos diarios de la música de bardo.

AMIGO ANIMAL [ELEVADA] (OE)

Animal Friend

Los animales responden favorablemente al aura bondadosa que emites

Prerrequisitos: Car 15+, rasgo de clase empatía animal

Beneficio: obtienes un bonificador +4 elevado a las pruebas de empatía salvaje para calmar la actitud de animales y bestias mágicas de alineamiento

bueno (incluidas, pero no limitadas a perros intermitentes, unicornios, pegasos, y animales con la plantilla de celestial). En el caso de las bestias mágicas buenas este bonificador simplemente elimina la penalización que tendrías normalmente.

AMIGO CAVADOR [RACIAL] (RS)

Burrow Friend

Tus buenas relaciones naturales con los mamíferos cavadores mejoran.

Prerrequisitos: Gnomo, Car 13.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a las pruebas de Trato con animales y empatía animal que impliquen a mamíferos cavadores. Si posees la aptitud sortilaga de hablar con los animales cavadores, puedes usala una vez adicional al día por cada punto de bonificador de Carisma.

Normal: los gnomos normalmente pueden usar *hablar con los animales* para conversar con animales cavadores sólo una vez al día.

AMIGO DE LAS FRONDAS [GENERAL] (ES)

Treefriend

Estás adaptado al entorno boscoso.

Prerrequisito: terreno de bosques.

Beneficio: te sientes en tu hogar cuando estás en el bosque. Obtienes un bonificador de competencia +2 en las pruebas de Trepas y de Supervivencia para evitar perderte en el bosque.

AMIGO DE LAS SABANDIJAS [VIL] (OV)

Verminfriend

Las sabandijas tratan al personaje mejor de lo que lo harían normalmente.

Prerrequisitos: Car 15.

Beneficio: si una sabandija va a atacar al personaje, éste puede realizar una prueba de Carisma (CD 20). Si tiene éxito, la sabandija rehúsa atacarle durante 24 horas.

AMIGO DE LAS TRIBUS [GENERAL] (GJE)

Friends of the Tribes

Estás muy familiarizado con las tribus de las llanuras de Talenta.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a tus pruebas de Averiguar intenciones, Diplomacia y Reunir información, siempre que el objetivo sea un mediano originario de Talenta.

Cuando te encuentres con un mediano, podrás intentar una prueba de Averiguar intenciones (CD 15), como acción de asalto completo, para determinar de qué tribu proviene. Si fallas la prueba, podrás volver a intentarla después de interactuar con él durante 1 minuto. Un segundo fallo no permitirá más intentos.

AMIGO DE LOS DRAGONES [GENERAL] (D)

Dragonfriend

Eres un aliado conocido y respetado de los dragones.

Prerrequisitos: Car 11, Hablar un idioma (dracónico)

Beneficio: ganas un bonificador +4 a las pruebas de Diplomacia para ajustar la actitud de un dragón, y un bonificador +2 a las pruebas de Montar cuando cabalgas sobre un dragón.

Además, obtienes un bonificador +4 en los TS contra la presencia pavorosa de los dragones buenos.

Especial: no puedes seleccionar esta dote si ya has cogido Esclavo dracónico.

AMIGOS ANIMALES [GENERAL] (RF)

Animal Friends

Tu capacidad de *hablar con los animales* te ha permitido entablar amistad con un animal y convertirlo en un aliado permanente.

Prerrequisito: gnomo.

Beneficio: obtienes hasta 2DG de animales amigos, igual que si hubieses lanzado *amistad animal* con un nivel de lanzador 1. Los animales amistosos deben ser nativos de la zona alrededor de tu hogar. Si pierdes esos animales amigos, puedes reemplazarlos después de un mes.

Especial: puedes escoger esta dote varias veces. Cada vez que la escoges, ganas otros 2DG de animales amigos. Estos DG no se apilan con ninguno que hayas podido recibir antes al escoger esta dote; por ello no puedes tener un animal compañero de más de 2DG.

AMPLIAR ALIENTO [METAALIENTO] (D)

Enlarge Breath

Tu arma de aliento es más larga de lo normal.

Prerrequisitos: Con 13, arma de aliento.

Beneficio: la longitud de tu arma de aliento se incrementa un 50% (redondeando hacia el múltiplo de 5 más cercano). Por ejemplo, un dragón de plata viejo exhalando un cono ampliado de frío produce un cono de 75' en lugar de uno de 50'. Las armas de aliento en forma de cono se hacen más anchas cuanto más lejos llegan, pero las armas de aliento en forma de línea no.

Cuando utilizas esta dote, añade +1 al número de asaltos que debes esperar antes de utilizar de nuevo tu arma de aliento.

AMPLIAR CONJURO [METAMÁGICA]

Enlarge Spell

Puedes lanzar conjuros con un alcance superior al normal.

Beneficio: puedes alterar un conjuro con un alcance corto, intermedio o, largo para aumentar ese alcance hasta el doble. Un conjuro con un alcance corto tendrá ahora un alcance de 50' + 5'/nivel, mientras que uno de alcance intermedio llegará a los 200' + 20'/nivel y uno de largo alcance llegará hasta los 800' + 80'/nivel. Un sortilegio ampliado ocupa un espacio de conjuro un nivel superior al de su nivel real.

Los conjuros que no tengan su alcance definido por una distancia, así como los conjuros que tengan un alcance diferente a corto, intermedio o largo, no podrán ver ampliado su alcance.

AMPLIAS ZANCADAS DE ÉLITE [CAMBIANTE] (E)

Longstride Elite

Mejora uno de tus rasgos de cambiante.

Prerrequisito: cambiante con el rasgo amplias zancadas.

Beneficio: mientras dure el cambio, tu velocidad terrestre base aumenta en 10'. Esta mejora se apila con el incremento del rasgo amplias zancadas, para un incremento total de 20'.



ANILLOS ADICIONALES [CREACIÓN DE OBJETOS] (E)

Extra Rings

Tu familiaridad con la forja de anillos mágicos te permite usar más anillos de lo normal.

Prerrequisito: Forjar anillo, nivel de lanzador 12

Beneficio: puedes llevar hasta cuatro anillos mágicos, dos en cada mano, que funcionarán con total normalidad.

Normal: sin esta dote sólo puedes llevar y usar dos anillos mágicos a la vez.

ANTIGUO KILOREN [GENERAL] (RW)

Killoren Ancient

Favoreces el aspecto kiloren del antiguo.

Prerrequisito: Killoren.

Beneficio: cuando estás manifestando el aspecto del Antiguo (ver página 103 de *Races of the Wild*), puedes invertir 10 minutos de tiempo sin interrupción entrando en comunión con la naturaleza sobre una pregunta específica. Después de que este tiempo haya pasado, puedes hacer una prueba usando cualquier habilidad de Saber. Obtienes un bonificador +4 introspectivo a esta prueba; si tienes éxito, aprendes las respuestas como si tuvieras entrenamiento en la habilidad, incluso si no tienes rangos en la habilidad de Saber en cuestión.

APLASTAMIENTO DE LOS VALENAR [GENERAL] (GJE)

Valenar Trample

Estás entrenado en las técnicas de caballería valenar que se centran en arrollar y pisotear a los enemigos bajo los cascos de las monturas.

Prerrequisitos: elfo, región de origen Valenar, Combatir desde una montura.

Beneficio: cuando intentes arrollar a un enemigo mientras estás a lomos de un caballo de Valenar, tu objetivo no podrá elegir esquivarte. Tanto tu montura como tú podréis realizar un ataque (tu montura con una pezuña y tú con un arma de cuerpo a cuerpo) contra cualquier objetivo al que derribéis, con el bonificador +4 habitual por atacar a un objetivo tumbado.

Especial: un guerrero puede elegir Aplastamiento de los valenar como una de sus dotes de guerrero adicionales.

Esta dote cuenta como Pisotear, a efectos de cumplir los prerrequisitos de cualquier otra dote o aptitud.

APLASTAR [GENERAL] (ES)

Crush

Al igual que puede hacer un dragón, puedes lanzar tu cuerpo sobre los contrincantes para infligir un daño terrible.

Prerrequisito: tamaño enorme o superior.

Beneficio: como acción estándar, puedes saltar o caer sobre los contrincantes usando todo tu cuerpo para aplastarlos. Este ataque sólo es útil contra las criaturas de al menos tres categorías de tamaño inferiores a ti. El daño base para un ataque de aplastar depende de tu categoría de tamaño, tal como se indica en la tabla. Suma 1 ½ veces tu bonificador de Fuerza a este daño base para determinar el total del daño del ataque.

Un ataque de aplastar inflige daño contundente y afecta a tantas criaturas como quepan bajo tu cuerpo. Cada criatura que se encuentre en la zona afectada debe tener éxito en una salvación de Reflejos (CD 10 + tu modificador de Fue + tu modificador de tamaño para los ataques de presa). Si falla, el contrincante queda sujeto y recibe daño de aplastamiento automáticamente en cada asalto en que se mantiene la presa.

Categoría de tamaño	Daño base	Criaturas afectadas
Enorme	2d8	Pequeñas
Gigantesco	4d6	Medianas
Colosal	4d8	Grandes

APLICADO [GENERAL]

Diligent

Tu actitud metódica te permite analizar los detalles más pequeños que otros pasan por alto.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 en todas las pruebas de Descifrar escritura y Tasación.

APRENDIZ CAPAZ [RACIAL] (RD)

Able Learner

Tienes una gran capacidad para aprender.

Prerrequisito: Humano o doppelgänger.

Beneficio: todos los costes de rangos de habilidad cuestan 1 punto de habilidad al comprarlos, incluso si la habilidad es translásea para ti. El número máximo de rangos que puedes comprar en una habilidad translásea se mantiene igual.

Esta dote no afecta al coste de puntos de habilidad del coste para aprender un idioma o para alfabetizarse (para un bárbaro u otro personaje analfabeto).

Normal: las habilidades transláseas tienen un coste de 2 puntos de habilidad por rango.

Especial: esta dote sólo puede elegirse a nivel 1.

APRESURAMIENTO ESPONTÁNEO [METAMÁGICA] (RC)

Sudden Quicken

Puedes lanzar un conjuro en un momento sin ninguna preparación especial.

Prerrequisitos: Apresurar conjuro, Potenciación espontánea, Prolongación espontánea, Maximización espontánea, Conjuro silencioso espontáneo, Conjuro sin moverse espontáneo.

Beneficio: una vez al día, puedes aplicar el efecto de la dote Apresurar conjuro a cualquier sortilegio que lances sin incrementar su nivel ni prepararlo especialmente con antelación. Si tienes la dote Apresurar conjuro puedes seguir usándola normalmente.

APRESURAR ALIENTO [METAALIENTO] (D)

Quicken Breath

Puedes disparar tu arma de aliento con un solo pensamiento.

Prerrequisitos: Con 19, arma de aliento.

Beneficio: utilizar tu arma de aliento es una acción gratuita. Cuando utilizas esta dote añade +4 al número de asaltos que debes esperar antes de poder volver a utilizar tu arma de aliento.

Especial: no puedes utilizar esta dote y la dote Maximizar aliento en la misma arma al mismo tiempo.

APRESURAR APTITUD SORTÍLEGA [GENERAL] (MM)

Quicken Spell—Like Ability

La criatura puede utilizar una aptitud sortílega con gran rapidez.

Prerrequisito: aptitud sortílega a 10º nivel de lanzador o mayor.

Beneficio: elige una de las aptitudes sortílegas de la criatura, teniendo en cuenta las restricciones descritas más adelante. La criatura puede utilizar esa aptitud como una aptitud sortílega apresurada tres veces al día (o menos si la aptitud normalmente sólo puede usarse una o dos veces al día).

Usar una aptitud sortílega apresurada es una acción libre que no provoca ataques de oportunidad. La criatura puede realizar otra acción (incluso otra aptitud sortílega) en el mismo asalto en el que utiliza una aptitud sortílega apresurada. La criatura solamente puede utilizar una aptitud sortílega apresurada una vez por asalto.

La criatura solamente puede seleccionar una aptitud sortílega apresurada que duplique un conjuro menor o igual a la mitad de su nivel de lanzador (redondeado hacia abajo) -4. Para orientación, consulta la tabla que figura a continuación. Por ejemplo, una criatura que use sus aptitudes sortílegas a 15º nivel de lanzador sólo puede apresurar aptitudes sortílegas que dupliquen conjuros de nivel 3 o menos. De forma adicional, una aptitud sortílega que duplique un conjuro con un tiempo de lanzamiento mayor a 1 asalto completo no puede ser apresurada.

Normal: habitualmente el uso normal de aptitudes sortílegas precisa una acción estándar y provoca un ataque de oportunidad, excepto si se indica lo contrario.

Especial: esta dote puede obtenerse varias veces, pero cada vez que la criatura la escoja se aplicará a otra de sus aptitudes sortílegas.

Nivel de conjuro	Nivel de lanzador a potenciar	Nivel de lanzador a apresurar
0	4º	8º
1º	6º	10º
2º	8º	12º
3º	10º	14º
4º	12º	16º
5º	14º	18º
6º	16º	20º
7º	18º	--
8º	20º	--
9º	--	--

APRESURAR CONJURO [METAMÁGICA]

Quicken Spell

Eres capaz de lanzar conjuros en un instante.

Beneficio: lanzar un conjuro apresurado se considera una acción gratuita; por tanto, podrás llevar a cabo otra acción (incluido ejecutar otro sortilegio) en el mismo asalto en que lances un conjuro apresurado. Sólo puedes ejecutar un sortilegio apresurado por asalto y no podrás apresurar un conjuro cuyo tiempo de lanzamiento sea superior a una acción de asalto completo. Los sortilegios apresurados ocupan un espacio de conjuro cuatro niveles superior al de su nivel real. Lanzar un conjuro apresurado no provoca un ataque de oportunidad.

Especial: esta dote no puede aplicarse a ningún conjuro lanzado espontáneamente (incluidos conjuros de hechicero, conjuros de bardo y conjuros, de clérigo o druida lanzados espontáneamente), ya que aplicar una dote metamágica a un conjuro lanzado de forma espontánea aumenta automáticamente su tiempo de lanzamiento a una acción de asalto completo.

APRESURAR MANIFESTACIÓN [MONSTRUOSA] (LM)

Quicken Manifestation

Puedes manifestarte desde el plano Etéreo con un mero pensamiento.

Prerrequisitos: capacidad para manifestarse en el plano Material desde el Etéreo.

Beneficio: una vez por asalto, puedes manifestarte en el plano Material desde el etéreo como acción gratuita. Volverte etéreo continúa requiriendo una acción estándar.

Normal: sin esta dote, manifestarse desde el plano Etéreo necesita de una acción estándar.

APROVECHADO [GENERAL] (AC)

Deft Opportunist

Estás preparado para lo inesperado.

Prerrequisitos: Des 15, Reflejos de combate

Beneficio: obtienes un bonificador de +4 a las tiradas de ataque cuando realizas ataques de oportunidad.

ARBORÍCOLA [REGIONAL] (GJF)

Treetopper

Tu gente se encuentra como en casa sobre árboles y en otros lugares altos. Puedes realizar audaces escalas que pocos más se atreverían a intentar.

Prerrequisitos: elfo (el bosque Alto, el bosque Khondal o el bosque Yuir), humano (Aglarond), mediano (el bosque Khondal) o semielfo (Aglarond o el bosque Alto).

Beneficio: recibes un bonificador +2 en las pruebas de Equilibrio y Trepar. No pierdes tu bonificador de Destreza a la CA mientras estés trepando y los atacantes tampoco ganan ningún bonificador contra ti en esta situación.

Normal: un personaje que esté trepando pierde cualquier bonificador de Destreza a la CA mientras esté trepando, y además los atacantes obtienen un bonificador +2 a sus tiradas de ataque contra él.

Especial: sólo puedes elegir esta dote como personaje de nivel 1. No puedes tener más de una dote regional.

ARCANISTA AERENI [GENERAL] (GJE)

Aerenal Arcanist

Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

Tu familia ha estudiado las artes mágicas durante miles de años. Tu juventud transcurrió en bibliotecas arcanas, y esa educación temprana te ha otorgado una gran amplitud de conocimientos.

Prerrequisitos: elfo, región de origen Aerenal.

Beneficio: obtienes un +2 a tus pruebas de Saber (arcano). Cada vez que obtengas un nivel de mago tras adquirir esta dote (incluido el nivel 1), podrás añadir un conjuro adicional a tu libro de conjuros.

ARCHIVISTA DRACÓNICO [GENERAL] (HH)

Draconic Archivist

Además de tus estudios de la oscuridad, has invertido tiempo estudiando a dragones y constructos

Prerrequisitos: rasgo de clase Saber Oscuro

Beneficio: puedes usar tu aptitud de saber oscuro sobre dragones y constructos. Usa tu habilidad de saber (arcano) para pruebas de saber oscuro relacionadas con estos dos tipos de criatura.

Normal: sin esta dote, un personaje con saber oscuro sólo puede usar el rasgo de clase sobre aberraciones, elementales, bestias mágicas, ajenos y muertos vivientes

ARCHIVISTA NATURAL [GENERAL] (HH)

Archivist of Nature

Además de tus estudios de la oscuridad, has invertido tiempo estudiando a gigantes y fatas

Prerrequisitos: rasgo de clase Saber Oscuro

Beneficio: puedes usar tu aptitud de saber oscuro sobre gigantes y fatas. Usa tu saber (naturaleza) para tiradas de saber oscuro para tiradas relacionadas con estos dos tipos de criatura.

Normal: sin esta dote, un personaje con saber oscuro sólo puede usar el rasgo de clase sobre aberraciones, elementales, bestias mágicas, ajenos y muertos vivientes.

ARMADURA DEFLECTIVA [PSIÓNICA] (RS)

Deflective Armor

Tu armadura te protege de los ataques de toque al igual que de los ataques normales.

Prerrequisito: Optimización de armadura pesada.

Beneficio: mientras estés psínicamente enfocado y lleves una armadura pesada, el bonificador a la CA de tu armadura (incluyendo cualquier bonificador de mejora) se aplica contra los ataques de toque del mismo modo que contra los ataques normales.

ARMADURA DIVINA [DIVINA] (MJ2)

Divine Armor

Invocas el nombre de tu deidad para que te proteja en tu hora de necesidad, envolviéndote en un poder sagrado que repela los ataques de tus enemigos.

Prerrequisitos: nivel 5 de lanzador divino, aptitud para expulsar o reprimir muertos vivientes.

Beneficio: podrás gastar un uso de expulsar o reprimir muertos vivientes como acción rápida para obtener RD 5/- hasta el inicio de tu siguiente turno.

ARMADURA NATURAL MEJORADA [GENERAL] (MM)

Improved Natural Armor

La armadura natural de la criatura es más gruesa y más dura que la de otras de su misma especie.

Prerrequisitos: armadura natural, Con 13

Beneficio: la armadura natural de la criatura se incrementa en 1

Especial: una criatura puede obtener esta dote varias veces. Cada vez que la criatura adquiere la dote, su bonificador de armadura natural se incrementará en otro punto.

ARMAMENTO SOMÁTICO [GENERAL] (CM)

Somatic Weaponry

Estás habituado a realizar los componentes somáticos de los conjuros mientras tienes tus manos ocupadas.

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

Beneficio: cuando sostienes un arma (o sujetas un objeto de tamaño similar) en una o ambas manos, puedes usar el objeto para trazar los componentes somáticos de un conjuro, en lugar de usar tus dedos. Esto te permite lanzar conjuros con componentes somáticos incluso cuando tienes las manos totalmente ocupadas, mientras al menos estés sujetando en una mano un objeto de tamaño apropiado.

Esta dote no te permite usar componentes somáticos mientras estás apresado, independientemente del tamaño de tu enemigo.

Normal: debes tener una mano libre para lanzar conjuros que tengan componentes somáticos.

ARMAS GLORIOSAS [DIVINA] (DC)

Glorious Weapons

Puedes canalizar energía positiva o negativa para imbuir un alineamiento a las armas de tus aliados.

Prerrequisitos: aptitud para expulsar o reprimir muertos vivientes.

Beneficios: puedes emplear un intento de expulsar o reprimir muertos vivientes como acción estándar para dar alineamiento a las armas c/e (incluidas armas naturales) de todos los aliados en un radio de 60 pies, sea bueno (si canalizas energía positiva) o maligno (si es negativa). Estas armas pueden superar la RD como si tuvieran el alineamiento apropiado. El efecto dura hasta el final de tu siguiente turno.

ARMONIZAR ARMA MÁGICA [CREACIÓN DE OBJETOS] (E)

Attune Magic Weapon

Por medio del estudio de las armas mágicas, te has convertido en un experto en arañar hasta la más mínima ventaja que puedas obtener de sus cualidades encantadas.

Prerrequisito: Fabricar armas y armaduras mágicas, nivel de lanzador 5

Beneficio: cuando empuñes un arma mágica obtendrás un bonif. +1 introspectivo a las tiradas de ataque y daño.

Especial: debes pasar 24 horas con un arma recién adquirida antes de obtener este beneficio al empuñarla.

ARQUERÍA DEFENSIVA [GENERAL, GUERRERO] (RW)

Defensive Archery

Puedes evitar ataques de oportunidad cuando haces ataques a distancia mientras estás amenazado.

Prerrequisito: Disparo a bocajarro.

Beneficio: obtienes un bonificador +4 a tu Clase de Armadura contra los ataques de oportunidad que provoques cuando haces ataques a distancia.

ARQUERO FORESTAL [TÁCTICA, GUERRERO] (RW)

Woodland Archer

Has afinado tu habilidad como arquero en las tierras salvajes boscosas.

Prerrequisitos: Disparo a bocajarro, ataque base +6.

Beneficio: esta dote te permite el uso de tres maniobras tácticas.

Ajuste por distancia: para usar esta maniobra, debes disparar un arma de proyectiles contra un enemigo y fallar. Los siguientes disparos que hagas contra ese enemigo en el mismo asalto obtienen un bonificador +4 ya que eres capaz de ajustar rápidamente tu puntería para compensar el tiro.

Perforar el follaje: para usar esta maniobra, debes impactar a un oponente con un ataque a distancia a pesar de la posibilidad de fallo causada por la ocultación. Los disparos que hagas contra ese enemigo en el siguiente asalto no incurrir en la posibilidad de fallo ya que eres capaz de duplicar con exactitud tu movimiento y objetivo.

Francotirador móvil: para usar esta maniobra, debes tener éxito en un ataque de francotirador (ver la descripción de la habilidad de Esconderse, página 74 del Manual del Jugador), tanto impactando contra el objetivo escodido como ocultándote con éxito tras eso. Si nadie te ve, puedes volver a hacer un ataque de francotirador en el siguiente asalto, haciendo un único movimiento después de tu ataque y antes de esconderte (los personajes sin esta dote sólo pueden disparar y esconderse, no pueden en la misma maniobra moverse).

Mientras continúes impactando al objetivo y evitando la detección por parte de un enemigo, puedes seguir haciendo ataques de francotirador y moviéndote cada asalto.

ARROJAR ALIADO [GENERAL] (RS)

Fling Ally

Puedes lanzar a tus camaradas por el aire como si fueran armas arrojadas.

Prerrequisitos: Fue 19, Lanzamiento de rocas o aptitud racial para lanzar rocas, tamaño Grande o mayor (los goliats cumplen los requisitos debido a su rasgo racial de estructura poderosa).

Beneficio: puedes levantar a un aliado de al menos una categoría de tamaño menos que tú y lanzarlo hacia una casilla específica que esté a un máximo de cinco incrementos de distancia. Necesitas una acción de movimiento levantar al aliado y una acción estándar lanzarlo. Haces un ataque de toque a distancia (contra CA 5) para lanzar al aliado a la casilla escogida. Si el ataque de toque impacta, el aliado aterriza en la casilla elegida. Si el ataque de toque falla, elige aleatoriamente en qué casilla aterriza el aliado usando el diagrama de fallos con armas arrojadas del *Manual del Jugador*. Si el aliado aterriza sobre una casilla ocupada, queda tumbado en esa casilla. En cualquier caso, el aliado no provoca ataques de oportunidad por este movimiento..

Los aliados de una categoría de tamaño menos que tú tienen un incremento de distancia de 5 pies, mientras que los aliados dos o más categorías de tamaño inferiores, tienen un incremento de distancia de 15 pies.

Si tienes la dote de Lanzamiento de rocas mejorado o la aptitud racial de lanzamiento de rocas, los incrementos de distancia mejoran a 20 y 40 pies

Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

respectivamente. Los goliats se consideran criaturas Grandes a efectos de esta dote, lo que les permite lanzar aliados Medianos con un incremento de distancia de 5 pies y aliados Pequeños o menores con un incremento de distancia de 15 pies.

Debes ser lo bastante fuerte para levantar al aliado por encima de tu cabeza (el peso del aliado no puede exceder la carga máxima de tu personaje) para lanzarlo. Consulta el *Manual del Jugador* para más información sobre capacidad de carga y carga máxima.

ARROJAR ENEMIGO [GENERAL] (RS)

Fling Enemy

Cuando estás luchando con un enemigo, puedes levantarlo en el aire y lanzarlo.

Prerrequisitos: Fue 19, Lanzamiento de rocas o aptitud racial para lanzar rocas, tamaño Grande o mayor (los goliats cumplen los requisitos debido a su rasgo racial de estructura poderosa).

Beneficio: cuando estás apresando a un enemigo, puedes lanzarlo lejos de ti con una prueba exitosa de presa. Lanzar al enemigo requiere una acción estándar. Por cada 5 puntos por los que tu prueba de presa supere la prueba de presa o escapismo de tu oponente, puedes arrojarlo a 10 pies de distancia. Tu enemigo aterriza tumbado en la casilla que elijas. No puedes lanzar a un oponente más lejos de lo que puedes lanzar a un aliado (como se describe en la dote de Lanzar aliado).

Debes ser lo bastante fuerte para levantar a un enemigo por encima de tu cabeza (el peso del enemigo no puede superar la carga máxima de tu personaje). Ver el *manual del Jugador* para más detalles sobre capacidad de carga y carga máxima.

El enemigo no provoca ataques de oportunidad debidos a este movimiento.

ARROJAR ESCUDO [GENERAL, GUERRERO] (MJ2)

Shield Sling

Podrás arrojar tu escudo como un proyectil letal, transformándolo de un objeto defensivo en una contundente arma arrojadiza.

Prerrequisitos: Competencia con escudos, Especialización con escudos, Golpear con escudo mejorado, ataque base +9.

Beneficio: podrás emplear un escudo ligero o pesado como arma arrojadiza, con un incremento de distancia de 20'. El escudo causará el daño apropiado a su tamaño, así como tu bonificador por Fuerza como es habitual en las armas arrojadizas. Además, podrás realizar un ataque de toque a distancia para iniciar un intento de derribo, al que el objetivo se podrá resistir de la forma habitual. En la prueba de Fuerza realizada a tal efecto, perderás tu bonificador por tamaño (pero no el penalizador si fuese el caso). Si tu adversario supera la prueba, no podrás intentar derribarte a ti.

No se pueden arrojar los escudos paveses. Sí podrás hacerlo con una rodela, pero no causará daño ni podrás usarla para derribar a un rival.

ARROLLAR MEJORADO [GENERAL, GUERRERO]

Improved Overrun

Eres hábil derribando a tus oponentes.

Prerrequisito: Ataque poderoso, Fue 13.

Beneficio: cuando intentas arrollar a un oponente, el objetivo no puede decidir evitarte. Además, recibes un bonificador +4 a la prueba de Fuerza para derribar a tu oponente.

Normal: sin esta dote, el objetivo de un intento de arrollar puede elegir evitarte o bloquearte.

ARTESANO DE CADÁVERES [GENERAL] (LM)

Corpsecrafter

Los muertos vivientes que revives o que creas son más duros de lo habitual.

Beneficio: todos los muertos vivientes que revivas o creas con cualquier conjuro nigromántico obtienen un bonificador de mejora de +4 a Fuerza y +2 puntos de golpe por DG.

ARTESANO DE LA MAGIA ENANO DORADO [GENERAL] (RF)

Gold Dwarf Dweomersmith

Has aprendido los secretos de la magia de los enanos dorados para crear o mejorar armas.

Prerrequisitos: enano dorado.

Beneficio: obtienes +1 nivel de lanzador cuando lanzas un conjuro que crea un arma o mejora una existente. Un lanzador de nivel 11º con esta dote, por ejemplo, otorga a un arma un bonificador de mejora +4 cuando lanza arma

mágica mayor, no sólo un bonificador +3. Este nivel adicional de lanzador te permite sobrepasar el efecto máximo normal permitido por un conjuro.

La tradición de los enanos dorados artesanos de la magia incluye los siguientes conjuros: 1º. *arma mágica, bendecir arma, garrote, piedra mágica*; 2º. *arma espiritual, filo flamígero, flecha ácida de Melf*; 3º. *afiladura, flecha flamígera*; 4º. *arma mágica mayor, espada sagrada*; 6º. *barrera de cuchillas, bastón de conjuros*; 7º. *bastón cambiante, espada de Mordenkainen*.

Además, cualquier arma mágica que fabriques cuesta un 5% menos en piezas de oro. El coste en PX no cambia.

ARTESANO DEL DRAGÓN [GENERAL] (D)

Dragoncrafter

Puedes fabricar armas especiales, armaduras y otros objetos utilizando partes de dragón como material.

Prerrequisitos: Saber (arcano) 2 rangos

Beneficio: puedes crear cualquier objeto dracónico si cumples sus prerrequisitos. Para crear un objeto dracónico, sigue las reglas normales de la habilidad de Artesanía.

Consulta "Objetos dracónicos" en el Draconomicón.

ARTESANO EXCEPCIONAL [CREACIÓN DE OBJETOS] (E)

Exceptional Artisan

Eres un experto creando objetos mágicos más rápido de lo normal.

Prerrequisito: cualquier dote de creación de objetos

Beneficio: cuando determines el tiempo que necesitas para fabricar un objeto mágico, reduce el tiempo base en un 25%.

ARTESANO EXTRAORDINARIO [CREACIÓN DE OBJETOS] (E)

Extraordinary Artisan

Eres un experto creando objetos mágicos a un coste menor de lo normal.

Prerrequisito: cualquier dote de creación de objetos.

Beneficio: cuando determines las piezas de oro en materias primas que necesitas para fabricar un objeto mágico, reduce el precio base en un 25%.

ARTESANO LEGENDARIO [CREACIÓN DE OBJETOS] (E)

Legendary Artisan

Has dominado el método para fabricar objetos mágicos.

Prerrequisito: cualquier dote de creación de objetos.

Beneficio: cuando determines el coste en PX necesario para fabricar un objeto mágico, reduce el coste base en un 25%.

ARTESANO MÁGICO [GENERAL] (GJF)

Magical Artisan

Has dominado el método de crear un tipo concreto de objeto mágico.

Prerrequisito: cualquier dote de creación de objeto.

Beneficio: elige una dote de creación de objeto que ya poseas. Cuando crees un objeto con ella, pagas sólo el 75% del coste normal para crearlo.

Especial: puedes adquirir Artesano mágico varias veces, y en cada ocasión se aplica a una nueva dote de creación de objeto.

ARTESANO RÚNICO [GENERAL] (RF)

Runesmith

Puedes crear runas que sustituyan a los componentes materiales de tus conjuros.

Prerrequisito: 4 rangos en Artesanía (runa)

Beneficio: puedes hacer runas que sustituyan a los componentes materiales de los conjuros que lanzas. Las runas, una vez grabadas en talismanes de piedra o estampadas en pequeñas placas de metal, cuestan 1 po cada una y una prueba de Artesanía (runa) con CD15. Al contrario que un componente material, la runa no desaparece cuando lanzas el conjuro; en realidad, esta dote convierte el componente material necesario en un foco.

Tu uso de las runas hace más difícil contrarrestar tus conjuros. Otros lanzadores de conjuros que te observen lanzar un conjuro tienen un -4 a las pruebas para determinar qué conjuro estás lanzando, a menos que también posean la dote Artesano rúnico. Los conjuros que tengan componentes materiales con coste no se pueden utilizar con esta dote.



ARTISTA [REGIONAL] (GJF)

Artist

Tu pueblo es conocido por su habilidad con los relatos y canciones.

Prerrequisitos: elfo (Aguilera de las águilas nevadas o Sildëyuir), gnomo (Tierras centrales occidentales o Zhesk) o humano (Aguas profundas, Khessenta, Tierras centrales occidentales).

Beneficio: recibes un bonificador +2 en todas las pruebas de Interpretar y en las pruebas con una habilidad de Artesanía que impliquen una realización artística, como la caligrafía, la pintura, la escultura o el tejido. Además, si tienes la aptitud de música de bardo, puedes emplearla tres veces más por día. Por ejemplo, un bardo de nivel 3 con esta dote podría utilizar su aptitud de música de bardo una vez al día por nivel en esta clase.

Especial: sólo puedes elegir esta dote como personaje de nivel 1. No puedes tener más de una dote regional.

ASALTO ABRUMADOR [GENERAL] (MJ2)

Overwhelming assault

Si atacas a un rival que no haga nada por evitar tus golpes, podrás aprovechar su apatía para descargar un ataque demoleedor. Sólo un idiota ignoraría la amenaza que representas.

Prerrequisitos: ataque base +15.

Beneficio: podrás designar a un enemigo concreto como objetivo de esta dote como acción gratuita. Si dicho rival empieza su turno adyacente a ti, no te ataca (físicamente o mediante algún conjuro o aptitud especial) y termina su turno aún adyacente a tu posición, obtendrás un bonificador +4 a las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo que hagas contra él durante tu siguiente turno.

ASALTO DOBLE [GENERAL] (MJ2)

Bounding Assault

Puedes moverte y atacar con una velocidad y potencia inigualables.

Prerrequisitos: Des 13, Ataque elástico, Esquiva, Movilidad, ataque base +12.

Beneficio: cuando uses la dote Ataque elástico, podrás elegir a dos enemigos en lugar de a uno. Tu movimiento no provocará ataques de oportunidad de ninguno de ellos. Cuando realices una acción de ataque con la dote Ataque elástico, podrás realizar otro más con un penalizador -5. Podrás dirigirlos ambos contra el mismo enemigo, o repartirlos entre ellos como gustes.

ASCENSIÓN PODEROSA [GENERAL] (D)

Power Climb

Si vuelas en línea recta, ganas altitud en vuelo con más facilidad que los demás.

Prerrequisitos: Fue 15, velocidad de vuelo (maniobrabilidad regular)

Beneficio: cuando vuelas, puedes ganar altitud y todavía moverte con toda tu velocidad, siempre que vueles en línea recta.

Normal: sin esta dote, debes moverte a la mitad de tu velocidad para ganar altura (consulta “Movimiento aéreo táctico” en la *Guía del Dungeon Master*).

ASESINO DE MÁGICOS [GENERAL, GUERRERO] (RC)

Mage Slayer

Has estudiado los métodos y debilidades de los lanzadores de conjuros y puedes acompañar mejor tus ataques y defensas en su contra.

Prerrequisitos: Conocimiento de conjuros 2 rangos, ataque base +3.

Beneficio: obtienes un bonificador +1 en los TS de Voluntad. Los lanzadores de conjuros que amenaces no pueden conjurar a la defensiva (fallan automáticamente sus pruebas de Concentración para hacerlo), pero son completamente conscientes de que no pueden hacerlo mientras les amenace un personaje con esta dote.

Especial: adquirir esta dote reduce tu nivel de lanzador para todos tus conjuros y aptitudes sortilégas en 4.

ASUSTAR CRUENTO [METAMAGIA] (LM)

Fell Frigten

Los enemigos vivos a los que tu conjuro dañe quedan también estremecidos.

Beneficio: puedes alterar un conjuro que inflija daño a los oponentes para que cualquier criatura viva sujeta a efectos de miedo y conjuros y aptitudes enajenadores a la que se lo haga también quede estremecida durante 1 minuto. Un conjuro asustar cruento utiliza un espacio de conjuro 2 niveles por encima del real.

ATACANTE EMBOZADO [TÁCTICA, GUERRERO] (MJ2)

Shadow Striker

Te fundes con las sombras, escondiéndote de tus enemigos hasta el momento justo. Tu astucia, sagacidad y sigilo te permiten elegir el instante exacto para atacar.

Prerrequisitos: Esconderte 12 rangos, Moverse sigilosamente 12 rangos

Beneficio: la dote Atacante embozado te da acceso a tres maniobras tácticas especiales.

Como un fantasma: podrás aprovecharte de la distracción causada por un aliado para usar tu talento para moverte en total silencio y salir del campo de visión de tu adversario durante un instante vital. Para hacer uso de esta maniobra, uno de tus aliados y tú tendréis que amenazar al mismo enemigo. Como acción estándar, realizarás una prueba de Moverse sigilosamente enfrentada a la prueba de Escuchar del rival. Si tienes éxito, obtendrás el beneficio de esta maniobra: en tu siguiente asalto, tu objetivo perderá su bonificador de Destreza a la CA contra el primer ataque que realices, siempre que tu aliado aún lo esté amenazando.

Desaparecer del mapa: para emplear esta maniobra, tendrás que atacar a un enemigo como acción estándar, para después alejarte y realizar una prueba de Esconderte como parte de tu acción de movimiento para ese turno. Si tu ataque impacta, crearás una distracción momentánea que te concederá un bonificador +5 a tu prueba de Esconderte.

Pasar desapercibido: si un aliado y tú amenazáis al mismo enemigo, podrás intentar pasar desapercibido. En tu turno, si no llevas a cabo ninguna acción hostil (como atacar, lanzar un conjuro dañino, etc.), podrás realizar una prueba de Esconderte enfrentada a la prueba de Avistar del enemigo amenazado. Si tienes éxito el adversario no podrá atacarte en su siguiente turno, siempre que tenga otro objetivo activo al que atacar. Si atacas a ese rival por cualquier razón antes o durante su siguiente turno, perderás los beneficios de esta maniobra.

ATACANTE PERSISTENTE [ACECHO] (CS)

Persistent Attacker

Una vez que localizas el punto débil de tu oponente, puedes volver a golpearlo con facilidad.

Prerrequisito: Ataque furtivo +5d6.

Beneficio: si tu ataque furtivo impacta, tu primer ataque contra esa criatura en tu próximo turno también se considerará un ataque furtivo incluso si no cumple las condiciones habituales.

Usar esta dote reduce tu daño por ataque furtivo en 4d6. El resultado de segundo ataque furtivo hace el daño adicional completo.

ATAQUE CONMOCIONADOR [ACECHO] (CS)

Concussion Attack

Tus ataques pueden afectar a la capacidad de tu oponente para pensar con claridad.

Prerrequisito: Ataque furtivo +3d6.

Beneficio: tu ataque furtivo con éxito causa un penalizador -2 a las pruebas de Inteligencia y Sabiduría de tu oponente, así como a cualquier prueba de habilidad basada en esas características durante 10 asaltos. Si usas esta dote una segunda vez sobre el mismo blanco antes de hayan transcurrido 10 asaltos, el efecto del primer uso termina.

Usar esta dote reduce tu daño por ataque furtivo en 2d6.

ATAQUE A FONDO [GENERAL, GUERRERO] (MJ2)

Lunging Strike

Puedes realizar un único ataque contra un rival que esté justo fuera de tu alcance.

Prerrequisito: ataque base +6

Beneficio: podrás realizar, como acción de asalto completo, un único ataque con un bonificador de 5' a tu alcance. Este beneficio se aplicará a ataques con o sin armas, incluidos los ataques de toque para transmitir conjuros.

ATAQUE A LA CABEZA [ACECHO]

Head Shot

Golpeando la cabeza de tu oponente, puedes perturbar temporalmente sus procesos mentales.

Prerrequisito: Ataque furtivo +6d6, Soltura con un arma (cualquier arma contundente).

Beneficio: tu ataque furtivo con éxito con un arma contundente con la que tengas Soltura deja a tu enemigo confuso durante 1 asalto. Una salvación de Voluntad con éxito (CD 10 + el número de dados de daño adicionales que normalmente tiras con tu ataque furtivo + tu modificador de Destreza) niega el efecto. Si usas esta dote una segunda vez sobre un objetivo antes de que haya transcurrido 1 asalto, el efecto del primer uso termina.

Usar esta dote reduce tu daño por ataque furtivo en 5d6.

Especial: debes ser capaz de alcanzar la cabeza de tu oponente para usar esta dote con un ataque cuerpo a cuerpo.

ATAQUE AL GALOPE [GENERAL, GUERRERO]

Ride-by Attack

Eres muy hábil atacando al galope desde una montura.

Prerrequisito: Combatir desde una montura, Montar 1 rango.

Beneficio: cuando vayas sobre otra montura y uses la acción de carga, podrás mover y atacar como si se tratase de una carga estándar y volver a moverte a continuación (siguiendo la línea recta de la carga). Tu movimiento total durante ese asalto no podrá exceder el doble de la velocidad de tu

montura. Además, ni tu montura ni tú os veréis expuestos a un ataque de oportunidad por parte del oponente al que ataques.

ATAQUE DE ÁREA [GENERAL] (ES)

Area Attack

Puedes empuñar armas improvisadas para atacar sobre muchos espacios a la vez.

Prerrequisitos: Fue 19, tamaño Enorme, Ataque poderoso.

Beneficios: puedes usar tu gran tamaño y fuerza para levantar un objeto y atacar como una acción estándar. Este tipo de ataque puede consistir en balancear un gran tronco o golpear con una puerta las cabezas de tus contrincantes. El área afectada es un semicírculo de un radio igual a tu alcance. Infliges daño a todas las criaturas con un tamaño menor que el tuyo en dos categorías que estén dentro del área. El daño base infligido depende de tu categoría de tamaño, tal como se indica en la tabla inferior. Añade 1 ½ veces tu bonificador de Fuerza a este daño base para determinar el daño total del ataque.

Aunque puede causar un daño significativo, esta forma de ataque es torpe y desequilibrante y por ello impone un penalizador -2 a tu Clase de armadura y salvaciones de Reflejos hasta tu siguiente acción.

Categoría de tamaño	Daño base	Criaturas afectadas
Enorme	1d8	Medianas
Gigantesco	2d6	Grandes
Colosal	2d8	Enormes

ATAQUE DE MÁGICO DE BATALLA [TÁCTICA] (CM)

Battlecaster Offense

Mezclas astutamente combate cuerpo a cuerpo y lanzamiento de conjuros para aumentar la potencia de ambos.

Prerrequisitos: Conjurar en combate o filo del mago de batalla, ataque base +1, Conocimiento de conjuros 4 rangos.

Beneficio: la dote de Ataque de mágico de batalla te permite usar dos maniobras tácticas.

Conjuro y Espada: si causas daño a un enemigo con un conjuro, obtienes un bonificador +1 a tu primera tirada de ataque hecha contra ese enemigo en el siguiente turno.

Espada y Conjuro: si haces un ataque cuerpo a cuerpo contra un enemigo, obtienes un +1 a la CD del primer conjuro que uses contra ese enemigo en el siguiente turno. Este bonificador solo se aplica contra el enemigo al que has atacado, no a otras criaturas afectadas por el conjuro.



ATAQUE DE TORBELLINO [GENERAL, GUERRERO]

Whirlwind Attack

Puedes golpear a los oponentes cercanos con un asombroso ataque giratorio.

Prerrequisitos: ataque base +4, Ataque elástico, Des 13, Esquiva, Int 13, Movilidad, Pericia en combate.

Beneficio: al optar por la acción de ataque completo, puedes renunciar a tus ataques normales y, en su lugar, asestar un golpe de cuerpo a cuerpo con tu ataque base completo a todos los oponentes dentro de tu alcance. Cuando usas la dote Ataque de torbellino pierdes cualquier ataque adicional proporcionado por otras dotes o aptitudes (como la dote Hendedura o el conjuro *acelerar*).

ATAQUE DEL ÁGUILA [GENERAL] (CC)

Eagle Claw Attack

Tu percepción especial te permite golpear objetos con una fuerza impresionante.

Prerrequisitos: Sab 13, Romper arma mejorado, Impacto sin arma mejorado.

Beneficio: cuando realices un impacto sin arma contra un objeto puedes añadir tu bonificador de Sabiduría al daño que le causes.

ATAQUE ELÁSTICO [GENERAL, GUERRERO]

Spring Attack

Sabes llevar a cabo rápidos ataques de cuerpo a cuerpo y juegos de pies.

Prerrequisitos: ataque base +4 o superior, Des 13, Esquiva, Movilidad

Beneficio: al usar la acción de ataque con tu arma de cuerpo a cuerpo, puedes moverte tanto antes como después del ataque, siempre y cuando la distancia total a mover no sea mayor que tu velocidad. Al desplazarte de este modo no te verás expuesto a un ataque de oportunidad por parte del defensor aunque eso puede provocar ataques de oportunidad de otras criaturas, cuando sea apropiado. No podrás usar esta dote si llevas puesta armadura pesada.

Debes moverte al menos 5' tanto antes como después de realizar tu ataque para poder utilizar los beneficios de un Ataque elástico.

ATAQUE EN SALTO [GENERAL] (AC)

Leap Attack

Puedes combinar una poderosa carga y un salto tremendo en un ataque devastador.

Prerrequisitos: Saltar 8 rangos, Ataque poderoso

Beneficio: puedes combinar un salto con una carga contra un oponente. Si recorres al menos 10 pies de distancia horizontal con tu salto y lo finalizas en una casilla desde la que amenazas a tu objetivo, puedes doblar el daño adicional infligido por el uso de tu dote de Ataque poderoso. Si usas esta táctica con un arma a dos manos, en vez de ello triplicas el daño adicional del ataque poderoso.

Este ataque debe seguir todas las reglas habituales de Saltar y carga, excepto que ignora el terreno accidentado de cualquier casilla sobre la cual pases saltando.

ATAQUE EN VUELO [GENERAL] (MM)

Flyby Attack

La criatura puede atacar mientras vuela.

Prerrequisito: velocidad de vuelo

Beneficio: cuando vuela, la criatura puede realizar una acción de movimiento (incluyendo un ataque en picado) y otra acción estándar en cualquier punto del movimiento. La criatura no podrá llevar a cabo una segunda acción de movimiento durante un asalto en que esté realizando un ataque en vuelo.

Normal: sin esta dote, la criatura llevaría a cabo una acción estándar bien antes o bien después de su movimiento.

ATAQUE EN VUELO DIESTRO [GENERAL] (D)

Adroit Flyby Attack

Puedes realizar ataques en vuelo y salir rápidamente fuera de su alcance.

Prerrequisitos: velocidad de vuelo 90', Ataque en vuelo, Flotar o Viraje brusco.

Beneficio: cuando vuelas y realizas una acción de ataque, puedes moverte antes o después del ataque, siempre que la distancia que mueves no sea mayor que tu velocidad de vuelo. Tu movimiento de vuelo no provoca ataques de oportunidad de las criaturas a las que atacas durante el asalto en que utilizas esta dote.

ATAQUE EN VUELO MEJORADO [GENERAL] (ES)

Improved Flyby Attack

Puedes atacar mientras vuelas con una mejor movilidad.

Prerrequisitos: velocidad de vuelo, Esquiva, Ataque en vuelo, Movilidad.

Beneficio: cuando vuelas puedes emprender una acción de movimiento (incluido el picado) y otra acción parcial en cualquier punto del desplazamiento. Si esta acción parcial es un ataque, no sufres ataques de oportunidad al moverte por áreas amenazadas por tu objetivo. No puedes emprender una segunda acción de movimiento durante un asalto mientras realizas un ataque en vuelo.

Normal: sin esta dote sólo puedes emprender una acción parcial antes o después de tu movimiento. Incluso con la dote de Ataque en vuelo, sufres ataques de oportunidad moviéndote a través de áreas amenazadas por el objetivo de tu ataque en vuelo.

ATAQUE EN VUELO MAYOR [GENERAL] (ES)

Great Flyby Attack

Puedes realizar varios ataques en vuelo en un asalto.

Prerrequisito: velocidad de vuelo, Ataque en vuelo.

Beneficio: usar esta dote es una acción de asalto completo. Cuando vuelas puedes desplazarte una distancia igual a tu velocidad de vuelo en línea recta y atacar a un número de contrincantes igual a tu bonificador de Destreza. Todos los objetivos deben estar a tu alcance a lo largo de la línea de tu movimiento. Haz una tirada de ataque, suma los modificadores apropiados y compara el resultado con la CA de cada uno de los contrincantes a los que estás atacando. Si cualquiera de los golpes tiene éxito, tira una vez el daño y suma los bonificadores apropiados. Cada impacto con éxito inflige todo el daño a esa criatura, no divides el resultado entre los objetivos. Los objetivos de tu ataque no consiguen ataques de oportunidad contra ti, pero otros contrincantes que pueden hacerlos, sí.

Normal: sin esta dote, una criatura voladora sólo puede realizar un único ataque por asalto.

ATAQUE ENTORPECEDOR [ACECHO]

Impeding Attack

Tus golpes dejan a tu objetivo temporalmente torpe.

Prerrequisito: Ataque furtivo +4d6.

Beneficio: tu ataque furtivo con éxito impone un penalizador -2 a las pruebas de Fuerza y Destreza del objetivo, así como a cualquier prueba de habilidad basada en Fuerza o Destreza, durante 10 asaltos. Si usas esta dote una segunda vez sobre el mismo objetivo antes de que hayan transcurrido 10 asaltos, el efecto del primer uso termina.

Usar esta dote reduce tu daño por ataque furtivo en 3d6.

ATAQUE INTUITIVO [ELEVADA, GUERRERO] (OE)

Intuitive Attack

Luchas con la fe más que con la fuerza bruta.

Prerrequisitos: ataque base +1

Beneficios: con un arma sencilla de tu tamaño o un arma natural, podrás emplear tu modificador de Sabiduría en lugar del de Fuerza a tus tiradas de ataque.

ATAQUE MÚLTIPLE [GENERAL] (MM)

Multiattack

La criatura es experta en utilizar todas sus armas naturales a la vez.

Prerrequisito: tres armas naturales o más

Beneficio: los ataques secundarios que efectúe la criatura con sus armas naturales sufrirán solamente un penalizador -2.

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

ATAQUE MÚLTIPLE DE CAMBIANTE [CAMBIANTE] (E)

Shifter Multiattack

Eres un experto en el uso de tus ataques naturales en combinación con otro arma.

Prerrequisito: cambiante con el rasgo colmillos largos o garras afiladas, ataque base +6.

Beneficio: tu ataque secundario con un arma natural sólo sufre un penalizador -2.

ATAQUE MÚLTIPLE MEJORADO [MONSTRUOSA] (D)

Improved Multiattack

Eres especialmente hábil utilizando todas tus armas naturales a la vez.

Prerrequisitos: tres o más armas naturales, Ataque múltiple.

Beneficio: tus ataques secundarios con armas naturales no tienen penalización al ataque. Todavía sólo puedes añadir ½ de tu bonificador de Fue, si lo hay, al daño.

Normal: sin esta dote, tus ataques secundarios se realizan con una penalización de -5 (o de -2 si posees la dote Ataque múltiple).

ATAQUE NATURAL MEJORADO [GENERAL] (MM) (E)

Improved Natural Attack

Los ataques naturales de la criatura son más peligrosos de lo que en otro caso estipularían su tamaño y tipo.

Prerrequisitos: ataque natural, ataque base +4

Beneficio: escoge una de las formas de ataque natural de la criatura. El daño de esta arma de ataque natural se incrementa en un grado como si se hubiera incrementado el tamaño de la criatura en una categoría: 1d2, 1d3, 1d4, 1d6, 1d8, 2d6, 3d6, 4d6, 6d6, 8d6, 12d6. Un arma o ataque que inflija 1d10 puntos de daño se incrementará del modo siguiente: 1d10, 2d8, 3d8, 4d8, 6d8, 8d8, 12d8.

Especial: una criatura puede obtener esta dote varias veces. Cada vez que la elija, aumentará el daño de otro tipo de ataque natural diferente que posea.

Especial: un cambiante puede elegir Ataque natural mejorado como dote de cambiante. En el caso de un cambiante con colmillos largos, aumentaría el daño de sus colmillos de 1d6 a 1d8. En el caso de un cambiante con garras afiladas, aumentaría el daño de las garras de 1d4 a 1d6.

ATAQUE NATURAL VIL [VIL] (OV)

Vile Natural Attack

El personaje puede concentrar poder maligno en sus ataques naturales.

Prerrequisito: ataque natural que cause al menos 1d8 puntos de daño, ataque base de +5.

Beneficio: cada vez que el personaje inflija daño con su ataque natural, causa 1 punto adicional de daño vil.

ATAQUE PERFORANTE [GENERAL] (MJ2)

Driving Attack

Cuando impactes a un rival con un arma perforante, la brutalidad del impacto hará que de con sus huesos en el suelo.

Prerrequisitos: Competencia con arma perforante elegida, Soltura con arma perforante elegida, Maestría con arma perforante elegida, ataque base +14.

Beneficio: si empleas una acción de asalto completo para realizar un único ataque con el arma perforante elegida y logras impactar con ella, podrás iniciar un intento de embestida especial contra el mismo objetivo. Esta embestida empleará tu bonificador total a tus tiradas de daño, en lugar de tu bonificador por Fuerza. No provocarás ataques de oportunidad al iniciar esta embestida, ni podrás desplazarte hacia adelante con tu víctima.

Si tienes éxito en empujar a tu objetivo 10' o más, podrás elegir reducir la distancia del empujón en 10'. A cambio, tu adversario quedará tumbado en la casilla donde termine su desplazamiento. Ten en cuenta que, al reducir la distancia que empujes a tu víctima, ésta podrá caer al suelo en la misma casilla que ocupe.

ATAQUE PODEROSO [GENERAL, GUERRERO]

Power Attack

Puedes llevar a cabo ataques de cuerpo a cuerpo excepcionalmente potentes.

Prerrequisito: Fue 13

Beneficio: en tu acción, antes de realizar las tiradas de ataque del asalto en curso, puedes elegir restar una cantidad a todas tus tiradas de ataque cuerpo a cuerpo y añadir esa misma cantidad a todas las tiradas de daño en cuerpo a cuerpo. El número elegido no puede superar tu ataque base.

La penalización a los ataques y los bonificadores al daño se aplicarán hasta tu siguiente acción.

Especial: si atacas con un arma a dos manos, o con un arma a una mano esgrimida con ambas manos, suma al daño el doble de la cantidad restada a las tiradas de ataque. No puedes sumar el bonificador al daño por Ataque poderoso al daño infligido con un arma ligera (salvo los impactos sin arma o los ataques con armas naturales), aunque el penalizador a las tiradas de ataque seguirá aplicándose. Ten en cuenta que normalmente un arma doble se considera como un arma a una mano y un arma ligera; no obstante, puedes elegir utilizarla como un arma a dos manos, utilizando sólo un extremo en cada asalto).

ATAQUE PODEROSO PREDILECTO [GENERAL] (CC)

Favored Power Attack

Eres capaz de infligir más daño contra tus enemigos predilectos.

Prerrequisitos: aptitud de enemigo predilecto, Ataque poderoso, ataque base +4

Beneficio: cuando usas la dote Ataque poderoso contra tu enemigo predilecto, puedes restar un número a tus tiradas de ataque y sumar dos veces ese número a tus tiradas de daño cuerpo a cuerpo. Si atacas con un arma a dos manos, suma tres veces ese número. Se aplican las restricciones normales de la dote Ataque poderoso.

ATAQUE RELÁMPAGO [GENERAL]

(MJ2)

Rapid Blitz

Cuando cargas a través del campo de batalla, podrás combinar tu velocidad y pericia marcial para mover y atacar con una habilidad sin par.

Prerrequisitos: Des 13, Asalto doble, Ataque elástico, Esquiva, Movilidad, ataque base +18

Beneficio: podrás designar un tercer objetivo para tu ataque elástico. Además del segundo ataque que obtengas gracias a la dote Asalto doble, podrás realizar un tercero con un penalizador -10.

ATAQUE TUMBADO [GENERAL, GUERRERO] (CC)

Prone Attack

Eres capaz de atacar desde una posición de tumbado sin penalizador.

Prerrequisitos: Des 15, Reflejos rápidos, ataque base +2

Beneficio: puedes hacer un ataque desde la posición de tumbado y no sufrir ninguna penalización a tu tirada de ataque. Si tienes éxito en la tirada, puedes ponerte inmediatamente en pie como acción gratuita. Los oponentes no obtienen bonificador en los ataques cuerpo a cuerpo contra ti mientras estás tumbado.

ATAQUES ATURDIDORES ADICIONALES [GENERAL] (CC)



Extra Stunning

Ganas ataques aturdidores adicionales.

Prerrequisitos: Puñetazo aturridor, ataque base +2

Beneficio: obtienes la aptitud de realizar tres ataques aturdidores adicionales por día.

ATAQUES ATURDIDORES RÁPIDOS [GENERAL, GUERRERO] (CC)

Rapid Stunning

Puedes usar tus ataques aturdidores en rápida sucesión.

Prerrequisitos: Reflejos de combate, Puñetazo aturridor, ataque base +6

Beneficio: puedes usar un ataque aturridor adicional por asalto (u otro ataque especial que se tenga en cuenta en tu límite diario de ataques aturdidores).

Normal: sólo puedes intentar un ataque aturridor por asalto (u otro ataque adicional que se tenga en cuenta en tu límite diario de ataques aturdidores).

ATLETA ÁGIL [GENERAL] (RW)

Agile Athlete

Confías en tu agilidad para realizar proezas atléticas en lugar de en la fuerza bruta.

Prerrequisitos: Saltar 1 rango, Trepar 1 rango.

Beneficio: Cuando hagas una prueba de Saltar o Trepar, usas tu modificador de Destreza para la prueba.

Normal: sin esta dote, usas tu modificador de Fuerza en las pruebas de Saltar y Trepar.

ATLETA TEMERARIO [GENERAL] (CS)

Daredevil Athlete

Eres capaz de realizar acrobacias increíbles.

Beneficio: tres veces al día, puedes usar una acción inmediata para obtener un bonificador +5 de competencia a una única prueba de Equilibrio, Escapismo, Saltar, Montar, Nadar o Piruetas.

ATLÉTICO [GENERAL]

Athletic

Eres un experto en deportes al aire libre.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 en todas las pruebas de Trepar y Nadar.

ATRAPAR FLECHAS [GENERAL, GUERRERO]

Snatch Arrows

Eres un experto en atrapar flechas que vayan hacia ti, así como virotos de ballesta, lanzas y otros proyectiles o armas arrojadas.

Prerrequisitos: Des 15, Desviar flechas, Impacto sin arma mejorado.

Beneficio: cuando utilices la dote Desviar flechas, puedes atrapar el arma en lugar de simplemente desviarla. Las armas arrojadas, como las lanzas o hachas pueden ser devueltas inmediatamente al atacante original (incluso aunque no sea tu turno), o puedes guardarlas para usarlas más tarde.

Debes tener al menos una mano libre (que no esté sujetando nada) para utilizar esta dote.

ATRONAR [GENERAL] (ES)

Thunderclap

Creas un cono de sonido ensordecedor golpeando dos extremidades entre sí.

Prerrequisitos: Fue 30, Impacto sin arma mejorado, Ataque poderoso.

Beneficio: como una acción de asalto completo, puedes golpear dos de tus extremidades y crear un cono de sonido que empieza en tu posición y sigue durante un número de pies igual a 5 x tus Dados de Golpe. Un gigante de la tormenta que use esta dote crea un cono de 95' (5 x 19 DG) de largo. Las criaturas en el interior del cono pueden realizar una salvación de Fortaleza (CD 10 + ½ de tus Dados de Golpe + tu modificador de Con) para resistir el efecto. Aquellos que fallen su salvación quedarán ensordecidos durante el resto del encuentro, los que fallen su salvación por 5 o más también quedarán abatidos.

Especial: este efecto extingue automáticamente las llamas sin protección (velas, antorchas y similares).

AULLIDO DE HECHICERO INFERNAL [HEREDADA] (MJ2)

Infernal Sorcerer Heritage

Canaliza la furia de tus antepasados en un rugido ensordecedor que abate a tus rivales con su energía sónica.

Prerrequisitos: Herencia de hechicero infernal, hechicero de nivel 1

Beneficio: podrás gastar un espacio de conjuro para crear un cono de 30' de energía sónica. Todos los rivales atrapados en el cono sufrirán 2d6 puntos de daño por nivel del espacio de conjuro sacrificado para activar esta aptitud. Cada

objetivo puede realizar un TS de Fortaleza (CD 10 + el nivel del espacio sacrificado + tu modificador de Car) para reducir el daño a la mitad. Se trata de una aptitud sobrenatural.

AUMENTAR CONVOCACIÓN [GENERAL]

Augment Summoning

Las criaturas que convoques son más poderosas de lo normal.

Prerrequisito: Soltura con una escuela de magia (conjuración).

Beneficio: cada criatura que convoques con cualquier conjuro de convocar recibe un bonificados +4 de mejora a su Fuerza y Constitución durante la duración del conjuro que la convocó.

AURA DE HECHICERO CELESTIAL [HEREDADA] (MJ2)

Celestial Sorcerer Aura

El poder de tu herencia hechicera resplandece de forma obvia, lo que te permite llenar un área a tu alrededor con un aura amenazadora.

Prerrequisitos: Herencia de hechicero celestial, hechicero de nivel 1

Beneficio: podrás gastar un espacio de conjuro como acción estándar, para crear un aura de recititud que afecte a todas las criaturas hostiles en un radio de 20' de ti. Todos tus rivales en dicha zona deberán realizar un TS de Voluntad (CD 10 + el nivel del espacio sacrificado + tu modificador de Carisma). Si falla su salvación, la criatura sufrirá un penalizador -2 a sus tiradas de ataque, pruebas y TS durante 24 horas o hasta que te golpee con éxito. Una criatura que se resista o anule este efecto será inmune a él durante 24 horas. Se trata de una aptitud sobrenatural.

AURA DE VALOR AMPLIADA [GENERAL] (HG)

Expanded Aura of Courage

Tu aura de valor protege a más aliados de lo normal.

Prerrequisitos: aura de valor

Beneficio: tu aura de valor afecta a los aliados que se encuentren en un radio de 60 pies.

Normal: sin esta dote, tu aura de valor solamente afectará a aliados que se encuentren a 10 pies.

AURA PROFANA [DIVINA] (MJ2)

Profane Aura

Invocas a los poderes oscuros a los que adoras para cubrir el área que te rodea con una niebla impía que impida la visión.

Prerrequisitos: nivel 9 de lanzador divino, aptitud para reprender muertos vivientes.

Beneficio: podrás gastar un uso de reprender muertos vivientes como acción estándar para llenar el área a tu alrededor con una bruma fría y húmeda. Esta niebla se extenderá en una emanación de 60' de radio en tu persona; si te mueves, flotará por el aire para que permanezcas siempre en su centro. La bruma concede ocultación a todas las criaturas que haya en su interior. Mientras permanezcas dentro de la niebla, las criaturas a 5' de distancia (incluido tú mismo) disfrutarán de ocultación, mientras que aquellas que estén separadas por más de 5' tendrán ocultación total.

Además, las criaturas muertas vivientes sin mente que estén dentro de la bruma obtendrán un bonificador +2 de desvío a su CA.

AUTOSUFICIENTE [GENERAL]

Self-Sufficient

Puedes ocuparte de ti mismo en situaciones y entornos adversos.

Beneficio: recibes un bonificador +2 en todas las pruebas de Sanar y Supervivencia.

AZOTE DE DRAGONES [GENERAL] (D)

Dragonbane

Has realizado un estudio especial sobre los dragones y eres experto en llevar a cabo ataques que se aprovechan de los puntos débiles de un dragón.

Prerrequisitos: Int 13, enemigo de los dragones, ataque base +6

Beneficio: puedes utilizar una acción de asalto completo para hacer un único ataque (cuerpo a cuerpo o a distancia) contra un dragón con un bonificador +4 al ataque. Este ataque hace 2d6 puntos de daño adicionales si impacta. Para un ataque a distancia, el dragón debe encontrarse a menos de 30' para obtener el bonificador a impactar y al daño.

AZOTE DE GIGANTES [TÁCTICA, GUERRERO] (CC)

Giantbane

Estás acostumbrado a luchar contra enemigos más grandes que tú.

Prerrequisitos: tamaño Mediano o menor, Piruetas 5 rangos, ataque base +6

Beneficio: la dote Azote de gigantes te permite usar tres maniobras tácticas

Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

Agacharse por debajo: para usar esta maniobra, debes haber realizado una acción de defensa total, después de haber sido atacado por un enemigo que tenga al menos dos categorías de tamaño más que tú obtienes un bonificador de esquiva +4 a tu CA, que se apila con el bonificador de la defensa total. Si ese enemigo no te acierta, durante tu siguiente turno, como acción gratuita, puedes realizar una prueba de Piruetas (CD 15). Si tienes éxito, te mueves inmediatamente a una casilla sin ocupar que se encuentre al otro lado de ese enemigo (al haber logrado pasar por debajo de él). Si no hay una casilla sin ocupar al otro lado o fallas la prueba de Piruetas, te quedas en la casilla donde estás y no habrás logrado pasar por debajo de tu contrincante.

Muerte desde debajo: para usar esta maniobra debes haber usado con éxito la de agacharse por debajo. Puedes realizar de inmediato un solo ataque contra el enemigo bajo el que estás agachado. Se considera que está desprevenido y obtienes un bonificador +4 en tu tirada de ataque.

Trepar encima: para usar esta maniobra debes ponerte al lado de un enemigo que tenga dos categorías de tamaño más que tú. En el siguiente asalto, puedes realizar una prueba de Trepar (CD 10) como acción gratuita para trepar a la espalda o sobre las extremidades de la criatura (te mueves hasta una de las casillas que ocupa la criatura). La criatura sobre la que estás sufre un penalizador -4 en las tiradas de ataque contra ti, porque le cuesta tratar de golpearte. Si la criatura se mueve durante su acción, te mueves con ella. La criatura puede intentar librarse de ti realizando una prueba de presa enfrentada a tu prueba de Trepar. Si lo consigues, terminas en una casilla adyacente al azar.

AZOTE DE MORTALES [GENERAL] (OV)

Mortalbane

La criatura puede hacer una de sus aptitudes sortílegas especialmente mortífera para los mortales.

Beneficio: una aptitud azote de mortales es una aptitud sortílega que causa daño y que inflige 2d6 puntos de daño adicionales cuando es utilizada contra criaturas vivas no ajenas, pero sólo la mitad del daño (redondeando hacia abajo) contra los ajenos, muertos vivientes y constructos. Por ejemplo, si un *cono de frío* azote de mortales de un gelugón normalmente causa 45 puntos de daño, infligiría 45+2d6 puntos de daño a un humanoide, pero sólo 22 puntos de daño a una saga nocturna. Las criaturas inmunes al frío (sin importar su tipo) seguirían sin recibir daño alguno de un *cono de frío* azote de mortales.

Azote de mortales puede ser aplicado a todas las aptitudes sortílegas de una criatura cinco veces al día, aunque la dote no permite a la criatura exceder su límite normal de usos de ninguna aptitud. Así, si un gelugón decide aplicar Azote de mortales a su aptitud *cono de frío*, puede utilizar un *cono de frío* azote de mortales hasta cinco veces ese día. Tras ellas, puede utilizar su aptitud de *cono de frío* de manera normal (ya que puede utilizarla a voluntad).

Especial: esta dote puede adquirirse varias veces. Cada vez que se elija, la criatura puede aplicarla a cada una de sus aptitudes sortílegas cinco veces adicionales por día.

BAILARÍN MARCIAL [GENERAL, GUERRERO] (MJ2)

Battle Dancer

Atacas a tus enemigos con una sincronización perfecta respecto a la música que toques o la cadencia de la oración que declames. El poder mágico de tu interpretación bárdica hará que tu aptitud combativa mejore a ojos vista.

Prerrequisitos: ataque base +2, música de bardo.

Beneficio: durante un asalto en el que concedas a un aliado un bonificador a sus tiradas de ataque, daño o salvaciones mediante tu música de bardo, obtendrás un bonificador +2 de moral a tus tiradas de ataque (siempre que te muevas al menos una casilla antes de atacar). Perderás este beneficio para el resto de esa interpretación si no te mueves y atacas cuando sea tu turno. Si te quedas quieto y atacas (o atacas sin moverte) no obtendrás el beneficio de esta dote, pero su aptitud seguirá activa por si deseas hacerlo en turnos posteriores.

BALLESTERO DE ÉLITE [GENERAL, GUERRERO]

(MJ2)

Crossbow Sniper

Eres un experto a la hora de ejecutar disparos precisos y letales con tu ballesta. Quizá hayas añadido al arma un visor de tu propia manufactura, o puede que hayas aprendido a aprovechar al máximo la estabilidad y precisión del arma.

Prerrequisitos: Competencia con ballesta de mano, ligera o pesada, Soltura con el mismo tipo de ballesta, ataque base +1.

Beneficio: cuando emplees una ballesta con la que poseas la dote Soltura con un arma, obtendrás un bonificador a la tirada de daño igual a la mitad de tu bonificador de Destreza.

Si posees la aptitud de hostigar o ataque furtivo, la distancia máxima a la que podrás realizar dichos ataques aumentaría a 60' (siempre que sea con una ballesta con la que poseas soltura).

BARRIDO DE TORBELLINO [MONSTRUOSA] (D)

Whirlwind Tail Sweep

Puedes hacer un barrido con tu cola formando un arco circular.

Prerrequisitos: ataque de barrido de cola.

Beneficio: tu ataque de barrido de cola afecta a un círculo con un radio igual al alcance de tu cola.

Normal: tu ataque de barrido de cola afecta a un semicírculo.

BARRIDO DEFENSIVO [GENERAL, GUERRERO]

(MJ2)

Defensive Sweep

Realizas un barrido con tu arma por toda tu área amenazada, apartando a tus rivales y obligándolos a alejarse o sufrir las consecuencias.

Prerrequisitos: ataque base +15.

Beneficio: si un rival empieza su acción adyacente a ti y no se mueve, provocará un ataque de oportunidad por tu parte en cuanto termine su turno, siempre y cuando amenaces la casilla en la que se encuentre.

Cualquier tipo de movimiento, incluido un paso de 5', evitará que el adversario provoque este ataque de oportunidad. Esta dote no te concede ninguna capacidad para realizar más ataques de oportunidad por turno de los que puedas hacer normalmente.

BARRIDO DEMOLEDOR [MONSTRUOSA] (D)

Tail Sweep Knockdown

Tu barrido con la cola derriba a tus oponentes.

Prerrequisitos: ataque de barrido de cola.

Beneficio: las criaturas que fallen sus TS contra tu barrido son derribadas al suelo además de sufrir el daño normal.

BASTÓN RÁPIDO [ESTILO] (CC)

Quick Staff

Has dominado el estilo de luchar con un bastón y has aprendido maniobras especiales que complementan esta arma única.

Prerrequisito: Pericia en combate, Esquiva, Combate con dos armas Soltura con un arma (bastón)

Beneficio: cuando usas Pericia en combate para obtener un bonificador de esquiva mientras llevas un bastón, obtienes un bonificador de esquiva 2 puntos mayor que el penalizador que sufres en tus tiradas de ataque. Por ejemplo, si sufres un penalizador -1 en tus tiradas de ataque, obtienes un bonificador de esquiva +3 a tu CA.

BENDICIÓN DE BATALLA [GENERAL] (CCH)

Battle Blessing

Puedes lanzar conjuros más rápido de lo normal en el calor de la batalla.

Prerrequisito: aptitud para lanzar conjuros de paladín.

Beneficio: puedes lanzar la mayoría de tus conjuros de paladín más rápido de lo normal. Si el conjuro normalmente requiere una acción estándar, puedes lanzarlo como acción rápida. Si normalmente requiere una acción de asalto completo, puedes lanzarlo como acción estándar. Los conjuros con tiempo de lanzamiento mayor o menor no se ven afectados por esta dote.

BENDICIÓN DE LOLTH [GENERAL] (RF)

Loth's Blessing

La Reina araña de ha bendecido con habilidades mágicas adicionales.

Prerrequisitos: drow, Sab 15, deidad tutelar Lolt, capacidad de lanzar conjuros de nivel 3.

Beneficio: puedes utilizar clarividencia/clariaudiencia, detectar mentiras, disipar magia y sugestión una vez por día como aptitud sortílega con un nivel de lanzador igual a tu nivel de personaje.

BENDICIÓN RITUAL [CEREMONIAL] (MJ2)

Ritual Blessing

Puedes invocar los poderes del bien y de la luz para que bendigan a tus aliados. Si tus estudios religiosos avanzan lo suficiente, los rituales aprendidos te permitirán guardarlos contra enfermedades o venenos, mejorar su capacidad curativa o protegerlos contra el mal.

Prerrequisitos: alineamiento bueno, Saber (religión) 4 rangos

Beneficio: ganas acceso a varios rituales otorgados por tu habilidad de Saber (religión).

Unción (Saber [religión] 4 rangos): entonas una bendición sobre el receptor de este ritual, ungiéndolo con agua bendita y rezando por él. Cuando lances un conjuro de *curar heridas* sobre dicha criatura, le curarás 2 puntos de daño adicional.

Llevar a cabo este ritual requiere 5 minutos de ceremonia y un vial de agua bendita. Sus efectos duran 24 horas.

Purificación (Saber [religión] 8 rangos): salpicas al objetivo con agua bendita y rezas por su salud y vigor. La criatura obtendrá un bonificador +2 a sus TS contra enfermedades y venenos.

Llevar a cabo este ritual requiere 10 minutos de ceremonia y un vial de agua bendita. Sus efectos duran 24 horas.

Salvaguarda (Saber [religión] 13 rangos): puedes emplear una combinación especial de plata molida y agua bendita para crear una guarda mística que

Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

ofrezca protección contra diablos y demonios. El beneficiario de este ritual obtendrá un bonificador +1 a los TS contra los conjuros y ataques especiales de los ajenos malignos.

Llevas a cabo este ritual requiere 10 minutos de ceremonia, un vial de agua bendita y plata molida por valor de 30 po. Sus efectos duran 24 horas.

BERSÉRKER GRAN CIERVO [GUERRERO, GENERAL] (EI)

Great Stag Berserker

Tu estilo de lucha usa las cargas agresivas típicas del animal tótem de tu logia.

Prerrequisitos: aptitud de furia, afiliación en la logia bersérker del Gran ciervo, Región: Rashemen

Beneficio: cuando usas una acción de cargar, puedes obtener un bonificador +4 en tu tirada de ataque y sufrir un penalizador -4 en tu CA durante un asalto.

Normal: un personaje que carga normalmente tiene un bonificador +2 al ataque y un penalizador -2 a la CA durante 1 asalto.

BERSÉRKER LOBO [GUERRERO, GENERAL] (EI)

Wolf Berserker

Has estudiado el estilo de lucha del lobo y empleas sus tácticas en combate.

Prerrequisitos: aptitud de furia, afiliación a la logia bersérker del Lobo, Región: Rashemen

Beneficio: obtienes un bonificador +4 en los ataques de derribo y en las pruebas para evitar ser derribado.

Especial: los personajes con esta dote pueden escoger la dote Derribo mejorado incluso aunque no cumplan el resto de prerrequisitos de la dote.

BERSÉRKER OSO LECHUZA [GUERRERO, GENERAL] (EI)

Owlbear Berserker

Tu estilo de lucha emula al de los osos lechuza, la bestia totémica de tu logia bersérker.

Prerrequisitos: Fuerza 13, aptitud de furia, afiliación en la logia bersérker del Oso lechuza, Región Rashemen

Beneficio: cuando apresas, puedes realizar un ataque sin armas para infligir 1d6 puntos de daño normal con una prueba de presa con éxito. No sufres el penalizador usual de -4 para infligir daño normal.

Normal: los personajes que no tienen esta dote pueden infligir 1d3 puntos de daño atenuado, o daño normal con un penalizador -4 en la prueba de presa.

Especial: los personajes con esta dote pueden elegir la dote Presa mejorada incluso si no cumplen el resto de prerrequisitos de esa dote.

BERSÉRKER TIGRE DE LAS NIEVES [GUERRERO, GENERAL] (EI)

Snow Tiger Berserker

Has aprendido a abalanzarte sobre tus contrincantes, de un modo muy similar a tu espíritu totémico.

Prerrequisitos: Destreza 13, aptitud de furia, afiliación a la logia bersérker del Tigre de las nieves, Región: Rashemen.

Beneficio: puedes realizar un ataque completo como parte de una acción de carga, pero sólo si estás armado con un arma ligera (si llevas armas ligeras en ambas manos, puedes golpear con ambas con las reglas normales de combate con dos armas).

Normal: los personajes sin esta dote sólo pueden realizar un ataque como parte de su acción de carga.

BERSÉRKER TRÁCNIDO [GUERRERO, GENERAL] (EI)

Ettercap Berserker

El intenso entrenamiento físico requerido para unirse a tu logia te ha hecho más duro.

Prerrequisito: aptitud de furia, afiliación a la logia bersérker del Trácnido, Región: Rashemen.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 en los TS contra veneno. Cuando entras en furia, obtienes un bonificador +6 a la Constitución. Durante una furia mayor, en vez de eso ganas un bonificador +8 a la Constitución.

Normal: un personaje que entre en furia obtiene un bonificador +4 a la Constitución. Un personaje con furia mayor obtiene un bonificador +6 a la Constitución.

BERSÉRKER TROLL DE HIELO [GUERRERO, GENERAL] (EI)

Ice Troll Berserker

Cuando entras en furia, tu piel se vuelve gruesa y dura como la de los trolls de hielo que infestan algunas partes de tu tierra.

Prerrequisitos: Constitución 13, aptitud de furia, afiliación a la logia bersérker del Troll de hielo, Región: Rashemen.

Beneficio: cuando entras en furia obtienes un bonificador de armadura natural +2 a la CA. Durante la furia mayor este bonificador de armadura natural se incrementa a +4.

BESO DE NINFA [ELEVADA] (OE)

Nymph's Kiss

Al mantener una relación íntima con una fata de alineamiento bueno (como una ninfa o una dríada) obtienes alguna de sus características.

Beneficio: las criaturas de tipo fata te reconocen como si fueses una de ellas. Obtienes un bonificador de circunstancia a las pruebas basadas en Carisma y un bonificador +1 a los TS contra conjuros y aptitudes sortilegas. Comenzando en el nivel en que obtengas esta dote, ganas 1 punto de habilidad adicional por nivel.

BLANCO ESCURRIDIZO [TÁCTICA] (CC)

Elusive Target

Tratar de darte un golpe puede ser una experiencia exasperante.

Prerrequisitos: Esquiva, Movilidad, ataque base +6

Beneficio: la dote Blanco escurridizo te permite usar tres maniobras tácticas.

Anular ataque poderoso: para usar esta maniobra, debes designar a un enemigo específico para que sea afectado por tu dote de Esquiva. Si ese enemigo utiliza la dote Ataque poderoso contra ti, no obtiene ningún bonificador a la tirada de daño, pero sigue sufriendo el penalizador que corresponda en la tirada de ataque.

Defensa desviadora: para usar esta maniobra, debes estar flanqueado y debes designar a un enemigo específico para que sea afectado por tu dote de Esquiva. El primer ataque que realice el atacante designado contra ti falla automáticamente y puede que acierte en tu lugar a otro de los enemigos que te flanquean; la criatura atacante realiza una tirada de ataque como siempre, y su aliado se considera desprevenido. Si el atacante designado está realizando un ataque completo contra ti, su segundo ataque y los siguientes funcionan con normalidad.

Hacer llegar al límite: para usar esta maniobra, debes provocar un ataque de oportunidad ante un enemigo, saliendo de una casilla amenazada por él. Si no te acierta, puedes realizar un intento de derribo gratuito contra él, y si lo fallas, el enemigo no obtiene la posibilidad de derribarte a ti.

BLOQUEO DE FLECHAS [GENERAL] (HG)

Block Arrow

Puedes parar con tu escudo las flechas que te disparan.

Prerrequisitos: Des 13, competencia con escudo.

Beneficio: tienes que estar utilizando un escudo para que esta dote sea efectiva. Una vez por asalto, cuando normalmente sufrirías el impacto de un arma de proyectiles, podrás, en cambio, desviarla de forma que no te cause daño. Tienes que saber que te están atacando y no estar desprevenido. Los proyectiles desproporcionadamente grandes, como las rocas lanzadas por gigantes, los ataques de las máquinas de asedio y los ataques a distancia generados por efectos de conjuros (como la *flecha ácida de Melf*) no pueden ser evitados.

BOCA DE SERPIENTE [GENERAL] (ES)

Gap of the Serpent

Puedes engullir a criaturas más grandes de lo normal.

Prerrequisito: engullir.

Beneficio: puedes engullir a una criatura de hasta tu propia categoría de tamaño abriendo tu boca de una forma extraordinaria como una serpiente hasta extenderla para dejar paso a la inmensa presa. Sin embargo, este proceso lleva su tiempo. Si tu segunda prueba de presa tiene éxito después de que hayas inmovilizado a una criatura mayor de lo que normalmente podrías engullir, empiezas a tragártela. En el siguiente asalto debes superar una prueba de presa adicional para completar el engullimiento. La criatura inmovilizada puede luchar o intentar romper la presa normalmente mientras estás intentando engullirla.

Normal: excepto que se indique lo contrario, una criatura puede engullir a contrincantes que no sean mayores de dos categorías inferiores a su propio tamaño.

Especial: tu gaza sólo puede contener a una criatura del tamaño máximo, el resto de números máximos de criaturas engullidas sigue siendo el mismo.

BRAQUIACIÓN [GENERAL] (AC)

Brachiation

Puedes balancearte de árbol en árbol como un mono.

Prerrequisitos: Saltar 4 rangos, Trepar 4 rangos.

Beneficio: puedes moverte por entre zonas boscosas a tu velocidad táctica terrestre, ignorando cualquier efecto sobre el movimiento debido al terreno. Debes encontrarte a como mínimo 20 pies del suelo para utilizar esta aptitud.

Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

Ésta sólo funciona en bosques intermedios o densos (ver *Guía del Dungeon Master*).

BUEN KARMA [SUERTE] (CS)

Good Karma

Puedes usar tu suerte para ayuda a un aliado arriesgando tu propio cuello.

Prerrequisito: nivel de personaje 3º.

Beneficio: puedes gastar una repetición de tirada de suerte como acción inmediata para redirigir un ataque hecho contra un aliado adyacente de forma que se dirija hacia ti en su lugar. Debes estar dentro del alcance del atacante tanto si es un ataque cuerpo a cuerpo como a distancia para poder usar esta aptitud.

El resultado de la tirada de ataque permanece igual, pero se hace contra tu CA, en lugar de contra la de tu aliado. Si el ataque redirigido te impacta, recibes un 50% de daño adicional.

Ganas una repetición de tirada de suerte al día.

CABALLERO ASCÉTICO [GENERAL] (AC)

Ascetic Knight

Perteneces a una orden especial de monjes religiosos que enseña a sus seguidores que la iluminación espiritual propia y el servicio honorable brotan de la misma fuente de pureza. Como estudiante de esta filosofía, has fundido tu adiestramiento como paladín y monje en un todo perfecto.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, Castigar al mal

Beneficio: tus niveles de paladín y de monje se apilan para determinar tu daño de Impacto sin arma. Por ejemplo, un paladín de nivel 3/monje de nivel 1 infligirá 1d8 puntos de daño con su impacto sin arma.

Los niveles de ambas clases también se apilan para calcular el daño adicional infligido por tu aptitud de Castigar al mal.

Además puedes adquirir libremente niveles de las clases de paladín y de monje. Sin embargo debes continuar siendo legal bueno para conservar tus aptitudes de paladín y legal para continuar avanzando como monje. Asimismo, también sufres los penalizadores a los PX por tener varias clases con dos o más niveles de diferencia.

CABALLERO DE LAS ESTRELLAS [ELEVADA] (OE)

Knight of Stars

Has jurado lealtad a la Corte estelar, los arquetipos de los eladrines, y a cambio obtienes poder cuando actúas en su nombre.

Beneficios: una vez al día, mientras realices un acto bueno, podrás invocar a tu eladrín tutelar para obtener un bonificador +1 de suerte a una tirada o prueba.

Especial: una vez adquieres esta dote, no podrás volver a obtenerla ni tampoco Sirviente de los cielos o Favorito de los compañeros. Tu lealtad solo se puede entregar una vez.

CABEZA FRÍA [GENERAL] (CS)

Cool Head

Aprovechas tu agudeza mental mejor que la mayoría.

Prerrequisito: dos trucos de habilidad mentales cualesquiera.

Beneficio: aprendes inmediatamente hasta dos trucos de habilidad mentales sin coste y tu límite en trucos de habilidad conocidos aumenta en uno. Ver el apéndice sobre Trucos de habilidad.

Normal: estás limitado a un número máximo de trucos de habilidad igual a la mitad de tu nivel de personaje.

CALLEJEAR [REGIONAL] (GJF)

Street Smart

Sabes cómo mantenerte informado, hacer preguntas e interactuar con los bajos fondos sin levantar sospechas.

Prerrequisitos: humano (Amn, Calimshán, el estrecho de los Magos, Khessenta, el mar de la Luna o Únzher), mediano (Amn o Calimshán) o planodeudo (Khessenta o las Tierras centrales occidentales).

Beneficio: recibes un bonificador +2 en las pruebas de Averiguar intenciones, Intimidar y Reunir información.

Especial: sólo puedes elegir esta dote como personaje de nivel 1. No puedes tener más de una dote regional.

CAMBIAFORMAS MENOR [RESERVA] (CM)

Minor Shapeshift

Tu dominio de la magia cambiaformas te permite reformar tu carne en leves pero significativas maneras.

Prerrequisito: aptitud para lanzar conjuros de nivel 4.

Beneficio: mientras tengas un conjuro de polimorfismo de 4º nivel o superior disponible para lanzar, puede usar una acción rápida para obtener uno de los siguientes beneficios:

Poder: bonificador +2 a las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo.

Movilidad: bonificador +2 de competencia a las pruebas de Equilibrio, Trepar, Saltar y Nadar.

Salvajismo: ataque primario de garra que hace 1d6 puntos de daño (suponiendo tamaño Mediano).

Velocidad: bonificador de mejora de +5 pies a un modo de movimiento que ya poseas.

Vigor: puntos de golpe temporales iguales a tus DG.

El beneficio elegido dura un número de asaltos igual al nivel del conjuro de polimorfismo de mayor nivel que tengas disponible para lanzar. Si activas esta dote una segunda vez mientras el primer beneficio está activo, éste finaliza de inmediato.

Como beneficio secundario, obtienes un bonificador +1 de competencia a tu nivel de lanzador cuando lanzes conjuros de polimorfismo.

CAMBIARROSTROS [RESERVA] (CM)

Face Changer

Tu dominio de las ilusiones te permite alterar sutilmente tu apariencia a voluntad.

Prerrequisito: aptitud para lanzar conjuros de nivel 3.

Beneficio: mientras tengas un conjuro de engaño de nivel 3 o superior disponible para lanzar, puedes alterar tu apariencia como con el conjuro *disfrazarse*, excepto en que dura 1 minuto por nivel del conjuro de engaño.

Esta transformación ilusoria requiere una acción de asalto completo para activarse.

Como beneficio secundario, obtienes un bonificador +1 de competencia a tu nivel de lanzador cuando lances conjuros de engaño.

CAMBIO RÁPIDO [GENERAL] (ES)

Quick Change

Puedes cambiar a una forma alternativa más rápido y con mayor facilidad de lo que podrías normalmente.

Prerrequisitos: Des 15, cualidad especial de forma alternativa.

Beneficio: el tiempo que tardas en cambiar de forma se reduce como se muestra a continuación

Normal	Reducción
Más de un asalto	La mitad de asaltos, redondeando al alza
Acción de asalto completo	Acción estándar
Acción estándar	Acción de movimiento
Acción de movimiento	Acción libre

Esta dote no puede reducir el tiempo que toma cambiar de formas a menos del tiempo requerido para una acción libre.

CAMINANTE DE LA TIERRA [GENERAL] (RF)

Landwalker

Puedes sobrevivir fuera del agua durante un periodo de tiempo mayor que la mayoría de tu raza.

Prerrequisito: elfo acuático.

Beneficios: puedes sobrevivir fuera del agua durante 3 horas por punto de Constitución. Después de este punto debes realizar una prueba de salvación de Fortaleza cada hora (CD 15, +1 por cada prueba previa) o comenzarás a ahogarte.

Normal: los elfos acuáticos pueden sobrevivir fuera del agua durante una hora por punto de Constitución; llegado ese momento comienzan a ahogarse (consulta la Guía del Dungeon Master).

CAMINANTE DE LOS TEJADOS [TÁCTICA] (RD)

Roofwalker

Eres un experto en moverte y luchar sobre tejados y repisas.

Prerrequisitos: Equilibrio 5 rangos, Saltar 5 rangos, Esquiva, Movilidad.

Beneficio: la dote de Caminante de los tejados te permite el uso de tres maniobras tácticas.

Paso veloz: puedes caminar sobre una superficie precaria más rápido de lo normal. Puedes moverte a tu velocidad completa sin recibir un penalizador -5 a tus pruebas de Equilibrio.

Descenso grácil: si saltas intencionadamente desde una altura, recibes menos daño del que recibirías si hubieras caído. Si tienes éxito en una prueba de Saltar cuando saltas hacia abajo ver página 77 del *Manual del Jugador*, recibes daño de caída como si hubieras caído desde 20 pies menos que la altura real.

Maestro del tejado: sabes cómo usar las pendientes en tu provecho. Obtienes un bonificador +1 de esquiva a tu CA contra cualquier oponente que esté a una altura distinta de la tuya.

CAMINAR POR LAS AGUJAS [GENERAL] (RF)

Spire Walking

Iriebor es conocida como la ciudad de las Mil agujas, por sus torres de muchos pisos, fantásticamente extrañas, que se alzan en todos los distritos de la ciudad y están muy juntas unas de otras. Como resultado, es posible viajar por Iriebor a través de una red de arcos, puentes, escaleras y abismos que se pueden saltar

Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

situados muy por encima de las calles de la ciudad. Eres un experto en navegar a través de las calles aéreas de Iriebor.

Región: Tierras centrales occidentales

Beneficio: consigues un +2 a todas las pruebas de Equilibrio y Saltar.

CANALIZAR FURIA [RACIAL]

Channeled Rage

Puedes enfocar tu furia para contrarrestar hechizos y compulsiones.

Prerrequisitos: Semiorco, aptitud de furia.

Beneficio: puedes gastar uno de tus usos diarios de furia como acción inmediata para añadir tu bonificador de Fuerza a un tiro de salvación de Voluntad.

CANCERBERO INICIADO [GENERAL] (E)

Gatekeeper Initiate

Has sido entrenado en la tradición drúidica de los Cancerberos, fundados en origen para frenar los asaltos planarios de las aberraciones.

Prerrequisito: aptitud para lanzar *convocar aliado natural* espontáneamente.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a los TS contra las aptitudes sobrenaturales y sortilegas de las aberraciones.

Añades Saber (los Planos) a tu lista de habilidades de clase. Puedes emplear pruebas de Saber (los planos) en lugar de Saber (dungeons) cuando trates de identificar aberraciones y sus aptitudes especiales.

Además, podrás lanzar los siguientes conjuros como si formasen parte de tu lista de conjuros del nivel correspondiente:

Nivel 1: *protección contra el mal*

Nivel 2: *zona de pureza natural**

Nivel 3: *ancla dimensional*

Nivel 4: *ira de la naturaleza**

Nivel 5: *destierro*

Nivel 6: *cerradura dimensional*

Nivel 7: *regreso a la naturaleza**

Nivel 8: *mente en blanco*

*Nuevos conjuros del manual de campaña de Eberron

CANCIÓN DRACÓNICA [GENERAL] (D)

Dragonsong

Tus poesías y canciones resuenan con el poder de la canción dracónica, un antiguo estilo de interpretación vocal creado por los dragones en un pasado distante.

Prerrequisitos: Car 13, Saber (arcano) 4 rangos, Interpretar 6 rangos, Hablar un idioma (dracónico).

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a las pruebas de Interpretar relacionadas con la canción, la poesía o cualquier otra forma verbal de interpretación.

Además, la CD para cualquier TS requerido por los efectos enajenadores basados en tus canciones o poesías (como música de bardo) se incrementan en +2.

CANCIÓN ENCANTADORA [BARDO] (RS)

Enchanting Song

Puedes canalizar el poder de tu música de bardo para aumentar temporalmente el poder de tus conjuros de encantamiento.

Prerrequisitos: Interpretar (cualquiera) 5 rangos, Soltura con una escuela de magia (encantamiento), música de bardo.

Beneficio: mientras lanzas un conjuro de la escuela de encantamiento, puedes gastar un uso diario de tu aptitud de música de bardo para aumentar el nivel de lanzador y la CD del tiro de salvación para ese conjuro en 1. Este bonificador se apila con los proporcionados por otras dotes, como Soltura con una escuela de magia.

CANCIÓN ENGAÑOSA [BARDO] (RS)

Misleading Song

Puedes canalizar el poder de tu música de bardo para aumentar temporalmente el poder de tus conjuros de ilusión.

Prerrequisitos: Interpretar (cualquiera) 5 rangos, Soltura con una escuela de magia (ilusión), música de bardo.

Beneficio: mientras lanzas un conjuro de ilusión, puedes gastar un uso diario de tu música de bardo para aumentar el límite de nivel de lanzador y la CD del tiro de salvación de ese conjuro en 1. Estos bonificadores se apilan con aquellos proporcionados por otras dotes, como Soltura con una escuela de magia.

CANCIÓN METAMÁGICA [BARDO] (RS)

Metamagic Song

Puedes canalizar el poder de tu música de bardo en tu magia, permitiéndote pagar el coste de las dotes metamágicas gastando usos de tu aptitud de música de bardo.

Prerrequisitos: dos dotes metamágicas, música de bardo.

Beneficio: cuando lanzas espontáneamente un conjuro arcano que esté mejorado con una dote metamágica, puedes gastar un número de usos de tu aptitud de música de bardo igual al número de niveles adicionales que la dote metamágica impone sobre el conjuro en lugar de aumentar el nivel efectivo del conjuro. Aplicar metamagia espontáneamente usando este método aumenta el tiempo de lanzamiento del conjuro de la forma normal.

No puedes usar Canción metamágica para añadir dotes metamágicas que harían que el nivel efectivo del conjuro aumente por encima del mayor nivel de conjuro que puedas lanzar normalmente.

Especial: al aplicar una dote metamágica a un conjuro debes usar Canción metamágica para anular completamente el nivel efectivo del conjuro o aplicar la dote metamágica normalmente. No puedes aumentar parcialmente el nivel del conjuro (o “dividir” el coste) para reducir el número de usos diarios de tu música de bardo utilizados al usar esta dote. Sólo se puede usar un método para pagar por las dotes metamágicas que afecten a un conjuro.

No puedes usar la dote de Canción metamágica para mejorar un conjuro con la dote de Conjuración en silencio.

CANCIÓN PERSISTENTE [GENERAL] (AC)

Lingering Song

Tu música de bardo inspiradora permanece con la audiencia mucho después de que la última nota se haya desvanecido.

Prerrequisitos: música de bardo

Beneficio: si utilizas la música de bardo para infundir grandeza, heroicidad o valor, los efectos terminan 1 minuto después de que los aliados inspirados dejen de oírte tocar.

Normal: infundir grandeza, heroicidad o valor duran mientras un aliado oiga al bardo cantar más los 5 asaltos siguientes.

CANCIÓN SOMBRÍA [GENERAL] (RF)

Shadow Song

Un legado del Rey sombrío es la sombra de pesar que envuelve muchas canciones y baladas. Algunos bardos han aprendido a impregnar sus interpretaciones con el sentimiento de pérdida y sufrimiento que inunda la Urdimbre sombría.

Prerrequisitos: Magia de la Urdimbre sombría, música de bardo.

Región: Tierras centrales occidentales.

Beneficio: consigues un +1 a la CD de todos los TS contra conjuros que lances de la escuela de Encantamiento y conjuros con el descriptor de Sonido. Obtienes un +1 al nivel de lanzador para las pruebas de superar la RC de esas escuelas y conjuros. Estos bonificadores se apilan con los de la dote Magia de la urdimbre sombría.

CANCIÓN TALFIRIANA [GENERAL] (RF)

Talfirian Song

Puedes utilizar el poder de tu música de bardo para mejorar tus conjuros de Ilusión.

Prerrequisitos: rasgo de clase música de bardo, humano tezhryriano, Intensificar conjuro.

Beneficio: gastando usos de tu música de bardo, puedes intensificar tus conjuros de ilusión sin utilizar espacios de conjuros de nivel mayor. Por cada uso diario de tu música de bardo que gastes durante el lanzamiento de un conjuro, puedes incrementar el nivel efectivo de ese conjuro en +1. Por ejemplo, podrías lanzar pauta iridiscente y gastar cuatro usos de tu música de bardo para hacer que pauta iridiscente fuera un conjuro de 8º nivel (incrementando la CD por +4). No puedes aumentar un conjuro por encima de nivel 9º con esta dote.

CANTO DE FORTALEZA [BARDO] (AC)

Chant of Fortitude

Puedes canalizar el poder de tu música de bardo para sustentar a tus aliados, lo que les permite seguir actuando incluso después de sufrir heridas que harían que a otros les fallaran las fuerzas.

Prerrequisitos: música de bardo, Concentración 8 rangos, Interpretar 8 rangos.

Beneficio: puedes gastar un uso diario de tu aptitud de música de bardo como una acción inmediata para proporcionar a todos los aliados (incluyéndote a ti mismo) el beneficio de la dote Dificil de matar hasta el fin de tu siguiente turno. Puedes utilizar esta dote varias veces consecutivas para mantenernos conscientes a ti y a tus aliados. Incluso mientras está activa, tanto tú como tus aliados morís si vuestros puntos de golpe quedan reducidos a -10 o menos.

Esta dote no funciona en un área de *silencio* mágico.

CANTO DE PIEL FÉRREA [BARDO] (AC)

Ironskin Chant

Puedes canalizar el poder de tu música de bardo para permitirte ignorar heridas menores.

Prerrequisitos: música de bardo, Concentración 12 rangos, Interpretar 12 rangos.

Beneficio: como una acción rápida que no provoca ataques de oportunidad, puedes gastar un uso diario de tu aptitud de música de bardo para proporcionar RD 5/- hasta el inicio de tu siguiente turno a ti mismo o a un aliado que se halle a 30' o menos y que pueda oírte.

Esta dote no funciona en un área de *silencio mágico*.

CANTO DEL LARGO CAMINO [BARDO] (CS)

Chant of the Long Road

Canalizas el poder de tu música de bardo para animar a tus aliados a acelerar el ritmo en una caminata larga.

Prerrequisito: música de bardo, Interpretar 6 rangos.

Beneficio: como acción estándar, puedes gastar un uso diario de tu aptitud de música de bardo para permitirte a ti y a tus aliados a un máximo de 60 pies evitar el daño no letal por marcha forzada (*Manual del Jugador*, página 164). Esto requiere 1 minuto de interpretación y el efecto dura 1 hora.

CANTOR VERDE INICIADO [GENERAL] (E)

Greensinger Initiate

Has abrazado la tradición druídica de los Cantores verdes, una caótica secta de los confines de Eldeen con fuertes vínculos con las fatas.

Prerrequisito: aptitud para lanzar espontáneamente *convocar aliado natural*.

Beneficio: añades Engañar, Esconderse e Interpretar a tu lista de habilidades de clase.

Además, podrás lanzar los siguientes conjuros como si formases parte de la lista de conjuros del nivel correspondiente:

- Nivel 1: *hechizar persona*
- Nivel 2: *atontar monstruo*
- Nivel 3: *desplazamiento*
- Nivel 4: *hechizar monstruo*
- Nivel 5: *inmovilizar monstruo*
- Nivel 6: *gracia felina en grupo*
- Nivel 7: *excursión etérea*
- Nivel 8: *hechizar monstruo en grupo*
- Nivel 9: *etereidad*

CARGA EN PICADO [GENERAL]

(RW)

Diving Charge

Puedes lanzarte sobre un objetivo para asestar un golpe devastador.

Beneficio: al cargar mientras estás volando, si te mueves al menos 30 pies y descienes al menos 10 pies, obtienes un bonificador a tu tirada de daño basada en tu velocidad de vuelo (el bonificador de daño se basa en tu velocidad de vuelo, no en cuanto distancia te hayas desplazado durante tu carga).

Velocidad de vuelo	Bonificador al daño
30 pies o más lento	+1d6
de 31 a 90 pies	+2d6
91 pies o más rápido	+3d6

Además, después de que hagas este ataque, puedes elegir, independientemente de tu maniobrabilidad, hacer una maniobra de rotación de forma que quedes volando paralelamente al suelo.

CAPACIDAD DE CONJUROS MEJORADA [ÉPICA] (D)

Improved Spell Capacity

Puedes preparar conjuros que sobrepasan los límites normales del lanzamiento de conjuros.

Prerrequisitos: capacidad para lanzar conjuros del máximo nivel en al menos una clase lanzadora de conjuros.

Beneficio: cuando seleccionas esta dote, ganas un espacio de conjuro por día de cualquier nivel, hasta un nivel mayor que el nivel más alto que puedas lanzar en una clase lanzadora de conjuros en particular. Por ejemplo, si seleccionas esta dote a 21º nivel de mago, puedes ganar un espacio de conjuro de mago de cualquier nivel hasta el 10º

Todavía debes poseer la puntuación de característica requerida (10 + nivel del conjuro) para poder lanzar cualquier conjuro almacenado en ese espacio. Si tienes un modificador por característica lo suficientemente alto para ganar uno o más conjuros adicionales para este nivel de conjuro, ganas también el conjuro adicional para este nivel de conjuro.

Debes usar el espacio de conjuro como miembro de la clase de la que ya puedes lanzar conjuros de nivel máximo. Por ejemplo, un explorador de 5º nivel/hechicero de 22º nivel no podría añadir un espacio de conjuro para explorador, ya que no puede lanzar conjuros del nivel máximo para el explorador. Debe añadir el espacio de conjuro a sus conjuros de hechicero.

Especial: puedes adquirir esta dote varias veces.

CARGA BESTIAL [TÁCTICA] (CCH)

Bestial Charge

Has aprendido a tomar total ventaja de las formas animales que puedes asumir.

Prerrequisito: ataque base +4, forma salvaje como rasgo de clase.

Beneficio: esta dote te permite el uso de tres maniobras tácticas, cada una de las cuales requiere que hagas un ataque de carga en el asalto inmediatamente después de cambiar a una forma animal usando forma salvaje. Si tienes la aptitud de forma salvaje instantánea, puedes hacer la carga en el mismo asalto en el que cambias de forma.

Abalanzarse en carga: puedes hacer un ataque completo tras la carga, como si tuvieras la aptitud de abalanzarse (ver el Manual de Monstruos). Si la forma animal que has asumido tiene normalmente la aptitud de abalanzarse, tu bonificador a las tiradas de ataque al cargar aumenta hasta +3.

Carga impactante: a efectos solo de este ataque de carga, obtienes 5 pies de alcance adicionales al golpear de repente hacia adelante con tu cabeza y cuello. Debes asumir una forma de animal serpentina para emplear esta maniobra.

Carga zigzagueante: puedes cambiar la dirección durante una carga, mientras te muevas al menos 10 pies antes y después de girar. Debes asumir una forma animal con cuatro o más patas para emplear esta maniobra.

Normal: sólo puedes hacer un único ataque tras una carga, con un bonificador +2 a tu tirada de ataque. Sólo puedes cargar en línea recta.



CARGA DE CABALLERÍA [TÁCTICA, GUERRERO] (CC)

Cavalry Charger

Luchas a lomos de una montura casi sin pensar.

Prerrequisitos: Combatir desde una montura, Carga impetuosa, ataque base +6

Beneficio: la dote Carga de caballería te permite usar tres maniobras tácticas.

Desmontar: para usar esta maniobra, debes estar montado y cargar contra un enemigo sobre una montura. Si tu ataque de carga acierta, puedes hacer un intento gratuito de embestida; si tiene éxito, mueves a tu enemigo con normalidad, pero su montura se queda donde estaba.

Carga saltarina: para usar esta maniobra, debes estar sobre una montura y cargar contra un enemigo que tenga al menos una categoría menos que ella. Haces una prueba de Montar al final de la parte de movimiento de la acción de carga. Antes de realizar la tirada, determina la CD de la prueba: CD 10 para poder infligir 2 puntos de daño adicionales o CD 20 para poder causar 4 puntos de daño. Si fallas esta prueba de Montar, no aciertas a tu objetivo (sin tirada de ataque) y si la fallas por 5 o más, no aciertas a tu objetivo y te caes de tu montura, aterrizando en una casilla adyacente a la que ocupe la montura.

Pisotear certera: puedes hacer intentos de arrollar sobre una montura contra más de un enemigo, resolviendo cada intento de acuerdo con las reglas del *Manual del jugador*. Tu montura obtiene un ataque de pezuña contra cada enemigo al que consigas arrollar.

CARGA FEROC [REGIONAL] (GJF)

Furious Charge

Tu pueblo es conocido por su amor a la batalla, y raras veces gasta tiempo en enfrentarse a un enemigo en un intercambio de estocadas. Sabes cómo sacarle el mayor beneficio a una carga.

Prerrequisitos: aarakocra (los picos de las Tormentas), humano (Cormyr, Tezhlyr, tribus úzhgardt o la Vereda), lenauro (el Sheír) u orco (Khessenta).

Beneficio: obtienes un bonificador +4 en la tirada de ataque que realizas al final de una carga.

Normal: un personaje obtiene un bonificador +2 a la tirada de ataque que realiza al final de una carga.

Especial: sólo puedes elegir esta dote como personaje de nivel 1. No puedes tener más de una dote regional.

CARGA IMPETUOSA [GENERAL, GUERRERO]

Spirited Charge

Has sido entrenado para realizar cargas devastadoras a lomos de una montura.

Prerrequisito: Ataque al galope, Combatir desde una montura, Montar 1 rango.

Beneficio: si usas la acción de carga yendo montado, infligirás el doble de daño con un arma cuerpo a cuerpo (o el triple con una lanza de caballería).

CARGA PODEROSA [GENERAL, GUERRERO] (E)

Powerful Charge

Puedes cargar con ímpetu adicional.

Prerrequisito: tamaño Mediano o mayor, ataque base +1.

Beneficio: cuando cargas, si impactas con tu ataque en cuerpo a cuerpo, causarás 1d8 puntos de daño adicional (si eres de tamaño Mediano). En el caso de criaturas Grandes, el daño adicional será de 2d6; si la criatura es Enorme 3d6; si la criatura es Gargantuesca 4d6 y si la criatura es Colosal 6d6.

Esta dote sólo tiene efecto cuando realizas una carga. No servirá cuando vayas montado. Si tienes la capacidad de realizar varios ataques tras una carga, sólo aplicarás este daño adicional a uno de ellos.

CARGA PODEROSA MAYOR [GENERAL, GUERRERO] (E)

Greater Powerful Charge

Puedes cargar con ímpetu adicional.

Prerrequisito: tamaño Mediano o mayor, Carga poderosa, ataque base +4.

Beneficio: como Carga poderosa, pero se te considera una categoría de tamaño mayor de la correspondiente.

CARGA TERRIBLE [ÉPICA] (D)

Dire Charge

Puedes realizar un ataque completo como parte de una carga

Prerrequisitos: Iniciativa mejorada

Beneficio: si cargas contra un enemigo durante el primer asalto de combate (o el asalto de sorpresa, si puedes atacar en él), puedes hacer un ataque completo contra el objetivo de tu carga.

Normal: sin esta dote, sólo puedes realizar un ataque como parte de una carga.

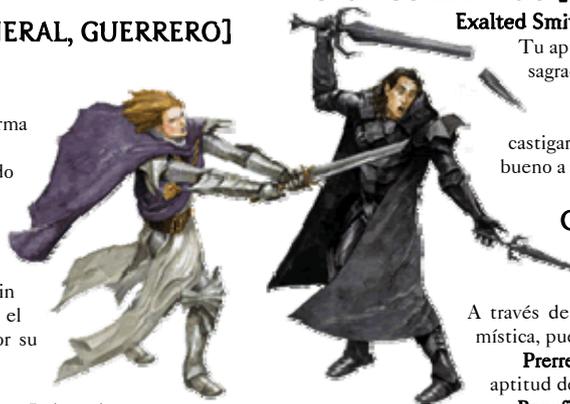
CARGAR CON EL ESCUDO [GENERAL, GUERRERO] (CC)

Shield Charge

Haces daño extra si utilizas el escudo como arma cuando cargas.

Prerrequisito: Golpe con el escudo mejorado, ataque base +3.

Beneficio: cuando aciertes a un oponente con tu escudo como parte de una acción de carga, además de infligir el daño normal, puedes hacer un ataque de derribo sin provocar ataque de oportunidad. Si pierde, el defensor no puede intentar derribarte a ti por su parte.



CARGAR CONJURO [METAMAGIA] (LM)

Energize Spell

Tus conjuros canalizan energía positiva para infligir daño adicional a las criaturas muertas vivientes, pero son menos efectivos contra otros oponentes.

Prerrequisitos: alineamiento no maligno, no debes tener la aptitud de reprimir muertos vivientes.

Beneficio: tus conjuros están infundidos de energía positiva. Un conjuro cargado inflige un 50% de daño adicional a las criaturas muertas vivientes, pero también un 50% menos a las que no lo sean y a los objetos. Un sortilegio modificado por esta dote utiliza un espacio de conjuro 1 nivel por encima del real.

Especial: un personaje que tenga la capacidad de canalizar energía negativa para reprimir o comandar muertos vivientes no puede adquirir esta dote.

CARRERA [GENERAL] (CC)

Dash

Te mueves más deprisa de lo normal.

Beneficio: si llevas armadura ligera o ninguna armadura y carga ligera, tu velocidad es 5 pies más rápida.

CASTIGAR AL MAL A DISTANCIA [ELEVADA] (OE)

Ranged Smite Evil

Tu aptitud de castigar al mal puede ser canalizada a través de tus armas a distancia

Prerrequisitos: rango de clase castigar al mal

Beneficios: tu aptitud de castigar al mal puede ser canalizada a través de un proyectil que dispares. Se cuenta como un uso de tu aptitud de castigo.

CASTIGAR ELEMENTAL [DIVINA] (DC)

Elemental Smite

Puedes canalizar energía elemental para infligir daño adicional a criaturas vinculadas a un elemento.

Prerrequisitos: aptitud para expulsar criaturas de subtipo elemental.

Beneficios: una vez por asalto, puedes emplear un intento de expulsión como acción gratuita al realizar un ataque cuerpo a cuerpo. Si logras golpear a una criatura a la que normalmente expulsarías con ese intento debido a que es de subtipo elemental, puedes añadir un bonificador a tu tirada de daño igual a tu nivel de clérigo. Si tu ataque falla, el intento de expulsar se pierde sin efecto.

Por ejemplo, un clérigo con el dominio de Fuego podría usar esta dote para castigar a un elemental de agua o a cualquier otra criatura con el subtipo agua (puesto que normalmente expulsaría a criaturas con el subtipo de agua con el poder de su dominio).

Especial: sólo puedes activar esta dote empleando un intento de expulsar que en condiciones normales se usaría para reprimir criaturas con un subtipo elemental específico (aire, tierra, fuego o agua). A diferencia de otras dotes divinas, no puedes usar un intento de expulsar o reprimir muertos vivientes (u otro tipo de expulsión) para activarla.

CASTIGO DE DESTRUCCIÓN [GENERAL] (LM)

Destruction Retribution

Los muertos vivientes que revivies o que creas albergan una maldición retributiva que se desencadena si son destruidos.

Prerrequisitos: Artesano de cadáveres.

Beneficio: todos los muertos vivientes que revivas o crees con cualquier conjuro nigromántico emiten una explosión de energía negativa al ser destruidos, lo que inflige 1d6 puntos de daño más 1d6 puntos adicionales por cada 2DG a todas las criaturas que se encuentran en una expansión de 10' (TS de Reflejos [CD 13] mitad). Este daño lo origina la energía negativa y por lo tanto cura a las criaturas muertas vivientes.

CASTIGO ELEVADO [ELEVADA] (OE)

Exalted Smite

Tu aptitud de castigo se ve potenciada con energía sagrada.

Prerrequisitos: rasgo de clase castigar al mal

Beneficios: cuando emplees tu aptitud de castigar al mal, tu arma se considera de alineamiento bueno a efecto de superar la RD.

CASTIGO IMPRESIONANTE [TÁCTICA] (CCH)

Awesome Smite

A través de una combinación de puro músculo y agudeza mística, puedes propinar ataques de castigo devastadores.

Prerrequisitos: Ataque poderoso, ataque base +6, aptitud de castigar.

Beneficio: esta dote te permite el uso de tres maniobras tácticas, cada una de las cuales requiere que hagas un ataque de castigo mientras usas la dote de Ataque poderoso (penalizador mínimo de -1 al ataque). Debes declarar el uso de esta dote antes de hacer la tirada de ataque. Sólo puedes emplear una de estas maniobras al mismo tiempo.

Castigo demoledor: tu ataque de castigo golpea a través de las defensas de tus enemigos. A efectos de este único ataque, puedes ignorar un número de puntos de reducción de daño (excepto RD/- o RD/épico) hasta el doble de tu bonificador de Carisma (si lo tienes). Por ejemplo, si tu Carisma es 17 (bonificador +3), ignoras 6 puntos de la reducción de daño de tu objetivo al hacer un castigo demoledor.

Castigo abrumador: tu ataque de castigo puede derribar a un oponente. Si el ataque golpea y causa daño, se trata como si además fuera un ataque de derribo. Haz una prueba de Fuerza opuesta a la Fuerza o Destreza del defensor, con todos los modificadores normales de derribo. Un enemigo que resista no puede a su vez hacer un intento de derribo contra ti. Sólo puedes intentar un castigo abrumador una vez por asalto.

Castigo buscador: tu ataque de castigo es guiado increíblemente hasta su objetivo. A efectos de este único ataque, ignoras cualquier posibilidad de fallo que tu enemigo pueda tener, aunque tu arma debe ser capaz todavía de golpear al objetivo. Es decir, aunque esta maniobra te permite golpear sin error a una criatura incorporal con una espada mágica, no te permite hacerlo con armas no mágicas.

CASTIGO INCREMENTADO [GENERAL] (CC)

Extra Smiting

Puedes hacer más ataques de castigo.

Prerrequisitos: aptitud de castigar, ataque base +4.

Beneficio: cuando eliges esta dote, ganas dos intentos adicionales de castigar por día. Utiliza la aptitud de castigar que tengas (por ejemplo, la de castigar al mal de un paladín, o la de castigar a los muertos vivientes de un cazador de muertos).

Especial: puedes escoger esta dote varias veces, sus efectos se apilan.

CASTIGO MEJORADO [GENERAL] (DC)

Improved Smiting

Tus ataques de castigar infligen más daño a enemigos específicos, y puedes dañar a criaturas con RS basada en alineamiento.

Prerrequisitos: Car 13, aptitud de castigar.

Beneficios: siempre que realices un ataque de castigar, supera la RD como si tuviera alineamiento, e infliges +1d6 puntos de daño adicionales a los objetivos con un alineamiento específico.

Si el ataque de castigar tiene un alineamiento asociado a él, inflige su daño adicional a los enemigos de ese alineamiento y se considera que tiene el alineamiento opuesto para superar la RD. Por ejemplo, los ataques de castigar al mal de un paladín se consideran que tienen alineamiento bueno, e infligen +1d6 puntos de daño a los objetivos malignos, mientras que los ataques de castigar al bien de un guardia negro se considera que tienen alineamiento maligno e infligen +1d6 puntos de daño a los objetivos buenos.

Si el ataque de castigar no tiene un alineamiento asociado a él, debes elegir un componente de alineamiento (caótico, maligno, bueno o legal) al elegir esta dote. Tus ataques de castigar superan la RD como si tuvieran ese alineamiento e infligen +1d6 puntos de daño a los enemigos del alineamiento contrario.

Por ejemplo, un clérigo legal neutral de San Cuthbert con el dominio de Destrucción que ha cogido esta dote debe elegir que sus ataques de castigar tengan alineamiento legal (con lo que infligirán +1d6 puntos de daño a los objetivos caóticos). Un clérigo legal maligno de Hextor con el dominio de Destrucción podría hacer que sus ataques de castigar fueran legales o malignos (y estos ataques infligirán +1d6 puntos de daño a los objetivos caóticos o buenos, respectivamente).

No puedes elegir un componente que no forme parte de tu alineamiento, y una vez que lo has elegido nunca podrás cambiarlo. Si más tarde cambias de alineamiento de modo que el componente que elegiste ya no forma parte de él, pierdes los beneficios de esta dote.

Especial: si tienes la aptitud de castigar gracias a más de una clase, el efecto de esta dote se aplica a todas tus aptitudes de castigar, y es posible elegir alineamientos diferentes para cada una (con tal de que el alineamiento elegido esté permitido). Por ejemplo, un paladín/clérigo con el dominio de Destrucción debe elegir alineamiento negro para su aptitud de castigar al mal, pero podría elegir ley para su poder de dominio de castigar.



CASTIGO PLATEADO [GENERAL] (E)

Silver Smite

Empleas el poder de la Llama de plata para castigar al mal.

Prerrequisito: seguidor de la Llama de plata, aptitud para castigar al mal.

Beneficio: cuando emplees tu aptitud de castigar al mal, causarás 1d6 puntos de daño sagrado adicional al enemigo que castigues. El fuego invocado tiene tonalidades plateadas, pero no quema.

CAZADOR ASCÉTICO [GENERAL] (AC)

Ascetic Hunter

Has ido más allá de los límites de tu entrenamiento monástico para incorporar nuevas maneras de llevar a aquellos fuera de la ley ante la justicia. Aunque muchos de tus colegas monjes desaprueban tus métodos, ninguno de ellos puede poner en duda que tu variado adiestramiento ha mejorado tu capacidad para golpear con precisión y derribar a tus enemigos rápidamente.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, enemigo predilecto.

Beneficio: cuando utilices un impacto sin arma para acometer un ataque aturdirador contra un enemigo predilecto, puedes sumar la mitad de tu bonificador de enemigo predilecto a las tiradas de daño para la CD de tu intento de aturdimiento.

Si tienes niveles de explorador y monje, éstos se apilan para calcular el daño de tu impacto sin armas. Por ejemplo, un humano explorador de nivel 7/monje de nivel 1 infligiría 1d10 puntos de daño con su impacto sin arma.

Además, puedes adquirir libremente niveles de las clases de monje y explorador. Sin embargo, debes continuar siendo legal para conservar tus aptitudes de monje y adquirir niveles de esta clase. Asimismo, todavía sufres los penalizadores a los PX por tener varias clases con dos o más niveles de diferencia.

CAZADOR DE ENEMIGOS [REGIONAL] (GJF)

Foe Hunter

En una tierra amenazada por feroces incursiones, has aprendido a combatir con gran efectividad a ciertos enemigos, por lo que conoces sus costumbres y cómo derrotarlos.

Prerrequisitos: enano (el Espinazo del mundo o las montañas Galena), humano (Cormyr, Ímpiltur, Khult, el mar de la Luna, el Norte, Samarakh, Tashalar o Zhindol), mediano (el Norte) o semielfo (la costa del Dragón).

Beneficio: adquieres un enemigo predilecto. Este beneficio funciona como el rasgo de clase del mismo nombre de explorador, salvo en que el tipo exacto de criatura a la que te opones viene determinado por tu región natal, de acuerdo con la tabla a continuación.

Región Natal	Enemigo predilecto
Cormyr	Humanoides (trasgoides)
Costa del dragón	Dragones
Espinazo del mundo	Humanoides (orcós)
Ímpiltur	Demonios
Khult	Humanoides (trasgoides)
Mar de la Luna	Humanoides (orcós)
Montañas Galena	Humanoides (trasgoides)
El Norte	Humanoides (orcós)
Samarakh	Yuan-ti
Tashalar	Yuan-ti
Zhindol	Yuan-ti

Especial: sólo puedes elegir esta dote como personaje de nivel 1. No puedes tener más de una dote regional.

CAZADOR DE VAMPIROS [GENERAL] (LM)

Vampire Hunter

Tu conocimiento sobre los vampiros te ha proporcionado la aptitud extraordinaria de detectar las sutiles pistas de su presencia y de resistir su aptitud mirada de dominación.

Prerrequisitos: Saber (religión) 6 rangos.

Beneficios: puedes efectuar una acción de movimiento para determinar de manera certera si hay un vampiro o engendro vampírico a 30' o menos de ti.

Además, eres inmune a la aptitud mirada de dominación de estas criaturas muertas vivientes.

CAZADOR KILOREN [GENERAL] (RW)

Killoren Hunter

Favoreces del aspecto kiloren del cazador.

Prerrequisito: Kiloren.

Beneficio: cuando estás manifestando el aspecto del cazador (ver página 103 de *Races of the Wild*), puedes realizar una acción de movimiento para descubrir la localización de

cualquier criatura viva a un máximo de 30 pies, suponiendo que tengas línea de efecto hasta dicha criatura, incluso aunque no puedas verla. Cualquier oponente que no puedas ver sigue disponiendo de ocultación total.

CAZADOR RÁPIDO [GENERAL] (CS)

Swift Hunter

Has aplicado las tácticas de golpear y huir aprendidas como batidor a tu gran habilidad de cazador.

Prerrequisito: Enemigo predilecto, hostigar +1d6/+1 AC.

Beneficio: tus niveles de explorador y batidor se apilan a efectos de determinar el daño adicional y el bonificador a la Clase de Armadura ganados al hostigar. Por ejemplo, un batidor de 4º nivel/explorador de nivel 1 causaría 2d6 puntos de daño adicionales y ganaría un bonificador +1 de competencia a la CA cuando hostiga, como si fuera un batidor de 5º nivel.

Tus niveles de explorador y batidor también se apilan para determinar cuándo seleccionas enemigos predilectos adicionales, así como el bonificador total concedido contra tus enemigos predilectos. Por ejemplo, un batidor de nivel 4/Explorador de nivel 1 tendría dos enemigos predilectos y asignaría un bonificador adicional +2 contra uno de esos enemigos predilectos, como si fuera un explorador de nivel 5.

Además, tu daño adicional por hostigamiento se aplica contra cualquier criatura que hayas elegido como enemigo predilecto, incluso si esa criatura normalmente es inmune al daño adicional debido a ataques críticos o de hostigamiento.

Especial: un batidor puede elegir Cazador rápido como una de sus dotes adicionales de batidor.

CAZADRAGONES [GENERAL] (D)

Dragon Hunter

Has realizado un estudio especial sobre los dragones y sabes cómo defenderte de sus ataques.

Prerrequisitos: Sab 13

Beneficio: ganas un bonificador de esquiva +2 a la CA contra los ataques hechos por los dragones y un bonificador de competencia +2 contra los conjuros, ataques y aptitudes especiales de los dragones. Asimismo, obtienes un

Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

bonificador de competencia +2 en cualquier prueba enfrentada (como un intento de embestida o una prueba de presa) que realices contra un dragón.

CENICIENTO [GENERAL] (E)

Ashbound

Has sido entrenado en la tradición druídica de los Cenicientos y te ves a ti mismo como un vengador de la naturaleza. Consideras el uso de la magia arcana como un acto vil y antinatural.

Prerrequisito: aptitud para lanzar espontáneamente *convocar aliado natural*.

Beneficio: se duplica la duración de tus conjuros de *convocar aliado natural*. Las criaturas que convoques mediante dichos conjuros obtendrán un bonificador +3 de suerte a sus tiradas de ataque.

CHALANEO [REGIONAL] (GJF)

Silver Palm

Tu cultura está basada en el regateo y el arte de negociar.

Prerrequisitos: enano (Aguas profundas, la Gran brecha o Turmish), humano (Agua Dorada, Aguas profundas, Amn, la costa del Dragón, el estrecho de Vilhon, Sembia, Zharsult, Zhesk) o mediano (Amn).

Beneficio: obtienes un bonificador +2 en todas las pruebas de Averiguar Intenciones, Engañar y Tasación.

Especial: sólo puedes elegir esta dote como personaje de nivel 1. No puedes tener más de una dote regional.

CHOQUE DE TRENES [GENERAL, GUERRERO] (MJ2)

Cometary Collision

Eres una máquina de destrucción en el campo de batalla. Al sincronizar a la perfección tu carga, eres capaz de lanzarte contra los enemigos en el momento exacto en el que ganan velocidad para cargar contra ti y, de esta forma, vuelves el ímpetu de su embestida contra ellos.

Prerrequisitos: Fue 13, Ataque poderoso, Embestida mejorada.

Beneficio: podrás preparar una acción estándar para usar esta dote cuando un enemigo cargue contra ti u otro objetivo cercano. Podrás cargar contra dicho rival en cualquier momento de su movimiento. En lugar de los beneficios normales de una carga, obtendrás un bonificador +2 a la tirada de ataque y +4 a la tirada de daño. Tu adversario perderá los beneficios de la carga (pero no los penalizadores), aunque podrá atacarte incluso aunque el objetivo inicial de su carga fuese otro personaje. Por tu parte, sufrirás el penalizador habitual de -2 a la CA por cargar.

Si no puedes moverte al menos 10' o no pudieses cargar en condiciones normales (debido al terreno u otros factores), no podrás emplear esta dote. En estos casos podrías preparar la acción para moverte, pero no ganarías un ataque.

CIRUJANO DRAGONIL [CREACIÓN DE OBJETOS] (RR)

Wyrmgrafter

Puedes aplicar injertos dragoniles a otras criaturas vivas o sobre ti mismo.

Prerrequisitos: Sanar 10 rangos, Saber (arcano) 5 rangos.

Beneficio: puedes crear injertos dragoniles y aplicarlos sobre otras criaturas vivas o sobre ti mismo. Crear un injerto dragonil requiere un día por cada 1.000 po de precio. Para crear un injerto, debes gastar 1/25 del precio del injerto en PX y usar materias primas por valor de la mitad de su precio.

Los injertos dragoniles se describen en la página 126 de Races of the Dragon.

COLA CONSTRICTORA [MONSTRUOSA] (D)

Tail Constrict

Puedes realizar ataques constrictores con tu cola

Prerrequisitos: dragón, Engarro, Engarro mejorado.

Beneficio: puedes apresar y constreñir a las criaturas que impactas con tu coletazo. Funciona igual que un ataque de engarro, excepto que se puede utilizar contra cualquier criatura más pequeña que tú.

Si apresas con éxito a un oponente con tu cola, le ocasionas un daño contundente igual al daño de tu coletazo más 1,5 veces tu modificador de Fuerza. Cada asalto que agarres a tu oponente, realizas daño por constricción.

No puedes realizar un coletazo o un barrido con la cola mientras constreñes a tu oponente con esta.

COLA DE DRAGÓN [GENERAL] (RR)

Dragon Tail

Tu ascendencia dragonil se manifiesta como una cola musculosa que puedes usar en combate.

Prerrequisitos: Subtipo sangre de dragón, sólo nivel 1.

Beneficio: tienes una cola que puedes usar para hacer un ataque natural secundario en combate. Este ataque causa daño contundente en función de tu tamaño, como se muestra en la tabla a continuación. Si ya posees un ataque de

coletazo cuando adquieres esta dote, usa el valor de la tabla o tu daño existente, lo que sea mayor.

Tamaño	Daño de coletazo
Minúsculo	1
Diminuto	1d2
Menudo	1d3
Pequeño	1d4
Mediano	1d6
Grande	1d8
Enorme	2d6
Gigantesco	2d8
Colosal	4d6

Especial: al contrario que la mayoría de las dotes, esta sólo puede seleccionarse a nivel 1, durante la creación del personaje.

COLA PRENSIL [GENERAL] (ES)

Prehensile Tail

Puedes usar tu cola para manipular objetos.

Prerrequisito: Fue 13, ataque de cola, Combate con dos armas.

Beneficio: puedes usar tu cola como una "mano" adicional que puede agarrar armas de combate cuerpo a cuerpo y usarlas para luchar, aunque se aplican los penalizadores normales por usar un arma con la mano torpe. Si tienes dos manos, tu cola cuenta como la tercera mano en relación con la dote Combate con múltiples armas y todas las dotes que la utilizan como prerrequisito.

También puedes usar tu cola como una "mano" para ayudarte en ataques de presa y pruebas de Tregar, obteniendo un bonificador de competencia +2 en todas estas pruebas.

COLECCIONISTA DE TROFEOS [GENERAL] (MJ2)

Trophy Collector

Un cinturón de piel de minotauro, una capucha de piel de manto o un amuleto con un ojo petrificado de dragón; estos son los impactantes símbolos de tu oficio. Eres muy hábil conservando porciones de tus enemigos derrotados y convirtiéndolas en trofeos. El recuerdo de tus victorias pasadas te anima en los momentos difíciles, imbuyéndote de la confianza necesaria para enfrentarte a rivales aún más temibles.

Prerrequisitos: Artesanía (taxidermia) 6 rangos.

Beneficio: cuando derrotes a un enemigo en combate, podrás conservar alguna parte de su cuerpo y crear un trofeo que puedas llevar puesto o enseñar a tus amistades. Para que el objeto sea digno de tus esfuerzos, el rival deberá ser de un VD igual o mayor a tu nivel de personaje.

Un trofeo tendrá un valor igual al VD de la criatura derrotada x100 po. Tendrás que pasar el tiempo habitual usando la habilidad de artesanía (taxidermia) para crearlo. Una vez esté terminado, podrás venderlo por su precio de mercado o quedártelo. Cuando crees un trofeo de este tipo tendrás que designar el espacio corporal que ocupará en tu cuerpo, como si fuese un objeto mágico: amuleto, cinturón, botas o capa. No podrás obtener a la vez los beneficios de un objeto mágico y un trofeo que ocupen el mismo espacio corporal; en ese caso, tendrá prioridad el objeto que te hayas puesto en último lugar.

Mientras llesves a la vista tus trofeos, cada uno te concederá un bonificador +2 a las pruebas de Intimidar contra criaturas del mismo tipo que el trofeo, excepto humanoides y ajenos. En esos dos casos, el objetivo debe ser del mismo subtipo exacto que la criatura que te "prestó" tu trofeo. Por otro lado, sufrirás un -4 a tus pruebas de Diplomacia con las criaturas del mismo tipo o subtipo que alguno de tus trofeos.

Por cada objeto de este tipo que llesves puesto, obtendrás un +1 a tus TS contra efectos de miedo. Una vez al día también obtendrás un bonificador de moral, a un único TS de Voluntad, igual al número de trofeos que luzcas, esto refleja el recuerdo de tus victorias pasadas, que te da fuerzas para enfrentarte al nuevo desafío. Si decides emplear este bonificador al TS de voluntad en una salvación contra miedo, se apilará con el +1 concedido por cada trofeo individual que llesves.

Especial: sólo podrás crear trofeos a partir de criaturas corpóreas que hayas contribuido a derrotar de forma activa. No se pueden hacer trofeos con cienos.

COLMILLO DE OSO [ESTILO] (CC)

Bear Fang

Has dominado el feroz estilo de luchar con una hacha y una daga al mismo tiempo. Puedes hacer que la lucha sea a corta distancia en un abrir y cerrar de ojos.

Prerrequisitos: Fue 15, Ataque poderoso, Combate con dos armas, Soltura con un arma (daga), Soltura con un arma (hacha de batalla, hacha de mano o hacha de batalla enana).

Beneficio: si golpeas a una criatura tanto con tu hacha como con tu daga en el mismo asalto, infliges el daño normal de ambas armas y puedes elegir inmediatamente intentar empezar una presa como acción gratuita sin provocar

un ataque de oportunidad como si tuvieras la aptitud presa mejorada. No se requiere un ataque de toque inicial.

Si tienes éxito en tu intento de presa, dejas caer el hacha, pero obtienes inmediatamente un ataque adicional contra tu enemigo apresado con tu daga con tu ataque base más alto (con el penalizador -4 normal por atacar durante una presa). En los asaltos sucesivos puedes usar la daga con el penalizador normal para atacar mientras sigas con la presa.

COLOSO DE PIEDRA [GENERAL, GUERRERO] (RF)

Stone Colossus

Puedes concentrar parte de tu poder para aumentar la dureza de tu piel.

Prerrequisitos: salvación de Fortaleza +3, genasí de tierra.

Beneficio: cuando utilizar una acción de ataque o una acción de ataque completo en cuerpo a cuerpo, puedes escoger una penalización de hasta -5 en tu ataque y añadir el mismo número (hasta +5) a tu CA como bonificador de armadura natural. Este número no puede superar tu ataque base. El cambio en las tiradas de ataque y CA dura hasta tu próxima acción.

COMBATE BAJO LOS PIES [GENERAL] (RW)

Underfoot Combat

Puedes entrar en el espacio ocupado por un enemigo de al menos dos categorías de tamaño más que tú.

Prerrequisitos: Pequeño o menor, Piruetas 10 rangos.

Beneficio: puedes entrar o moverte a través de una casilla ocupada por una criatura que sea al menos dos categorías de tamaño más grande que tú. No provocas ataques de oportunidad por hacer esto.

Mientras estés en una casilla ocupada por una criatura al menos dos categorías de tamaño más grande que tú, obtienes el beneficio de cobertura blanda (bonificador +4 a la CA) contra todos los ataques, incluyendo aquellos de la criatura cuyo espacio ocupas.

Normal: sin esta dote, puedes moverte a través de espacios ocupados por criaturas de al menos tres categorías de tamaño más que tú, o una criatura tres categorías de tamaño más pequeña que tú (o cualquier criatura, si eres Menudo o más pequeño).

COMBATE BRUTAL [TÁCTICA, GUERRERO] (CC)

Combat Brute

Al combatir empleas tu fuerza y tu vigor de forma muy eficaz.

Prerrequisitos: Romper arma mejorado, Ataque poderoso, ataque base +6

Beneficio: la dote Combate brutal te permite usar tres maniobras tácticas.

Golpear al avanzar: para usar esta maniobra, deberás hacer un intento de embestida con éxito contra el enemigo. Durante el siguiente asalto, todos tus ataques contra él obtienen un bonificador +1 en las tiradas de ataque y daño por cada casilla que se mueva tu enemigo a causa de la embestida. Por ejemplo, si empujaras a un orco 10 pies (2 casillas) con una embestida, obtendrías un bonificador +2 en las tiradas de ataque y daño contra ese orco durante el siguiente asalto.

Hendedura rompedora: para usar esta maniobra, debes destruir el arma o el escudo de un enemigo con un intento de romper arma con éxito. Si lo consigues, obtienes de inmediato un ataque cuerpo a cuerpo adicional contra él, que será con la misma arma y tendrá el mismo bonificador de ataque que el ataque que destruyó el arma o el escudo.

Golpe impetuoso: para usar esta maniobra, deberás realizar una carga contra un enemigo durante el primer asalto, y efectuar un ataque usando tu dote Ataque poderoso durante el segundo asalto. El penalizador que sufres en tu tirada de ataque deberá ser -5 o peor. Tus ataques durante el segundo asalto obtienen un bonificador igual a tu penalizador en la tirada de ataque x3/2 o x3 si estás usando un arma a dos manos o empuñas con ambas manos un arma a una mano. Por ejemplo, si eliges sufrir un penalizador -6 en tu tirada de ataque, puedes infligir 9 puntos de daño adicionales, 18 puntos si usas un arma a dos manos o empuñas con ambas manos un arma a una mano.

COMBATE CON DOS ARMAS [GENERAL, GUERRERO]

Two-Weapon Fighting

Sabes combatir con un arma en cada mano; podrás realizar un ataque adicional con tu segunda arma cada asalto.

Prerrequisito: Des 15.

Beneficio: tus penalizaciones por combatir con dos armas se reducen. El penalizador de tu mano hábil se reduce en 2, y el de tu mano torpe en 6.

Normal: consulta 'Combatir con dos armas', y Penalizadores por combatir con dos armas en la página 155 del *Manual del Jugador 3.5*

Especial: se considera que un explorador de 2º nivel que haya elegido el estilo de combate con dos armas tiene la dote Combate con dos armas, incluso

aunque no tenga los prerrequisitos. No obstante, sólo recibe los beneficios de la dote cuando lleva armadura ligera o no lleva armadura.

COMBATE CON DOS ARMAS MAYOR [GENERAL, GUERRERO]

Greater Two-Weapon Fighting

Eres un maestro en la lucha con ambas manos.

Prerrequisitos: Combate con dos armas, Combate con dos armas mejorado, Des 19, ataque base +11.

Beneficio: obtienes un tercer ataque con la mano torpe, aunque con un penalizador -10.

Especial: un explorador de 11º nivel que haya elegido el estilo de combate con dos armas obtiene Combate con dos armas mayor, incluso aunque no tenga los prerrequisitos para ello. No obstante, sólo recibe los beneficios de la dote cuando lleva armadura ligera o no lleva armadura.

COMBATE CON DOS ARMAS MEJORADO [GENERAL, GUERRERO]

Improved Two-Weapon Fighting

Eres un experto combatiendo con dos armas.

Prerrequisitos: ataque base +6, Des 17, Combate con dos armas.

Beneficio: además del ataque adicional que normalmente puede realizarse con un arma sujeta con la mano torpe, dispondrás de un segundo ataque con esa misma mano, aunque con un penalizador -5.

Normal: sin esta dote sólo podrás llevar a cabo un ataque adicional con el arma que tengas en la mano torpe.

Especial: un explorador de 6º nivel que haya elegido el estilo de combate con dos armas obtiene Combate con dos armas mejorado, incluso aunque no tenga los prerrequisitos para ello. No obstante sólo recibe los beneficios de la dote cuando lleva armadura ligera o no lleva armadura.

COMBATE CON MÚLTIPLES ARMAS [GENERAL, GUERRERO] (MM)

Multiweapon Fighting

Una criatura con tres manos o más puede combatir con un arma en cada una. La criatura podrá realizar un ataque adicional por asalto con cada arma adicional.

Prerrequisitos: Des 13, tres o más manos

Beneficio: las penalizaciones por combatir con múltiples armas se ven reducidas en 2 en la mano hábil y en 6 en las manos torpes.

Normal: una criatura sin esta dote sufrirá un penalizador -6 en los ataques que realice con la mano hábil y un penalizador -10 en los que efectúe con las manos torpes (tendrá una mano hábil y todas las demás se considerarán torpes).

Especial: esta dote sustituye a la de Combate con dos armas para las criaturas con más de dos brazos.

COMBATE CON MÚLTIPLES ARMAS MEJORADO [MONSTRUOSA] (ES)

Improved Multiweapon Fighting

Eres experto en la lucha con un arma en cada una de tus tres o más manos.

Puedes realizar hasta dos ataques por asalto con cada arma empuñada en una mano torpe.

Prerrequisitos: Des 15, tres brazos o más, bonificador al ataque base +9, Multidextrismo, Combate con múltiples armas.

Beneficio: además del único ataque adicional que consigues cada asalto por cada arma empuñada en una mano torpe del Combate con múltiples armas, consigues un segundo ataque adicional con cada una de estas armas, aunque con un penalizador -5.

Normal: con sólo Combate con múltiples armas, consigues un único ataque con cada arma empuñada con las manos torpes.

Especial: esta dote sustituye a la de Combate con dos armas mejorado para las criaturas con más de dos brazos.

COMBATE CON MÚLTIPLES ARMAS MAYOR [MONSTRUOSA] (ES)

Greater Multiweapon Fighting

Una criatura con tres o más brazos puede luchar con un arma en cada mano. La criatura puede realizar hasta tres ataques por asalto con cada arma adicional.

Prerrequisitos: Des 19, tres brazos o más, ataque base +15, Combate con múltiples armas mejorado, Combate con múltiples armas, Multidextrismo.

Beneficio: puedes hacer hasta tres ataques con cada arma que empuñes en una mano torpe, aunque con un penalizador -10 en el tercer ataque con cada una de estas armas.



Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

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

COMBATIENTE AUDAZ [GENERAL, GUERRERO] (CS)

Daring Warrior

Combina agilidad y una extraordinaria destreza en combate con un mayor efecto.

Prerrequisito: Especialización con un arma, Gracia +1.

Beneficio: tus niveles de guerrero y espadachín se apilan e efectos de determinar tu bonificador de competencia a las salvaciones de Reflejos debidos al rasgo de gracia del espadachín y su bonificador de esquiva a la CA. Por ejemplo, un guerrero de nivel 6º /espadachín de nivel 5º posee gracia +2 y obtiene un bonificador +2 de esquiva a la CA, como si fuera un espadachín de nivel 11º.

Tus niveles de guerrero y espadachín también se apilan a efectos de cumplir los prerrequisitos de dotes que requieren un nivel mínimo de guerrero, como Soltura mayor con un arma.

COMBATIENTE SAGRADO [RESERVA] (CCH)

Holy Warrior

Tu entusiasmo en el campo de batalla te permite hacer daño adicional en combate.

Prerrequisitos: aptitud para lanzar conjuros de 4º nivel, acceso al dominio de Guerra.

Beneficio: mientras tengas un conjuro de 4º nivel o superior del dominio de Guerra disponible para lanzar, obtienes un bonificador en tus tiradas de ataque con armas igual al nivel del conjuro de mayor nivel del dominio de Guerra que tengas disponible para lanzar.

Como beneficio secundario, obtienes un bonificador de competencia +1 a tu nivel de lanzador cuando lanzas conjuros de fuerza.

COMBATIR DESDE UNA MONTURA [GENERAL, GUERRERO]

Mounted Combat

Eres hábil combatiendo desde una montura.

Prerrequisito: Montar 1 rango.

Beneficio: una vez por asalto, podrás realizar una prueba de Montar (como reacción) para anular un golpe recibido por tu montura en combate. El golpe quedará anulado siempre y cuando tu prueba de Montar sea superior a la tirada de ataque (básicamente, la prueba de Montar se convertirá en la CA de la montura en caso de ser superior a la CA normal de ésta).

COMIENZO AFORTUNADO [SUERTE] (CS)

Lucky Start

A veces tu suerte supera una reacción natural lenta.

Beneficio: puedes gastar una repetición de tirada de suerte para repetir una prueba de Iniciativa.

Ganas una repetición de tirada de suerte al día.

Especial: al contrario que la mayoría de otras dotes de suerte, usar Comienzo afortunado no requiere una acción.

COMPAÑERO ELEVADO [ELEVADA] (OE)

Exalted Companion

En lugar de un compañero animal, obtendrás una bestia mágica de alineamiento bueno.

Prerrequisitos: capaz de adquirir un nuevo compañero animal, requisito de nivel mínimo

Beneficios: cuando elijas un compañero animal, podrás elegir una bestia mágica como se indica en la siguiente tabla. Debes elegir un compañero cuyo alineamiento sea el mismo que el tuyo, por lo que solo un explorador podría tener un perro intermitente, pegaso o unicornio como compañero. Incluso aunque tu compañero sea una bestia mágica podrás lanzar conjuros sobre él como si fuese un animal. El compañero elevado posee todas las aptitudes normales de una criatura típica de su tipo, así como las características de un compañero animal determinadas por el nivel del druida o explorador.

Compañero	Alineamiento	Nivel del druida (½ explorador)
Animal celestial	Cualquiera bueno	*(-1)
Perro intermitente	Legal bueno	4º(-3)
Asperi	Neutral bueno	7º(-6)
Águila gigante	Neutral bueno	7º(-6)
Búho gigante	Neutral bueno	7º(-6)
Pegaso	Caótico bueno	7º(-6)
Unicornio	Caótico bueno	7º(-6)

COMPAÑERO SABANDIJA [GENERAL] (E)

Vermin Companion

En lugar de un compañero animal, tienes una sabandija como compañero.

Prerrequisitos: druida de nivel 3, alineamiento no bueno, Hijo del invierno, aptitud para adquirir un nuevo compañero animal, requisito de nivel (ver más abajo).

Beneficio: cuando elijas un compañero animal, podrás elegir a una sabandija. Aunque tu compañero sea una sabandija, podrás lanzarle conjuros que tuviesen como objetivo a un animal como si lo fuese. Tu compañero obtiene una puntuación de Inteligencia de 1, pero no gana habilidades ni dotes. Aplica el ajuste indicado al nivel del personaje (entre paréntesis) para determinar los poderes especiales del compañero.

3º nivel o mayor (Nivel -0)

Abeja gigante	Escarabajo de fuego gigante
Araña monstruosa Pequeña	Escorpión monstruoso Pequeño
Ciempíes monstruoso Mediano	Hormiga gigante, obrera
Escarabajo bombardero gigante	Hormiga gigante, soldado

4º nivel o mayor (nivel -3)

Avispa gigante	Mantis religiosa gigante
----------------	--------------------------

7º nivel o mayor (nivel -6)

Escarabajo astado gigante

El compañero sabandija posee todas las aptitudes normales de una criatura típica de su especie, así como las características de un compañero animal determinadas por tu nivel de druida.

COMPAÑERO TÓTEM [GENERAL] (E)

Totem Companion

En lugar de un compañero animal, has elegido a la bestia mágica de tu tótem como compañera.

Prerrequisitos: empatía salvaje como rasgo de clase, Tótem bestial, aptitud para adquirir un nuevo compañero animal, nivel mínimo (ver más abajo).

Beneficio: cuando elijas un compañero animal, podrás elegir a una bestia mágica del mismo tipo que tu tótem bestial. Aunque tu compañero sea una bestia mágica, podrás lanzarle conjuros que tuviesen como objetivo a un animal como si lo fuese. Aplica el ajuste indicado al nivel de personaje (entre paréntesis) para determinar los poderes especiales del compañero. Los exploradores que adquieran esta dote usarán la mitad de su nivel para determinar los compañeros que pueden atraer.

7º nivel o mayor (Nivel -6)

Bestia desplazadora	Krénshar
Cocatriz	

10º nivel o mayor (nivel -9)

Basilisco	Lobo invernal
Digestor	Unicornio

13º nivel o mayor (Nivel -12)

Quimera

16º nivel o mayor (Nivel -15)

Gorgón	Yrzak
--------	-------

El compañero tótem posee todas las aptitudes normales de una criatura típica de su especie, así como las características de un compañero animal determinadas por tu nivel de druida o explorador.

COMPETENCIA CON ARMA EXÓTICA [GENERAL, GUERRERO]

Exotic Weapon Proficiency

Elige un tipo de arma exótica, como mangual doble o shuriken. Sabes cómo usar ese tipo de arma exótica en combate.

Prerrequisito: ataque base +1 (además de Fue 13 para la espada bastarda o el hacha de guerra enana).

Beneficio: haces tus tiradas de ataque con éste arma de la manera normal

Normal: un personaje que use un arma sin ser competente con ella sufrirá un penalizador -4 en sus tiradas de ataque.

Especial: puedes adquirir esta dote varias veces. Cada vez que lo hagas, el beneficio se aplicará a un arma exótica diferente. La competencia con la espada bastarda o el hacha de guerra enana tienen un prerrequisito adicional de Fue 13.

COMPETENCIA CON ARMA MARCIAL [GENERAL]

Martial Weapon Proficiency

Elige un tipo de arma marcial, como el arco largo. Sabes cómo usar ese tipo de arma marcial en combate.

Utiliza esta dote para hacer que tu personaje sea competente con más armas de las que permite la lista de su clase.

Beneficio: haces tus tiradas de ataque con esta arma de manera normal.

Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

Normal: cuando usas un arma sin ser competente con ella sufres un penalizador -4 en tus tiradas de ataque.

Especial: los bárbaros, exploradores, guerreros y paladines son competentes con todas las armas marciales, por lo que no necesitan elegir esta dote.

Puedes adquirir esta dote varias veces. Cada vez que lo hagas, el beneficio se aplicará a un arma diferente.

Un clérigo que tenga Guerra entre sus dominios y venera a un dios cuya arma predilecta sea marcial obtendrá gratuitamente la dote Competencia con arma marcial con el arma de su dios, sin que tenga que elegirla.

Un mago o hechicero que lance sobre sí mismo el conjuro *transformación de Tenser* se considerará competente con todas las armas marciales mientras dure el sortilegio.

COMPETENCIA CON ARMA SENCILLA [GENERAL]

Simple Weapon Proficiency

Sabes cómo usar en combate todo tipo de armas sencillas.

Beneficio: realizas tus tiradas de ataque con éste arma del modo normal.

Normal: cuando usas un arma sin ser competente con ella sufres un penalizador -4 en tus tiradas de ataque.

Especial: todos los personajes, a excepción de los druidas, magos, monjes y picaros, son competentes automáticamente con todas las armas sencillas.

Todo mago o hechicero que lance sobre sí mismo el conjuro *transformación de Tenser* obtiene competencia con todas las armas sencillas mientras dure el sortilegio.

COMPETENCIA CON ARMADURA ENANIL [RACIAL, GUERRERO]

Dwarven Armor Proficiency

Estás familiarizado con armaduras exóticas de factura enanil y sabes cómo usarla adecuadamente.

Prerrequisitos: Enano, Competencia con armadura (pesada).

Beneficio: eres competente con la armadura de placas de batalla, de placas entrelazadas, de escamas entrelazadas y la armadura de placas de la montaña, y no recibes penalizadores por no ser competente con el uso de armaduras al llevar cualquiera de esos tipos de armadura exótica. (Ver el capítulo 7 de Races of Stone para descripciones de esos tipos de armaduras).

Normal: un personaje que lleve una armadura exótica con la que no es competente, aplica su penalizador por armadura a las tiradas de ataque y a todas las pruebas de habilidad basadas en Fuerza o Destreza.

COMPETENCIA CON ARMADURA EXÓTICA [GENERAL, GUERRERO] (RS)

Exotic Armor Proficiency

Elige un tipo de armadura exótica, como piel de mamut o coraza de acróbata. Sabes cómo llevar ese tipo de armadura exótica de la forma adecuada.

Prerrequisitos: Competencia con el tipo de armadura apropiada (por ejemplo, debes tener Competencia con armadura [ligera] para tener Competencia con armadura exótica [piel de mamut]).

Beneficio: eres competente con un tipo específico de armadura exótica y no recibes penalizadores por no poseer la competencia cuando la utilizas.

Normal: un personaje que lleve una armadura con la que no es competente aplica su penalizador de armadura a las tiradas de ataque y a todas las pruebas de característica o de habilidad basadas en Fuerza o Destreza.

Especial: puedes seleccionar esta dote varias veces. Cada vez que lo hagas, se aplica a un nuevo tipo de armadura exótica.

COMPETENCIA CON ARMADURA (INTERMEDIA) [GENERAL]

Armor Proficiency (Medium)

Eres competente en el uso de armaduras intermedias.

Prerrequisito: Competencia con armadura (ligera).

Beneficio: consulta Competencia con armadura (ligera).

Normal: consulta Competencia con armadura (ligera).

Especial: los bárbaros, bardos, clérigos, druidas, guerreros y paladines obtienen Competencia con armadura (intermedia) como dote adicional por lo que no necesitan elegirla.

COMPETENCIA CON ARMADURA (LIGERA) [GENERAL]

Armor Proficiency (Light)

Eres competente en el uso de armaduras ligeras.

Beneficio: cuando llevas un tipo de armadura con el que eres competente, el penalizador de armadura sólo se aplica a las pruebas de Abrir cerraduras, Equilibrio, Escapismo, Esconderte, juego de manos, Moverse sigilosamente, Piruetas, Saltar y Trepar.

Normal: un personaje que vista armadura en cuyo uso no es competente sufre el correspondiente penalizador de armadura en las tiradas de ataque, y en

todas las pruebas de habilidad que impliquen movimiento incluidas las de Montar.

Especial: todas las clases de personaje, excepto los hechiceros, magos y monjes, obtienen Competencia con armadura (ligera) como dote adicional, por lo que no necesitan elegirla.

COMPETENCIA CON ARMADURA (PESADA) [GENERAL]

Armor Proficiency (Heavy)

Eres competente en el uso de armaduras pesadas.

Prerrequisito: Competencia con armadura (ligera), Competencia con armadura (intermedia).

Beneficio: consulta Competencia con armadura (ligera).

Normal: consulta Competencia con armadura (ligera).

Especial: los clérigos, guerreros y paladines obtienen Competencia con armadura (pesada) como dote adicional, por lo que no necesitan elegirla.

COMPETENCIA CON BALISTA [GENERAL, GUERRERO] (HG)

Ballista Proficiency

Te has entrenado para disparar balistas.

Beneficio: no sufres la penalización habitual de -4 por no tener competencia con esta arma a la hora de efectuar las tiradas de ataque con una balista (consulta la página 65 Manual: Héroe de guerra).

COMPETENCIA CON ESCUDO [GENERAL]

Shield Proficiency

Eres competente con los broqueles, los escudos ligeros y los escudos pesados.

Beneficio: puedes usar escudo y sufrir solamente las penalizaciones normales.

Normal: los personajes que utilizan un escudo en cuyo uso no son competentes sufren el correspondiente penalizador de armadura en las tiradas de ataque y en todas las pruebas de habilidad que impliquen movimiento, incluidas las de Montar.

Especial: los bárbaros, bardos, clérigos, druidas, exploradores, guerreros y paladines obtienen esta dote de forma gratuita, por lo que no necesitan elegirla.

COMPETENCIA CON ESCUDO EXÓTICO [GENERAL, GUERRERO] (RS)

Exotic Shield Proficiency

Elige un escudo exótico, como guantelete escudo o capa de batalla. Eres competente con ese tipo de escudo exótico.

Prerrequisitos: competencia con escudo, ataque base +1.

Beneficio: eres competente con un tipo específico de escudo y no recibes penalizaciones por no tener competencia cuando lo utilices.

Normal: un personaje que esté usando un escudo con el que no es competente aplica su penalizador por armadura a las tiradas de ataque y a todas las pruebas de habilidad basadas en Fuerza o Destreza.

Especial: como regla alternativa, el DM puede permitir a los guerreros elegir una competencia con escudo exótico en lugar de la competencia con escudo paves que reciben a nivel 1.

COMPETENCIA CON ESCUDO PAVÉS [GENERAL]

Tower Shield Proficiency

Eres competente con los escudos paveses.

Prerrequisito: Competencia con escudo.

Beneficio: puedes tasar un escudo paves y sufrir solamente las penalizaciones normales.

Normal: los personajes que utilizan un escudo en cuyo uso no son competentes sufren el correspondiente penalizador de armadura en las tiradas de ataque y en todas las pruebas de habilidad que impliquen movimiento, incluidas las de Montar.

Especial: los guerreros obtienen automáticamente esta dote de forma gratuita, por lo que no necesitan elegirla.

COMPRADOR CON RECURSOS [GENERAL] (RD)

Resourceful Buyer

Sabes dónde buscar dentro de una comunidad para encontrar cualquier cosa que necesites.

Beneficio: cuando estás comprando mercancías, la comunidad en la que te encuentras se considera como de una categoría mayor a efectos de determinar el límite de oro de la comunidad o el objeto más caro disponible (ver la tabla 5-2: Generación aleatoria de comunicaciones, página 137 de la Guía del Dungeon Master). Por ejemplo, cuando estés en un pueblo, el límite de piezas de oro para el objeto más caro disponible es 800 po en lugar de 200 po.

Especial: este beneficio no se aplica con otros efectos que concedan beneficios similares.

COMPRENSIÓN DEL DRAGÓN [GENERAL] (GJE)

Dragon's Insight

Puedes invocar el poder de tu Marca del dragón para mejorar tus aptitudes naturales.

Prerrequisito: Marca del dragón mínima o Marca del dragón de Siberys.

Beneficio: como acción gratuita, podrás gastar uno de los usos diarios de uno de tus poderes de la Marca del dragón, para obtener un bonificador +4 introspectivo a las pruebas de una habilidad concreta durante un tiempo limitado. La habilidad afectada por esta dote queda determinada por el tipo de tu Marca:

Centinela: *Averiguar intenciones*
 Creación: *Artesanía (cualquiera)*
 Curación: *Sanar*
 Detección: *Avistar*
 Escritura: *Descifrar escritura*
 Hallazgo: *Buscar*
 Hospitalidad: *Diplomacia*
 Paso: *Supervivencia*
 Protección: *Buscar*
 Sombra: *Reunir información*
 Tormenta: *Equilibrio*
 Trato animal: *Trato con animales*

La duración del bonificador dependerá de la potencia de la Marca del dragón cuyo poder hayas sacrificado en su activación. El bonificador concedido por esta dote siempre se aplicará como mínimo a una prueba, sin importar lo que lleve realizarla, siempre que la inicies antes de que expire el tiempo.

Por ejemplo, si posees la Marca de la sombra mínima, el bonificador se aplicará al menos a una prueba de Reunir información que inicies antes de 1 minuto de la activación de la aptitud, incluso aunque una prueba típica de Reunir información requiere mucho más tiempo que ese minuto.

Marca	Duración
Marca mínima	1 minuto
Marca menor	10 minutos
Marca mayor	1 hora
Marca de Siberys	24 horas

COMPRENSIÓN LUNÁTICA [CORRUPTA] (HH)

Lunatic Insight

Tu locura te concede comprensión y conocimiento.

Prerrequisito: depravación leve.

Beneficio: gracias a impredecibles fognazos de comprensión, se te considera entrenado en todas las habilidades de Saber, incluso aunque no tengas rangos en ellas.

También obtienes un bonificador +2 de moral a las pruebas de iniciativa y para resistir conjuros y aptitudes enajenadoras..

Normal: las habilidades de Saber no pueden usarse sin entrenar.

COMUNICADOR [GENERAL] (RC)

Communicator

Posees una comprensión mágica sobre la esencia de los idiomas.

Beneficio: un talento innato para la magia te proporciona las siguientes aptitudes sortilegas como un lanzador de nivel 1º: 1/día: *comprensión idiomática, cuchichear mensaje y marca arcana.*

CON UNA MANO A LA ESPALDA [TÁCTICA, GUERRERO] (MJ2)

Einhander

Eres experto en el combate con un arma en una mano y nada en la otra.

Prerrequisitos: Piruetas 6 rangos, ataque base +6

Beneficio: si luchas con un arma a una mano o ligera, y no llevas nada en tu mano torpe, esta dote te dará acceso a tres maniobras tácticas especiales.

Blanco reducido: si escondes tu mano torpe tras tu espalda, podrás situarte de forma que ofrezcas el menor blanco posible a tus rivales, concentrándote en maniobras defensivas. Obtendrás un bonificador +2 de esquivo adicional a la CA, cuando luches a la defensiva o emplees una acción de defensa total.

Cambio de mano: con un movimiento fluido lanzas tu arma al aire, la recoges en tu mano torpe y continúas lanzando ataques. Cuando hagas uso de esta maniobra, deberás emplear una acción de asalto completo para impactar a tu rival al menos dos veces. En tu siguiente turno, podrás realizar una finta especial como acción gratuita, empleando Juego de manos en lugar de Engañar. Tu adversario seguirá las reglas habituales para enfrentarse a una finta. Una vez hayas empleado esta maniobra contra un rival concreto, tanto si tiene éxito como si no, no podrás volver a intentarla contra él.

Mantener el equilibrio: podrás emplear tu brazo torpe para mantener mejor el equilibrio a la hora de realizar movimientos acrobáticos. Tras golpear

con éxito a un rival, obtendrás un bonificador +2 a tus pruebas de Piruetas para evitar sus ataques de oportunidad hasta el inicio de tu siguiente turno. Cuando ruedes o saltes para eludir el peligro, emplearás una mano para equilibrarte y la otra para mantener tu arma apuntada hacia él.

CONCENTRACIÓN EXTRAORDINARIA [GENERAL] (AC)

Extraordinary Concentration

Tu mente está tan centrada que puedes lanzar conjuros incluso mientras te concentras en uno.

Prerrequisitos: Concentración 15 rangos.

Beneficio: cuando estés centrado en mantener un conjuro puedes realizar una prueba de Concentración (CD 25 + el nivel del conjuro) para mantener la concentración simplemente con una acción de movimiento. Si superas la CD en 10 o más, puedes mantenerla como una acción rápida. (ver el Aventurero Completo, pag.137). Utilizar esta aptitud es una acción gratuita, pero si fallas la prueba de Concentración te distraes del conjuro mantenido y su efecto termina. Esta dote no te proporciona la capacidad de mantener la concentración en más de un conjuro al mismo tiempo.

Normal: concentrarse en un conjuro es una acción estándar.

CONCENTRACIÓN FIRME [GENERAL] (RS)

Steady Concentration

Eres un experto en evitar distracciones y centrando tu mente, y puedes concentrarte claramente incluso en las condiciones más estresantes.

Prerrequisito: Concentración 8 rangos.

Beneficio: siempre puedes elegir 10 en las pruebas de Concentración, incluso cuando las condiciones normalmente no te permitirían hacerlo.

Normal: un personaje no puede elegir 10 en ninguna prueba de habilidad si está distraído o amenazando, como ocurre durante un combate.

CONDUCTA AMENAZANTE [RACIAL] (RD)

Menacing Demeanor

Puedes explorar tu herencia salvaje para mejorar tus técnicas de intimidación.

Prerrequisito: sangre orca o subtipo orco.

Beneficio: obtienes un bonificador +4 a las pruebas de Intimidar.

CONDUCTOR DE CARAVANAS [GENERAL] (RF)

Caravanner

Eres hábil dirigiendo caravanas a lo largo de las rutas comerciales establecidas.

Beneficio: recibes un bonificador +2 a todas las pruebas de Trato con animales y Saber (geografía).

CONEXIÓN INTERNA [GENERAL] (RD)

Inside Connection

Elige una organización específica, como la milicia de la ciudad, una iglesia en particular, una cofradía o una de las cábalas de los ilumian (ver el capítulo 3 de Races of Destiny). Tienes fuertes conexiones personales dentro de esa organización, así como cierta perspicacia sobre sus miembros.

Beneficio: obtienes un bonificador +4 de circunstancia a las pruebas de Averiguar intenciones, Engañar, Diplomacia, Reunir información, Saber (local) hechas en conjunción con esa organización.

Especial: puedes seleccionar esta dote varias veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que la elijas, se aplica a una nueva organización.

El DM debería limitar a los personajes a la hora de seleccionar solo aquellas organizaciones con las que tengan una relación positiva o neutral. Por ejemplo, no debería permitirse a un personaje seleccionar una organización enemiga o una cuya existencia y/o actividades no son bien conocidas para él.

CONFUNDIR A LA GENTE GRANDE [TÁCTICA] (RW)

Confound the Big Folk

Sobresales en la lucha contra enemigos mayores que tú.

Prerrequisitos: Pequeño o menor, Piruetas 10 rangos, Combate bajo los pies.

Beneficio: esta dote te permite realizar cualquiera de las siguientes tres maniobras.

Golpe a la rodilla: para usar esta maniobra, primero debes moverte hasta la casilla ocupada por un enemigo al menos dos categorías de tamaño mayor que tú. En el siguiente asalto, el enemigo se considera automáticamente desprevenido contra tus ataques y obtienes un bonificador +4 a cualquier tirada que hagas para confirmar un impacto crítico.

Defensa bajo los pies: para usar esta maniobra, primero debes moverte hasta una casilla ocupada por un enemigo al menos dos categorías de tamaño más grande que tú.. En cualquier asalto subsiguiente en el que permanezcas en la casilla del oponente y luches a la defensiva, uses defensa total o uses Pericia en combate (con un penalizador mínimo de -1 a las tiradas de ataque), cualquier ataque cuerpo a cuerpo o a distancia que hagan contra ti tiene un 50% de posibilidades de golpear al enemigo cuya casilla ocupas en lugar de a ti.

Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

Esta posibilidad no se aplica contra ataques hechos por la criatura cuya casilla ocupas.

Equilibrio inestable: para usar esta maniobra, primero debes moverte hasta una casilla ocupada por un enemigo al menos dos categorías de tamaño más grande que tú. En el siguiente asalto, puedes usar una acción estándar para intentar derribar a tu enemigo sin provocar ataques de oportunidad. Si tu ataque de toque para iniciar el ataque de derribo tiene éxito, puedes realizar una prueba de Fuerza o Destreza (a tu elección) opuesta a la prueba de Fuerza o Destreza de tu oponente (de la forma habitual) para derribar a tu oponente. Tu oponente no puede añadir ningún bonificador a su prueba de Fuerza o Destreza que pudiera obtener debido a su tamaño para evitar el derribo. Si tu prueba de derribo falla, tu oponente no podrá intentar derribarte a ti. Si posees la dote de Derribo mejorado, puedes continuar un intento de derribo exitoso con un ataque inmediato cuerpo a cuerpo.

CONJURACIÓN BRUMOSA [GENERAL] (CM)

Cloudy Conjunction

Tus creaciones conjuradas y criaturas convocadas aparecen en una nube de nauseabundo humo negro y tú te desvaneces en una nube similar cuando te teleportas.

Prerrequisito: Soltura con una escuela de magia (conjuración) o conjurador de nivel 1.

Beneficio: cuando lanzas un conjuro de conjuración, puedes elegir que aparezca una manifestación de una nube de 5 pies de humo nauseabundo. La nube puede aparecer en tu espacio, adyacente a ti o en el espacio de tu objetivo (si lo tienes) o adyacente a él. La nube dura 1 asalto. Cualquier criatura viva queda afectada mientras esté en su interior (pero no después de salir). En cualquier otro aspecto, la nube actúa como una pequeña área del conjuro *nube brumosa*.

Las criaturas inmunes al veneno también son inmunes al efecto de la nube. La nube aparece en conjunción con el conjuro al entrar en efecto éste (no antes o después). Cualquier criatura que llames o convoques con el conjuro es inmune al efecto tóxico de la nube.

Especial: un conjurador puede seleccionar esta dote como una de sus dotes adicionales de mago.

CONJURACIÓN SUSTITUTIVA [MONSTRUOSA] (ES)

Surrogate Spellcasting

Usas un sustituto de los componentes verbales y somáticos cuando lanzas conjuros.

Prerrequisitos: Sab 13, forma no humanoide o no semejante a la humana.

Beneficio: cumples con los componentes verbales y somáticos de los conjuros con vocalizaciones y gestos apropiados a tu forma. Aún debes tener apéndices y órganos vocales. Por ejemplo, un águila podría sustituir los componentes verbales y somáticos de los conjuros por chillidos y gestos con sus garras. Puedes usar cualquier componente material o foco que puedas sujetar. Esta dote no permite el uso de objetos mágicos a una criatura que no podría utilizarlos normalmente debido a su forma y tampoco obtienes la capacidad de hablar si no la tenías anteriormente.

CONJURAR EN BATALLA [GENERAL] (RW)

Battle Casting

Tienes un don para permanecer fuera de peligro mientras lanzas conjuros.

Prerrequisitos: Des 13, Concentración 5 rangos, Conjurar en combate.

Beneficio: al lanzar un conjuro, obtienes un bonificador +2 de esquivar a tu Clase de Armadura. El bonificador dura hasta el comienzo de tu siguiente turno. No puedes hacer ataques de oportunidad mientras te beneficias del bonificador de esquivar que proporciona de esta dote.

CONJURAR EN COMBATE [GENERAL]

Combat Casting

Eres experto ejecutando sortilegios en medio del combate.

Beneficio: obtienes un bonificador +4 en las pruebas de Concentración que realices al lanzar un conjuro o usar una aptitud sortilega a la defensiva o mientras estás participando en una presa o sujeto.

CONJURAR EN SILENCIO [METAMÁGICA]

Silent Spell

Puedes lanzar conjuros en silencio.

Beneficio: un conjuro silencioso puede ser ejecutado sin componentes verbales. Los conjuros que carezcan de componente verbal no resultan afectados por esta dote. Los sortilegios silenciosos ocupan un espacio de conjuro un nivel superior al de su nivel real.

Especial: los conjuros de bardo no pueden recibir las ventajas de esta dote metamágica.

CONJURAR SIN MOVERSE [METAMÁGICA]

Still Spell

Puedes lanzar conjuros sin hacer gestos.

Beneficio: un conjuro inmóvil puede ejecutarse sin componentes somáticos; uno que carezca de componente somático no se ve afectado. Los sortilegios inmóviles ocupan un espacio de conjuro un nivel superior al de su nivel real.

CONJURO ABRASADOR [METAMÁGICA] (MJ2)

Blistering Spell

Tus conjuros ígneos abrasan la carne sobre los huesos de tus rivales, haciendo que se retuerzan de agonía.

Beneficio: esta dote metamágica sólo se puede aplicar a un conjuro que posea el descriptor “fuego” o “ígneo”. Un conjuro abrasador causa 2 puntos de daño por fuego adicional por cada nivel de conjuro. Además de sus efectos normales, cualquier criatura que falle un TS contra un conjuro abrasador sufrirá un -2 a sus tiradas de ataque y pruebas, hasta el inicio de tu siguiente turno. Un conjuro abrasador emplea un espacio de conjuro de un nivel superior al normal.

CONJURO ADICIONAL [GENERAL] (RC)

Extra Spell

Aprendes un conjuro adicional.

Prerrequisitos: nivel 3º de lanzador.

Beneficio: aprendes un conjuro adicional de cualquier nivel inferior en uno al máximo que puedas lanzar actualmente. Así, un hechicero de 4º nivel (máximo nivel de conjuro 2º) obtiene un nuevo conjuro conocido de nivel 0 o 1º para añadir a su repertorio. Para las clases como el mago, que tienen más opciones para aprender conjuros, Conjuro adicional suele usarse para aprender un conjuro específico al que el personaje no tiene acceso y sería incapaz de investigar.

Especial: puedes adquirir esta dote varias veces. Cada vez aprendes un nuevo conjuro de hasta un nivel inferior al máximo que puedas lanzar.

Nota: esta dote no permite aprender un conjuro que no esté en la lista de conjuros del personaje.

CONJURO CAMUFLADO [GENERAL] (AC)

Disguise Spell

Puedes lanzar conjuros sin que los que te observan se den cuenta de ello.

Prerrequisito: Interpretar (cualquiera) 9 rangos, música de bardo.

Beneficio: puedes lanzar conjuros de manera discreta, mezclando los componentes verbales y somáticos con tus actuaciones. Para camuflar un conjuro, realiza una prueba de Interpretar como parte de la acción utilizada para lanzar éste. Los espectadores deben igualar o superar el resultado de tu prueba con una de Avistar para percibir que estás lanzando un conjuro (tu interpretación es obvia para cualquiera que se halle cerca, pero que estás lanzando un conjuro, no). A menos que éste proceda directamente de ti de manera visible o los espectadores tengan algún otro medio de determinar su origen, no saben de dónde viene el efecto.

Un conjuro camuflado no puede ser identificado con una prueba de Conocimiento de conjuros, incluso por alguien que se dé cuenta de que estás lanzándolo. El lanzamiento provoca ataques de oportunidad de la forma habitual.

CONJURO CASTIGADOR [METAMÁGICA] (MJ2)

Smiting Spell

Analizas la energía de un conjuro de toque a un arma, haciendo que sus efectos se descarguen cuando golpees con ella a un rival.

Prerrequisitos: ataque base +1, nivel 1 de lanzador.

Beneficio: puedes alterar un conjuro con alcance de toque para transferir su energía de tu mano al arma que empuñas. La siguiente vez que impactes a un enemigo con ella, se descargará el conjuro. El objetivo sufrirá el daño y efectos normales del ataque y del conjuro. Una vez que hayas imbuido un arma con un conjuro, tendrás que descargarlo en 1 minuto o su energía se disipará sin causar mayor daño.

Puedes imbuir un conjuro castigador en un proyectil o la munición de un arma, como una bala de honda, una flecha o un virote. En tal caso, el conjuro se disipa si el ataque falla. El conjuro no tendrá ningún efecto si se emplea sobre un arco, ballesta, honda o arma similar que requiera munición.

Un conjuro abrasador emplea un espacio de conjuro de un nivel superior al normal.

CONJURO CONGELANTE [METAMÁGICA] (MJ2)

Flash Frost Spell

Tus conjuros que empleen frío y hielo para dañar a tus enemigos dejarán tras de sí una gélida pátina resbaladiza.

Beneficio: esta dote metamágica sólo se puede aplicar a un conjuro que posea el descriptor “frío” y que afecte a un área. Un conjuro congelante causa 2 puntos de daño por frío adicional por cada nivel de conjuro a todas las criaturas afectadas por. Cuando lances uno de estos conjuros, toda el área afectada por él quedará cubierta por una resbaladiza capa de hielo durante 1 asalto. Cualquiera que trate de moverse por esta zona helada deberá superar una prueba de

Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

Equilibrio contra CD 10 o quedar tumbado. Una criatura que corra o cargue a través de esta zona deberá superar una prueba de Equilibrio contra CD 20 para evitar caer. Un conjuro congelante emplea un espacio de conjuro un nivel superior al normal.

CONJURO CON ALCANCE [METAMÁGICA] (DC)

Reach Spell

Puedes lanzar conjuros de toque sin tocar al receptor del conjuro

Beneficio: puedes lanzar un conjuro que de forma normal tiene alcance de toque a cualquier distancia de hasta 30 pies. El conjuro se convierte de forma efectiva en un rayo, de modo que debes tener éxito en un ataque de toque a distancia para conferir el conjuro al receptor. Un conjuro con alcance utiliza un espacio de conjuro dos niveles más alto que el nivel actual del conjuro.

CONJURO DE SIGNATURA [GENERAL] (GJF)

Signature Spell

Estás tan familiarizado con un conjuro en el que ya tienes maestría que puedes convertir otros sortilegios preparados en ese conjuro.

Prerrequisitos: Maestría en conjuros.

Beneficio: elige un conjuro que hayas dominado mediante la dote Maestría en conjuros para que sea tu conjuro de signatura. A partir de ese momento puedes convertir conjuros arcanos preparados de su nivel o superior a tu conjuro de signatura, tal y como un clérigo puede lanzar de forma espontánea conjuros preparados como conjuros de *curar*.

Especial: puedes adquirir Conjuro de signatura varias veces, aplicando la dote en cada ocasión a un conjuro con el que tengas maestría diferente.

CONJURO DE TIERRA [GENERAL] (RS)

Earth Spell

Extraes poder mágico de la tierra bajo tus pies.

Prerrequisitos: Con 13, Sab 13, Sentido terrestre, Intensificar conjuro.

Beneficio: mientras estés sobre piedra o tierra sin trabajar (incluyendo tierra normal), puedes usar la dote Intensificar conjuro con efectos adicionales. Si lanzas un conjuro usando un espacio de conjuro de un nivel superior al nivel real del conjuro, éste se trata como un conjuro de dos niveles superior y tu nivel efectivo de lanzador aumenta en uno. Si usas un conjuro de dos niveles superior, éste se trata como si fuera de tres niveles superior y tu nivel efectivo de lanzador aumenta en uno, etc.

No puedes conseguir el beneficio de esta dote cuando lances un conjuro con el descriptor de aire, agua o fuego.

CONJURO DEBILITADOR [CORRUPTA] (HH)

Debilitating Spell

Invocando tu corrupción interior, puedes añadir un poder maligno a tus conjuros ofensivos.

Prerrequisitos: Estallido de malevolencia, corrupción moderada.

Beneficio: esta dote añade el descriptor malvado a un conjuro. Además, si el conjuro causa daño físico a un sujeto, el blanco recibe 2 puntos de daño de Constitución (si tu degeneración es mayor que tu depravación) o 4 puntos de daño de Sabiduría (si tu depravación es mayor que tu degeneración). Si tienes el mismo nivel de degeneración y depravación, elige qué clase de daño deseas causar. El conjuro causa este daño de característica sólo a un blanco, incluso aunque el propio conjuro afecte a un área o a más de un objetivo (en cuyo caso, eliges el blanco que se verá afectado por tu corrupción).

Puedes usar esta aptitud dos veces por día si tienes una corrupción moderada y cuatro veces si tienes una corrupción severa.

Especial: debes declarar que estás usando esta dote antes de lanzar el conjuro. Si la usas sobre una criatura inmune al daño de característica, el uso diario es consumido de todas formas.

No puedes combinar esta dote con la de Golpe debilitador en un solo ataque (por ejemplo, con un ataque de toque). Si tienes ambas dotes, debes elegir cuál usar en un ataque determinado.

CONJURO EXPLOSIVO [GENERAL] (RC)

Explosive Spell

Puedes lanzar conjuros con onda expansiva.

Beneficio: si se falla un TS de Reflejos, un conjuro explosivo lanza a cualquier criatura dentro del área hasta el borde exterior de esa área, causándole daño adicional y dejándola tumbada.

Por ejemplo, todas las criaturas en el área de una *bola de fuego* explosiva que fallen sus TS no sólo sufren todo el daño, sino que son empujadas hasta la casilla más cercana exterior al perímetro de la extensión de 20'. Del mismo modo un *rayo relampagueante* explosivo desplaza a los objetivos que fallen sus

salvaciones hasta el exterior del área definida por las casillas por donde pasa la línea. Cualquier criatura desplazada de este modo también sufre 1d6 puntos de daño adicionales por cada 10' de desplazamiento (ninguno si el desplazamiento es menor a 10') y queda tumbada. Si algún obstáculo evita que una criatura desplazada llegue hasta el borde del efecto, la criatura se detiene y sufre 1d6 puntos de daño por golpear contra la barrera (además de cualquier daño sufrido antes del choque). En cualquier caso, este movimiento no provoca ataques de oportunidad. Conjuro explosivo sólo puede aplicarse a conjuros que permitan salvar contra Reflejos y que afecten un área (un cono, cilindro, línea o explosión). Un conjuro explosivo usa un espacio de conjuros dos niveles mayor que el sortilegio original.

CONJURO INNATO [GENERAL] (RC)

Innate Spell

Has llegado a dominar tanto un conjuro que ahora puedes usarlo como una aptitud sortilega.

Prerrequisitos: Apresurar conjuro, Conjurar en silencio, Conjurar sin moverse.

Beneficio: elige cualquier conjuro que puedas lanzar. A partir de ahora puedes lanzarlo como si fuera una aptitud sortilega una vez por asalto. Se debe gastar permanentemente un espacio de conjuros ocho niveles superior que el conjuro innato para conseguir el efecto, y cualquier coste en PX del sortilegio se gastan cada vez que lo usas. Además, debes tener cualquier foco requerido por el conjuro para usarlo como aptitud sortilega, y si tiene componentes materiales caros, debes usar un objeto valorado en 50 veces ese coste como foco.

Un conjuro innato es una aptitud sortilega y no realmente un conjuro, por lo que un clérigo no puede perderlo para lanzar espontáneamente un sortilegio de *curar* o *infligir*. Así mismo, los lanzadores de conjuros que pierden la capacidad de lanzar sortilegios del nivel del espacio de conjuros usado para el conjuro innato ya no pueden usar la aptitud sortilega.

Especial: puedes adquirir esta dote más de una vez, eligiendo otro conjuro y pagando el espacio de conjuro, foco y costes de componentes materiales cada vez.

CONJURO INNATO [METAMÁGICA] (GJF)

Innate Spell

Has dominado un conjuro hasta tal nivel que ahora puedes utilizarlo como aptitud sortilega.

Prerrequisitos: Conjurar en silencio, Conjurar sin moverse

Beneficio: elige un conjuro que conozcas.

Ahora puedes utilizarlo tres veces al día como aptitud sortilega. Si el conjuro innato tiene un coste en PX, lo pagas cada vez que lo utilices; si tiene un foco, debes tenerlo para poder emplear el sortilegio y si tiene un componente material que cueste, debes tener un objeto que valga 50 veces esa cantidad para utilizarlo como foco para la aptitud sortilega. En los demás casos, no necesitas componentes para utilizar el conjuro innato como aptitud sortilega.

Debes asignar permanentemente un espacio de conjuro del nivel apropiado para el conjuro innato. No podrás utilizar este espacio para ninguna otra cosa; es decir, puedes lanzar un conjuro menos al día de ese nivel que si no tuvieses el conjuro innato. Por ejemplo, si normalmente puedes lanzar tres conjuros de nivel 3 por día y eliges *bola de fuego* como tu conjuro innato, ahora sólo podrás lanzar 2 sortilegios de nivel 3 al día, pero obtendrás tres usos diarios de *bola de fuego* como aptitud sortilega.

Especial: puedes elegir esta dote más de una vez, seleccionando un conjuro innato distinto en cada ocasión.

CONJURO LIGADO A LA TIERRA [METAMÁGICA] (MJ2)

Earthbound Spell

Vinculas tu conjuro a la tierra y la roca, dejándolo allí hasta que algún rival se tope con él. En ese momento se liberarán sus energías.

Beneficio: cuando lances un conjuro ligado a la tierra, lo colocarás en cualquier casilla adyacente a ti. Deberás especificar todos los efectos, opciones y demás variables a la hora de lanzarlo. La siguiente criatura que entre en la casilla protegida activará el conjuro. Si afecta a un área dicha casilla será el centro del efecto o su casilla inicial. En el caso de un cono, línea o área similar, tendrás que designar en el momento del lanzamiento la dirección en la que se ha de extender. Un conjuro ligado a la tierra que no afecte a un área se centrará sobre la criatura que lo activó. No puedes aplicar la dote metamágica Conjuro ligado a la tierra a un conjuro con alcance personal.

Un conjuro ligado a la tierra permanece en activo durante 1 hora o hasta que sea activado. Una prueba de Buscar (CD 25 + el nivel del conjuro) revelará su presencia, igual que *detectar magia* o aptitudes similares. Un personaje con la aptitud de encontrar trampas podrá realizar una prueba de Inutilizar mecanismo (CD 25 + el nivel del conjuro) para eliminar el conjuro ligado a la



tierra (igual que si fuese una trampa mágica). Un efecto de *disipar magia* también puede eliminar el conjuro, evitando que funcione.

Un conjuro ligado a la tierra emplea un espacio de conjuro dos niveles superior al normal.

CONJURO LÍRICO [BARDO] (AC)

Lyric Spell

Puedes canalizar el poder de tu música de bardo hacia tu magia, lo que te permite emplear usos diarios de esta aptitud para lanzar conjuros.

Prerrequisitos: música de bardo, Interpretar 9 rangos, aptitud para lanzar espontáneamente conjuros arcanos de nivel 2º.

Beneficio: puedes gastar un uso diario de tu aptitud de música de bardo para lanzar cualquier conjuro arcano que conozcas y puedas lanzar espontáneamente. Debes seguir utilizando una acción para lanzarlo (siguiendo las reglas normales de tiempo de lanzamiento), pero el uso de la dote Conjuro lírico cuenta como parte de ésta. Lanzar un conjuro requiere un uso de tu aptitud de música de bardo, más otro adicional por nivel de éste. Por ejemplo, lanzar uno de nivel 3º requiere cuatro usos diarios de tu aptitud de música de bardo.

Especial: cualquier conjuro que lances utilizando la dote Conjuro lírico gana tu instrumento como foco arcano adicional, en caso de usarlos.

No puedes utilizar esta dote para lanzar un conjuro mejorado con la dote metamágica de Conjurar en silencio.

CONJURO PERSISTENTE [METAMÁGICA] (RC)

Persistent Spell

Puedes hacer que un conjuro dure todo el día.

Prerrequisitos: Prolongar conjuro.

Beneficio: puedes incrementar la duración de los conjuros con alcance fijo o personal hasta 24 horas. Los sortilegios de duración instantánea no pueden ser afectados por esta dote, y tampoco aquellos cuyos efectos se descargan. No necesitas mantener la concentración para los conjuros de *detectar persistentes* (como *detectar magia* o *detectar pensamientos*) para ser consciente de la mera presencia o ausencia del sujeto a detectar, pero obtener información adicional requiere concentrarse normalmente.

Un sortilegio persistente usa un espacio de conjuros seis veces superior al nivel normal.

CONJURO RÁPIDO [METAMÁGICA] (DC)

Rapid Spell

Puedes lanzar conjuros con tiempos de lanzamiento largos con más rapidez.

Beneficios: sólo se pueden hacer rápidos los conjuros con un tiempo de lanzamiento superior a una acción estándar. Un conjuro rápido con un tiempo de lanzamiento de 1 asalto completo puede lanzarse como una acción estándar. Uno con tiempo de lanzamiento medido en asaltos puede lanzarse en 1 asalto completo. Los que estén medidos en minutos pueden lanzarse en 1 minuto, y los que lo estén en horas podrán lanzarse en 1 hora. Un conjuro rápido usa un espacio de conjuro un nivel superior al del nivel real del conjuro.

Especial: un conjuro puede hacerse rápido y apresurarse a la vez si su tiempo de lanzamiento original era 1 asalto completo. Esta dote puede aplicarse a un conjuro lanzado espontáneamente mientras su tiempo de lanzamiento original sea mayor que 1 asalto completo.

CONJURO RETRIBUTIVO [METAMAGIA] (CM)

Retributive Spell

Puedes mantener un conjuro en reserva para usarlo cuando un enemigo te haga daño.

Beneficio: cuando lanzas un conjuro modificado por esta dote metamágica, el conjuro no tiene un efecto inmediato. En cualquier momento en que seas dañado por un ataque cuerpo a cuerpo durante las siguientes 24 horas (o hasta que vuelvas a preparar o a renovar tus conjuros), puedes elegir lanzar el conjuro contra ese atacante como acción inmediata. Una vez activado, un conjuro retributivo desaparece (sólo puede afectar a un atacante).

Puedes aplicar esta dote solo a un conjuro que tenga como objetivo a una criatura. Un conjuro retributivo solo puede afectar al atacante que lo desencadenó, incluso si el conjuro normalmente te permitiría seleccionar como objetivo a múltiples criaturas.

Sólo puedes tener un conjuro retributivo lanzado a la vez. Lanzar un segundo conjuro retributivo cancela el primero (eliminándolo sin efecto). Si preparas o renuevas tus conjuros mientras tienes lanzado un conjuro retributivo, éste se disipa sin efecto.

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

CONJURO SILENCIOSO ESPONTÁNEO

[METAMÁGICA] (RC)

Sudden Silent

Puedes lanzar un conjuro silenciosamente sin ninguna preparación especial.

Beneficio: una vez al día, puedes aplicar el efecto de la dote Conjurar en silencio a cualquier sortilegio que lances sin incrementar su nivel ni prepararlo especialmente con antelación. Si tienes la dote Conjurar en silencio puedes seguir usándola normalmente.

CONJURO SIN MOVERSE ESPONTÁNEO

[METAMÁGICA] (RC)

Sudden Still

Puedes lanzar un conjuro sin realizar gestos sin ninguna preparación especial.

Beneficio: una vez al día, puedes aplicar el efecto de la dote Conjurar sin moverse a cualquier sortilegio que lances sin incrementar su nivel ni prepararlo especialmente con antelación. Si tienes la dote Conjurar sin moverse puedes seguir usándola normalmente.

CONJURO TRANSDIMENSIONAL [METAMÁGICA] (RC)

Transdimensional Spell

Puedes lanzar conjuros que afecten a objetivos acechando en planos coexistentes y espacios extradimensionales cuyas entradas estén dentro del área de efecto.

Beneficio: un conjuro transdimensional tiene efecto normal y completo sobre criaturas incorpóreas, criaturas en el plano Etéreo o el plano de la Sombra, y criaturas que se encuentren en el interior de un espacio extradimensional que esté dentro del área de efecto. Tales criaturas incluyen a criaturas etéreas, criaturas *intermitentes* o que *caminen por las sombras*, fantasmas manifestados y criaturas en el interior de un espacio extradimensional de un *truco de la cuerda*, *agujero portátil* o *bolsillo para el familiar*.

Debes ser capaz de percibir a una criatura para que sea objetivo de tu conjuro, pero no es necesario para afectarla con el área de un cono, explosión, emanación o expansión.

Un conjuro transdimensional usa un espacio de conjuro de un nivel superior al real.

Normal: sólo los conjuros y efectos de fuerza pueden afectar a las criaturas etéreas, y ningún ataque desde el plano Material afecta a criaturas en el plano de la Sombra o en el interior de un espacio

extradimensional. Hay un 50% de posibilidades que cualquier conjuro diferente de un efecto de fuerza falle contra una criatura incorpórea.

CONJURO TRANSDIMENSIONAL [METAMÁGICA] (DC)

Transdimensional Spell

Puedes lanzar conjuros que afectan a objetivos que acechan desde planos coexistentes y espacios extradimensionales cuyas entradas dentro del área del conjuro.

Beneficios: un conjuro transdimensional tiene todo su efecto normal en criaturas incorpóreas, criaturas del plano Etéreo o de la Sombra, y las que estén en el interior de un espacio extradimensional dentro del área del conjuro. Estas criaturas incluyen criaturas etéreas, criaturas que usan intermitencia o caminan por la sombra, fantasmas manifestados y criaturas que estén dentro de un espacio extradimensional como un *truco de la cuerda* o un agujero portátil.

Debes ser capaz de percibir a una criatura para que sea el objetivo de un conjuro, pero no necesitas percibirla para atraparla en el área de una explosión, cono, emanación o expansión.

Un conjuro transdimensional usa un espacio de conjuro de un nivel más que el del sortilegio.

Normal: a las criaturas etéreas sólo les pueden afectar los conjuros y efectos de fuerza y ningún ataque del plano Material afecta a las criaturas en el plano de la Sombra en un espacio extradimensional cerrado. Hay un 50% de que cualquier conjuro, aparte de los efectos de fuerza, falle contra una criatura incorporal.

CONJUROS COOPERATIVOS [METAMÁGICA] (RC)

Cooperative Spell

Puedes lanzar conjuros con un efecto mayor, junto con el mismo sortilegio lanzado por otro.

Prerrequisitos: cualquier dote metamágica.



Beneficio: mientras estéis adyacentes, tú y otro lanzador de conjuros que también tenga esta dote podéis lanzar simultáneamente el mismo conjuro en el asalto. Suma +2 a la CD de salvación de los conjuros lanzados cooperativamente y +1 a las pruebas de nivel de lanzador para superar la RC (si la hay), usando la CD base más alta y la prueba de nivel de cualquier lanzador. Un conjuro cooperativo usa un espacio de conjuro del mismo nivel que el sortilegio original.

Especial: por cada lanzador adicional que posea esta dote y lance el mismo conjuro cooperativo simultáneamente, tanto la CD como el bonificador al nivel de lanzador aumentan en 1. Cuando dos o más lanzadores de conjuros lanzan un sortilegio cooperativamente debe estar adyacentes a al menos dos de los otros lanzadores involucrados en el lanzamiento. Por ejemplo, dos magos y dos hechiceros formando un círculo tienen la dote Conjuros cooperativos. Los primeros tres en el orden de iniciativa preparan una acción para lanzar *bola de fuego*, lanzando el conjuro al mismo tiempo que el cuarto. La CD base de la salvación del conjuro es igual a la mayor CD de entre los lanzadores cooperativos (tal como determinen las puntuaciones de característica relevantes, otras dotes, aptitudes especiales u objetos) +4 (+2 para la primera pareja de lanzadores cooperativos y +1 para cada uno de los otros dos). Además, quien tenga el mayor nivel de lanzador determina la base de la prueba de nivel de lanzador, que obtiene un bonificador +3 (+1 por cada lanzador cooperativo adicional).

CONJUROS DE SANCTASANCTÓRUM [METAMÁGICA] (RC)

Sanctus Spell

Tus conjuros son especialmente poderosos en terreno propio.

Prerrequisito: cualquier dote metamágica.

Beneficio: un conjuro de sanctasancetórum tiene un nivel efectivo superior en 1 al normal si se lanza en tu sanctasancetórum (ver abajo), pero si se lanza fuera, el sortilegio tiene un nivel efectivo inferior en 1 al normal. Todos los efectos dependientes del nivel (incluidas CDs de las salvaciones) se calculan de acuerdo con el nivel ajustado. Un conjuro de sanctasancetórum usa un espacio de conjuros del nivel normal.

Especial: tu sanctasancetórum es un lugar, edificio o estructura que hayas elegido previamente, de un tamaño no mayor a 20' nivel de diámetro. El área designada debe ser un lugar donde hayas pasado un periodo acumulativo de al menos tres meses. Se puede elegir un sanctasancetórum con una estructura mayor, pero sus ventajas especiales no se aplican fuera del área. Una vez designado, un lugar tarda siete días en convertirse en un sanctasancetórum, y si eliges una nueva área, los beneficios de la antigua se desvanecen inmediatamente.

CONJUROS ENCADENADOS [METAMÁGICA] (RC)

Chain Spell

Puedes lanzar conjuros que se arquean hacia otros objetivos además del principal.

Prerrequisitos: cualquier dote metamágica.

Beneficio: cualquier conjuro que especifica un único objetivo y tiene un alcance mayor que toque puede encadenarse para que afecte normalmente a su objetivo principal y después se arquee hacia un número de objetivos secundarios igual a tu nivel de lanzador (máximo 20). Cada arco afecta a un objetivo secundario que tú elijas, todos los cuales no deben distar más de 30' del objetivo principal, y ninguno puede ser afectado más de una vez. Puedes elegir afectar a menos objetivos del máximo permitido.

Si el conjuro encadenado inflige daño, cada uno de los objetivos secundarios sufre la mitad de daño, cada uno de los objetivos secundarios sufre la mitad de daño que el principal (redondeado a la baja) y pueden intentar salvar contra Reflejos para la mitad de daño (tanto si el sortilegio permite que el objetivo original salve como si no). Para los conjuros que no infligen daño, las CDs de las salvaciones contra los efectos de los arcos se reduce en 4. Por ejemplo, si un mago de 10º nivel lanza normalmente *causar miedo* con CD 14, un *causar miedo* encadenado podría afectar a un jefe trago con una CD 14 y hasta diez de sus guardianes cercanos con CD 10.

Un conjuro encadenado usa un espacio de conjuros tres niveles superior al nivel real del sortilegio.

CONJUROS NATURALES [SALVAJE]

Natural Spell

Puedes lanzar conjuros estando en una forma salvaje.

Prerrequisitos: aptitud para utilizar forma salvaje, Sab 13.

Beneficio: puedes realizar los componentes verbales y somáticos de un conjuro estando en una forma salvaje. Por ejemplo, en forma de halcón puedes utilizar chirridos y gestos de tus garras como sustitutos de los componentes verbales y somáticos normales de un conjuro. También puedes utilizar cualquier componente material o foco que poseas, incluso si estos objetos se han fundido en la forma. Esta dote no permite el uso de objetos mágicos mientras estés en una forma que normalmente no permitiría su uso, y tampoco te proporciona la aptitud de hablar mientras estés en forma salvaje.

CONJUROS PENETRANTES [GENERAL]

Spell Penetration

Tus sortilegios son especialmente poderosos y pueden atravesar la RC con mayor facilidad.

Beneficio: obtienes un +2 en las pruebas de nivel de lanzador (1d20 + nivel de lanzador) para intentar superar la RC de una criatura.

CONJUROS PENETRANTES MAYORES [GENERAL]

Greater Spell Penetration

Tus sortilegios son especialmente potentes, salvando la RC con mayor facilidad de la habitual.

Prerrequisito: Conjuros penetrantes.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 en las pruebas de nivel de lanzador (1d20 + nivel de lanzador) para superar la RC de una criatura. Este bonificador se apila con el de Conjuros penetrantes (ver arriba).

CONJUROS REPETIDOS [METAMÁGICA] (RC)

Repeat Spell

Puedes lanzar un conjuro que se repite en el siguiente asalto.

Prerrequisitos: cualquier dote metamágica.

Beneficio: un conjuro repetido se lanza automáticamente al inicio de tu turno en el siguiente asalto. No importa que te hayas movido en el asalto anterior, el segundo conjuro se origina desde el mismo lugar y afecta la misma área que el original. Si el primer sortilegio designaba a un objetivo a distancia, el repetido afecta al mismo objetivo si se encuentra en un radio de 30' de su posición original; de otro modo, el segundo conjuro falla. Los conjuros de toque a distancia no pueden ser afectados por esta dote.

Un conjuro repetido usa un espacio de conjuros tres niveles superior al normal.

CONOCIMIENTO ARCANO ÉLFICO [GENERAL] (MJ2)

Elven Spell Lore

Has estudiado las poderosas tradiciones arcanas de los elfos, lo que te ha dado una gran comprensión sobre las intrincadas leyes de la magia y las estructuras teóricas en las que se basan los conjuros.

Prerrequisitos: Int 17 o elfo, Saber (arcano) 11 rangos.

Beneficio: tu comprensión de los secretos arcanos élficos te concede dos beneficios. Cuando lances *disipar magia* o *disipar magia mayor*, obtendrás un bonificador +2 a tu prueba de nivel de lanzador. Tu conocimiento teórico sobre la magia te permite deshacer con mayor facilidad las energías que sustentan cualquier conjuro hostil.

Además, tu sabiduría arcana te permitirá acceder a esotéricos conocimientos arcanos. Elige un conjuro de tu libro de conjuros cuando adquieras esta dote. Cada vez que prepares dicho conjuro, podrás alterar el tipo de daño que cause a otro de tu elección. Deberás hacer la elección cuando prepares el conjuro, no al lanzarlo (los personajes que no preparen sus conjuros no se benefician de esta faceta de la dote). Podrás preparar el mismo conjuro varias veces, alterando el tipo de energía en cada ocasión si lo deseas.

Puedes escoger esta dote varias veces. El bonificador de nivel de lanzador no se apila. Cada vez que adquieras la dote deberás elegir un nuevo conjuro.

CONOCIMIENTO DE GENIOS [GENERAL] (RF)

Genie Lore

Has estudiado siglos de conocimiento calishita sobre la raza de los genios.

Región: Calimshán.

Beneficio: elige un tipo de energía: ácido, frío, electricidad o fuego. Añade +1 a las CD de los TS de cualquier conjuro de hechicero con el descriptor del tipo de energía que has lanzado. Este beneficio se acumula con la dote Soltura con una escuela de magia, si el conjuro que has lanzado es de esa escuela.

Especial: puedes adquirir esta dote varias veces. Cada vez que escoges esta dote se aplica a un nuevo tipo de energía.

CONOCIMIENTO DRACÓNICO [MONSTRUOSA] (D)

Draconic Knowledge

Estás en armonía con la naturaleza y los elementos, y puedes recurrir a grandes pozos de sabiduría.

Prerrequisitos: Int 19, dragón auténtico, tres habilidades de conocimiento cualesquiera.

Beneficio: esta dote funciona de manera similar al rasgo de clase de bardo llamado conocimiento de bardo, excepto que se basa en la escala y el impacto de eventos pasados, en lugar de cuánta gente comparte la información. Puedes realizar una prueba especial de conocimiento dracónico (d20 + tu categoría de edad + tu modificador de Int) para ver si conoces alguna información relevante sobre un objeto, un suceso o un lugar. Esta prueba no revelará los poderes de un objeto mágico, pero sí dará una idea de su función general. No puedes elegir 10 ó 20 en esta prueba, este tipo de información es esencialmente aleatorio. Si posees una habilidad de Saber que esté relacionada o sea aplicable a la información que buscas, recibes un bonificador +1 a la prueba de conocimiento dracónico por cada 5 rangos que poseas en la habilidad de Saber.

Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

El DM determina la CD para la prueba consultando la tabla siguiente:

CD	Tipo de conocimiento	Ejemplos
10	Algo de significado mundial o planetario	Información acerca de la creación del mundo, cataclismos mundiales, poderosos lugares misteriosos o dioses
15	Algo de significado regional pero de larga duración o con un impacto duradero	Información acerca de imperios guerras, desastres regionales e individuos y grupos legendarios
20	Algo de significado regional, pero con unos efectos relativamente breves	Información acerca de países, batallas, desastres nacionales, o individuos y grupos poderosos
25	Algo con un significado local, con un impacto duradero o de larga duración	Información acerca de una dinastía menor, un pequeño lugar misterioso, un objeto mágico singular o un héroe
30	Algo con significado local y con efectos relativamente breves	Información acerca del héroe local una batalla menor o un edificio singular

Modificadores a la CD

- 1 Por cada 10.000 po del valor del objeto, si es un objeto
- 5 El individuo es un dragón, un matadragones o un amigo de los dragones
- 5 El dragón tiene su guarida en la zona afectada

CONOCIMIENTO OSCURO [GENERAL] (AC)

Obscure Lore

Eres una fuente de información poco conocida.

Prerrequisitos: rasgo de clase de Conocimiento o de Conocimiento de bardo.

Beneficio: obtienes un bonificador introspectivo de +4 a las pruebas utilizando los rasgos de clase de Conocimiento o Conocimiento de bardo.

CONOCIMIENTO PROHIBIDO [CORRUPTA] (HH)

Forbidden Lore

Ganas una horrenda comprensión en materias que no están hechas para ser comprendidas por las mentes mortales.

Prerrequisitos: rasgo de clase de Conocimiento o Conocimiento de bardo, depravación leve.

Beneficio: cuando haces una prueba de conocimiento de bardo o conocimiento, añades un bonificador a la prueba si la pregunta está relacionada con temas sobrenaturales, horribles, corruptos o prohibidos de alguna otra forma (a discreción del DM). Añade un bonificador +2 si posees un nivel de corrupción leve, un +4 si el nivel es moderado y un +6 si el nivel es severo.

CONSAGRAR APTITUD SORTÍLEGA [GENERAL] (OE)

Consecrate Spell–Like Ability

Canalizas el poder divino a tus aptitudes sortílegas.

Prerrequisito: cualquier alineamiento bueno

Beneficio: esta dote añade el descriptor “bien” a una aptitud sortílega. Más aún, si la aptitud causa daño, la mitad de este daño (redondeando hacia abajo) será de origen divino y no podrá ser reducido por resistencias o inmunidades a los ataques de energía. Por ejemplo, si el *rayo relampagueante* consagrado de un avoral causase 31 puntos de daño, 16 puntos serían por electricidad y los otros 15 no. Así una criatura no buena inmune a la electricidad seguiría sufriendo 15 puntos de daño si fallase su salvación de Reflejos.

Cada una de tus aptitudes sortílegas puede ser consagrada hasta tres veces al día, aunque esta dote no te permite exceder el límite de usos diarios de una aptitud. Por ello, si un eladrín tulani eligiese consagrar su aptitud de *relámpagos zigzaguentes*, podría lanzar un *relámpago zigzaguyente* consagrado hasta tres veces al día. Después podría seguir utilizando su aptitud de *relámpago zigzaguyente* de forma normal (ya que puede emplearla a voluntad), o consagrar alguna otra aptitud sortílega (como la *tromba de meteoritos*).

CONSAGRAR CONJURO [METAMÁGICA] (DC)

Consecrate Spell

Puedes imbuir uno de tus conjuros con la energía pura del bien.

Prerrequisitos: cualquier alineamiento bueno.

Beneficio: un conjuro que modifiques con esta dote obtendrá el descriptor “bien”. Más aún, si el conjuro causa daño, la mitad de dicho daño (redondeando hacia abajo) será de origen divino y no podrá ser reducido por resistencias o inmunidades a los ataques de energía. Por ejemplo, un conjuro de *tormenta de fuego* consagrado lanzado por un clérigo de nivel 16º, causa 16d6 puntos de daño, la mitad de los cuales es daño por fuego y la otra mitad puro poder divino. Así, las criaturas inmunes al fuego aún sufrirían daño. Un conjuro consagrado emplea un espacio de conjuro de un nivel superior al nivel real del conjuro.

CONSAGRAR DISPARADOR DE CONJUROS [ELEVADA] (OE)

Consecrate Spell Trigger

Canalizas el poder divino a través de un objeto desencadenante de conjuros, como una varita o un bastón.

Prerrequisitos: Fabricar varita o Fabricar bastón, aptitud para expulsar muertos vivientes.

Beneficio: cuando emplees un objeto desencadenante de conjuros, como una varita o bastón, podrás gastar uno de tus intentos de expulsión diarios para activar el objeto. Gastaras igualmente una de las cargas del objeto. El conjuro lanzado de esta forma desde el objeto se verá modificado como si se le hubiese aplicado la dote Consagrar conjuro.

CONSTRICCIÓN DESGARRADORA [MONSTRUOSA] (ES)

Rending Constriction

Puedes destrozar a los enemigos inmovilizados.

Prerrequisitos: Fue 19, Des 15, aptitud de constreñir, Agarrón mejorado, Agarrón múltiple mayor, Agarrón múltiple, dos extremidades constrictoras.

Beneficio: si mantienes una presa con más de un apéndice sobre un contrincante y eres capaz de constreñir, puedes realizar un ataque adicional de rasgadura en el mismo asalto. Este ataque inflige automáticamente el doble del daño del ataque de constreñir y el bonificador de daño es 1 ½ veces tu bonificador de Fuerza. Sin embargo, realizar este ataque de rasgadura libera automáticamente a la criatura inmovilizada en su siguiente acción. Debes restablecer la presa para volver a constreñir.

CONSTRUCCIÓN FRÁGIL [RESERVA] (CCH)

Fragile Construction

Tu sintonía natural con las fuerzas de la entropía te permiten debilitar objetos con la fuerza de tu voluntad.

Prerrequisitos: acceso al dominio de Destrucción.

Beneficio: mientras tengas un conjuro de nivel 3 o más del dominio de Destrucción disponible para lanzar, puedes mejorar los defectos inherentes en los objetos. Usar esta aptitud requiere un toque o un ataque de toque cuerpo a cuerpo (si se usa contra un oponente). Durante un número de asaltos igual a tu nivel de lanzador, la dureza o la reducción de daño del objeto o constructo tocado se reduce en una cantidad igual al nivel del conjuro de Destrucción de mayor nivel que tengas disponible para lanzar. Esta aptitud no puede reducir la dureza de un objeto o la reducción de daño por debajo de 0.

Como beneficio secundario, obtienes un bonificador +1 introspectivo a todos los intentos de romper arma que realices.

CONSUNCIÓN CRUENTA [METAMAGIA] (LM)

Fell Drain

Los enemigos vivos a los que tu conjuro daño sufren también un nivel negativo.

Beneficio: puedes alterar un conjuro que inflija daño a los oponentes para que cualquier criatura viva a la que se lo haga también sufra un nivel negativo. Si el objetivo tiene como mínimo tantos niveles negativos como DG, muere. En el supuesto de que sobreviviera, estos desaparecerían (sin necesidad de un TS de Fortaleza) después de tantas horas como nivel de lanzador tengas (máximo 15). Un conjuro de consunción cruenta utiliza un espacio de conjuro 2 niveles por encima del real.

CONSUNCIÓN DE CONJUROS [MONSTRUOSA] (LM)

Spell Drain

Puedes lanzar cualquier conjuro que hayas absorbido de la mente de una criatura.

Prerrequisitos: Car 15, aptitud sobrenatural consunción de energía, Consunción de energía mejorada, 5º nivel de lanzador.

Beneficio: si infliges un nivel negativo a una criatura lanzadora de conjuros y ésta pierde uno preparado, obtienes la capacidad de lanzarlo una vez (como si lo hubieses preparado tú). Trata el efecto de éste como si hubiese sido lanzado por el personaje que lo preparó (incluyendo el nivel de lanzador, la CD de salvación, etc.). No es necesario que poseas la puntuación de característica requerida para hacerlo (por ejemplo, no tienes por qué tener Inteligencia 13 para lanzar un bola de fuego absorbido de la mente de un mago).

El sortilegio permanece en tu mente hasta un máximo de 1 hora. Puedes tener un número máximo de conjuros robados igual a tu bonificador de Carisma (mínimo 1); cualquiera que obtengas por encima de este número simplemente se pierde.

Esta dote no tiene efecto en los lanzadores de conjuros que no los preparan (como un hechicero, que simplemente pierde un espacio de conjuros por cada nivel negativo infligido, de la forma habitual) o no tenga preparados (como un guerrero o un mago que los haya lanzado todos).

CONSUNCIÓN DE ENERGÍA MEJORADA [MONSTRUOSA] (LM)

Improved Energy Drain

Extraes poder adicional de las víctimas a las que consumes energía.

Prerrequisitos: Car 15, aptitud sobrenatural de consunción de energía.

Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

Beneficio: siempre que inflijas un nivel negativo a una criatura, obtienes un bonificador de +1 a las pruebas de habilidades y características, las tiradas de ataque y los TS durante 1 hora.

CONSUNCIÓN DE VIDA [MONSTRUOSA] (LM)

Life Drain

Consumes energía vital adicional a tus enemigos.

Prerrequisitos: Car 13, aptitud sobrenatural consunción de energía.

Beneficio: siempre que inflijas un nivel negativo a una criatura, suma tu modificador de Carisma a los puntos de golpe que pierda por éste.

Entonces, tú obtienes puntos de golpe temporales iguales a la cantidad que la víctima haya perdido por la consunción. Estos tienen una duración máxima de 1 hora.

Por ejemplo, una criatura a la que un espectro (Car 15) con esta dote toque pierde 2 puntos de golpe adicionales por cada nivel negativo y el muerto viviente, a su vez, obtiene 2 puntos de golpe adicionales por cada uno de estos niveles que inflija.

Especial: sin esta dote, un objetivo pierde 5 puntos de golpe cada vez que sufra un nivel negativo y la criatura que lo inflija obtiene 5 puntos de golpe temporales durante un máximo de 1 hora.

CONSUNCIÓN MENTAL [ACECHO] (CS)

Mind Drain

Tu ataque puede debilitar los poderes mentales de tus oponentes.

Prerrequisitos: reserva de puntos de poder, ataque furtivo +2d6.

Beneficio: tu ataque furtivo con éxito consume puntos de poder de tu objetivo iguales a su nivel de manifestador (mínimo 1). Si este ataque reduce a tu objetivo a 0 puntos de poder, éste también pierde cualquier foco psíquico. Un objetivo que no tenga puntos de poder cuando hagas tu ataque no se ve afectado por esta dote. No puedes usar esta dote sobre el mismo objetivo más de una vez por asalto.

Usar esta dote reduce tu daño por ataque furtivo en 1d6.

CONTRACONJURO ESPIRITUAL [DIVINA] (CCH)

Spiritual Counter

Tu devoción y fe te permiten contrarrestar los efectos de otros conjuros.

Prerrequisito: Cualquier otra dote divina, aptitud de expulsar o reprender muertos vivientes.

Beneficio: Como acción estándar (preparada), puedes gastar uno o más usos de expulsar o reprender muertos vivientes para contrarrestar el conjuro de otro lanzador, como si hubieras lanzado el mismo conjuro (ver *Contraconjuros* en el *Manual del Jugador*). Debes gastar un número de usos diarios igual a 2 + el nivel del conjuro que deseas contrarrestar (mínimo 1) y ser capaz de lanzar ese conjuro como si estuviera en tu lista de conjuros.

Normal: Puedes contrarrestar un conjuro sólo lanzando el mismo conjuro, un contraconjuro específico o *disipar magia*.

CONTRACONJURO MEJORADO [GENERAL]

Improved Counterspell

Entiendes los matices de la magia hasta tal punto que puedes contrarrestar con gran eficacia los conjuros de tus oponentes.

Beneficio: al realizar un contraconjuro, puedes utilizar cualquier sortilegio de la misma escuela, siempre que sea uno o más niveles superior al conjuro objetivo.

Normal: sin esta dote, sólo puedes contrarrestar un conjuro con el mismo conjuro o con un conjuro especialmente diseñado para contraconjurar ese sortilegio.

CONTRACONJURO REACTIVO [GENERAL] (GJF)

Reactive Counterspell

Puedes reaccionar rápidamente para contrarrestar los conjuros lanzados por tus oponentes.

Prerrequisitos: Contraconjuro mejorado, Iniciativa mejorada.

Beneficio: una vez por asalto, puedes contraconjurar el sortilegio de tu oponente, incluso aunque no hayas preparado una acción para hacerlo. La acción de contraconjurar reemplaza la acción de tu siguiente turno. No puedes utilizar esta dote mientras estás desprevenido.

Normal: sin esta dote, debes preparar una acción cada asalto que quieras emplear un contraconjuro.

CONVOCACIÓN ELEMENTAL [RESERVA] (CM)

Summon Elemental

Puedes canalizar el poder de convocación que manejas para traer brevemente a un sirviente elemental.

Prerrequisito: aptitud para lanzar conjuros de nivel 4.

Beneficio: mientras tengas un conjuro de convocación de 4º nivel o superior disponible para lanzar, puedes convocar un elemental Pequeño (de aire, agua, fuego o tierra, a tu elección) con un alcance de 30 pies. El elemental actúa como si hubiera sido convocado con un conjuro de *convocar monstruo*. La

duración de la convocación es igual a 1 asalto por nivel del conjuro de convocación (convocación) de mayor nivel que tengas disponible para lanzar.

Sólo puedes tener un elemental convocado con esta dote a la vez; si usas la aptitud una segunda vez, el primer elemental desaparece. Además, debes permanecer cerca del elemental convocado. Si al finalizar tu turno te encuentras a más de 30 pies de distancia del elemental, éste desaparece.

Si tienes un conjuro de convocación (convocación) de 6º nivel o superior disponible para lanzar, puedes convocar un elemental Mediano. Si tienes un conjuro de convocación (convocación) de 8º nivel o mayor disponible para lanzar, puedes convocar un elemental Grande.

Como beneficio secundario, obtienes un bonificador +1 de competencia a tu nivel de lanzador cuando lanzas conjuros de convocación (convocación).

CONVOCACIÓN ELEMENTAL RASHEMÍ [GENERAL] (EI)

Rashemi Elemental Summoning

Puedes convocar a elementales nativos de Rashemen en cualquier situación en que podrías convocar a un elemental de aire o de tierra.

Prerrequisitos: lanzador de conjuros de nivel 5, Región: Rashemen

Beneficio: cuando lanzas un conjuro que convoca a elementales de aire o de tierra, puedes elegir convocar a un orglash o un zhomil como sustitutos. Por ejemplo, si lanzas un convocar monstruo V, que puede convocar a un elemental mediano, puedes convocar a un orglash o un zhomil usando a un elemental mediano como criatura base. Si lanzas un enjambre elemental puedes optar por convocar a orglash o zhomil basados en elementales de aire o tierra grandes, enormes o mayores. Alterar el conjuro de este modo no cambia ningún otro de sus aspectos. Puedes usar esta aptitud fuera de Rashemen.

Consulta el apéndice “Monstruos del Este” para las estadísticas de orglash y zhomil.

CONVOCACIÓN ESPONTÁNEA [GENERAL] (DC)

Spontaneous Summoner

Prerrequisitos: Sab 13, Saber (naturaleza) 4 rangos, cualquier alineamiento neutral (NB, LN, N, CN o NM), capacidad para lanzar cualquier conjuro de *convocar aliado natural*.

Beneficios: puedes lanzar de forma espontánea conjuros de *convocar aliado natural* (de la lista de conjuros de tu clase) igual que un druida. Puedes usar esta aptitud un número de veces por día igual a tu modificador de Sabiduría.

CONVOCACIÓN IMBUIDA [METAMÁGICA] (MJ2)

Imbued Summoner

Tus conjuros de convocación ganan un elemento sorpresa. Podrás convocar criaturas que aparezcan en este plano con los beneficios de un conjuro, como invisibilidad o *Fuerza de toro*.

Prerrequisitos: Aumentar convocación, Soltura con una escuela de magia (convocación).

Beneficio: cuando lances un conjuro de la subescuela de convocación, podrás hacer que la criatura convocada se beneficie de cualquier conjuro de nivel 3 o inferior, siempre que puedas lanzarlo y tenga un alcance de toque. Lanzarás el conjuro que vaya a afectar a la criatura (empleando un conjuro preparado o espacio de conjuro que puedas lanzar de forma normal) al mismo tiempo que el conjuro de convocación. La criatura disfrutará de los beneficios de este segundo conjuro desde el momento de su aparición.

CONVOCAR ELEMENTAL DE TIERRA [GENERAL] (RF)

Summon Earth Elemental

Como muchos gnomos de las profundidades, experimentados, has desarrollado la capacidad de convocar elementales de tierra para que te ayuden en tus tareas.

Prerrequisitos: gnomo de las profundidades, nivel de personaje 6º.

Beneficio: puedes convocar un elemental de tierra una vez al día. Si lo haces solo, solamente puedes convocar un elemental de tamaño Pequeño. Por cada gnomo de las profundidades que utilice esta dote junto contigo, puedes convocar un elemental de tierra de una categoría de tamaño mayor. Por ejemplo, un grupo de cuatro gnomos de las profundidades pueden convocar un elemental de tamaño Enorme, y un grupo de seis gnomos de las profundidades puede convocar un elemental de tierra anciano. Trabajando juntos de esta forma, todos gastan el uso diario de su aptitud.

Esta es una aptitud sortiliga y se considera como si los personajes lanzasen un conjuro de convocar monstruo del nivel apropiado, con la excepción de que sólo pueden convocar elementales de tierra. Al contrario que el conjuro, no puedes utilizar esta aptitud para convocar varios elementales a la vez.

CORAZÓN DE LA FORJA [REGIONAL] (GJF)

Forgeheart

Debido a que estás endurecido por el infernal calor de tu tierra natal, eres resistente a las explosiones de fuego que causarían daño a cualquier otra criatura.

Prerrequisitos: enano (la costa de la Espada o las montañas Humeantes)

Beneficio: obtienes resistencia al fuego 5

Especial: sólo puedes elegir esta dote como personaje de nivel 1. No puedes tener más de una dote regional.

CORAZÓN DE LAS TORMENTAS [REGIONAL] (GJF)

Stormheart

Tienes el mar en la sangre, y las persecuciones marinas y la sangre en las cubiertas no te son desconocidas.

Prerrequisitos: humano (Altumbel, la costa del Dragón, la costa de la Espada, las islas Nelanzer, el lago del Vaho, Lapalaiya o Zharsult).

Beneficio: recibes un bonificador +2 en las pruebas de Equilibrio y Oficio (marinero). Además, ignoras cualquier penalizador de movimiento obstaculizado por luchar en cubiertas resbaladizas o en movimiento, y recibes un bonificador +1 de esquiva a la CA durante cualquier lucha que tenga lugar sobre o en el interior de un bote o barco.

Normal: un personaje que se mueve sobre una superficie difícil o traicionera cuenta cada casilla de movimiento como dos

Especial: sólo puedes elegir esta dote como dote de personaje de nivel 1. No puedes tener más de una dote regional.

CORREDOR LIBRE [GENERAL] (CS)

Freerunner

Puedes moverte de formas más desconcertantes que otros.

Prerrequisito: dos trucos de habilidad de movimiento.

Beneficio: aprendes inmediatamente dos trucos de habilidad de movimiento sin coste y tu límite de trucos de habilidad conocidos aumenta en uno.

Normal: estás limitado a un número máximo de trucos de habilidad igual a la mitad de tu nivel de personaje.

CORRER [GENERAL]

Run

Eres muy veloz.

Beneficio: al correr, te mueves 5 veces más rápido de lo normal en lugar de 4 (si no llevas armadura o llevas armadura ligera y no transportas más de una carga ligera) o a 4 veces tu velocidad (si llevas armadura intermedia o pesada o transportas una carga mediana o pesada). Si realiza, un salto después de una carrera, obtienes un bonificador +4 en tu prueba de Saltar. Mientras corres conservas tu bonificador de Des a la CA.

Normal: cuando corres te mueves a 4 veces tu velocidad (si no llevas armadura o llevas armadura ligera y no transportas más de una carga ligera o a 3 veces tu velocidad (si llevas armadura intermedia o pesada o transportas una carga mediana o pesada), y pierdes tu bonificador de Des a la CA.

CORROMPER APTITUD SORTÍLEGA [GENERAL] (OV)

Corrupt Spell–Like Ability

Una de las aptitudes de la criatura recibe su poder del mal. Un pacto oscuro proporciona a la criatura energía sacrílega.

Prerrequisito: cualquier alineamiento maligno.

Beneficio: esta dote añade el descriptor de maligno a una aptitud sortílega. Más aún, si la aptitud sortílega causa daño, la mitad de dicho daño (redondeando hacia abajo) es daño sacrílego. Por ejemplo, si una *bola de fuego* de un diablo de la sima inflige un total de 35 puntos de daño, la mitad de esa cantidad (18 puntos) es daño de fuego y la otra mitad (17 puntos de daño) es daño sacrílego. Las criaturas no malignas inmunes al fuego siguen recibiendo 17 puntos de daño sacrílego.

Cada una de las aptitudes sortílegas de la criatura puede ser corrompida tres veces por día, aunque la dote no permite que la criatura exceda su límite de usos normal para ninguna aptitud. Así, si un diablo de la sima decide corromper su aptitud de *bola de fuego*, puede usar una bola de fuego corrupta hasta tres veces ese día. Tras ello puede utilizar su aptitud de *bola de fuego* de nuevo de manera normal (ya que puede utilizarla a voluntad), o puede corromper otra de sus aptitudes sortílegas, como *tromba de meteoritos*.

Especial: esta dote puede adquirirse varias veces. Cada vez que se elija, la criatura puede aplicarla a cada una de sus aptitudes sortílegas tres veces adicionales por día.

CORROMPER CONJURO [METAMÁGICA] (DC)

Corrupt Spell

El personaje puede transformar uno de sus conjuros en una versión maligna del mismo.

Prerrequisito: cualquier alineamiento maligno.

Beneficio: esta dote añade el descriptor maligno a un conjuro. Es más, si el conjuro causa daño, la mitad de dicho daño (redondeando hacia abajo) será de origen divino y no podrá ser reducido por resistencias o inmunidades a los ataques de energía. El conjuro corrupto utiliza un espacio de conjuro un nivel mayor que su nivel real.

CORRUPCIÓN ARCANA [CORRUPTA] (HH)

Corrupt Arcana

Puedes preparar y lanzar conjuros corruptos

Prerrequisitos: lanzador espontáneo arcano o divino, depravación leve.

Beneficio: si tienes acceso a un conjuro corrupto en forma escrita (en un pergamino, en un libro de conjuros o en un tomo de saber prohibido) puedes prepararlo de la misma forma que lo harían un mago o un clérigo. El conjuro preparado permanece en tu mente y ocupa uno de tus espacios de conjuro diarios hasta que lo lanzas o lo cambias. Un conjuro corrupto preparado usa un espacio de conjuro igual al nivel del conjuro y debes pagar los costes de corrupción normalmente para lanzarlo.

Cualquier conjuro corrupto que prepares usando esta dote no cuenta para el total de tus conjuros conocidos totales y sólo para tus conjuros diarios.

CORRUPCIÓN MÁGICA [CORRUPTA] (HH)

Eldritch Corruption

Puedes añadir poder a tus conjuros o aptitudes sortílegas a costa de la salud de tus compañeros.

Prerrequisitos: cualquier dote metamágica, depravación moderada.

Beneficio: puedes ampliar, prolongar, intensificar o extender un conjuro, como si poseyeras la dote metamágica apropiada sin aumentar el nivel del conjuro o, para lanzadores espontáneos, el tiempo de lanzamiento. Puedes aplicar cualquier número de estos efectos metamágicos a un conjuro de esta forma. Si eliges intensificar, entonces el nivel de ese conjuro se intensifica hasta en 2 niveles.

Por cada nivel de metamagia que utilices, uno de tus aliados recibe 2 puntos de daño de Constitución. En este caso, “aliado” se define como alguien que consciente y voluntariamente lucha a tu lado contra un enemigo común, o que en cualquier caso te considera un compañero de fiar. Tú decides, cuando lanzas el conjuro, qué aliado recibe el daño de Constitución. No puedes elegir un aliado inmune al daño de Constitución o un aliado sin puntuación de Constitución. A efectos de este conjuro, no puedes designar a una criatura convocada o hechizada como tu aliado.

Puedes usar esta dote tres veces al día.

Especial: puedes elegir esta dote más de una vez. Cada vez que lo hagas, obtienes tres usos adicionales al día.

CORTO ALCANCE [GENERAL, GUERRERO] (MJ2)

Short Haft

Te has entrenado en el uso de armas de asta con tus camaradas de forma que puedes atacar entre sus filas mientras te protegen, o protegerlos a ellos mientras atacan desde detrás de ti.

Prerrequisitos: Competencia con un arma de alcance, Soltura con un arma de alcance, ataque base +3

Beneficio: podrás elegir perder los beneficios de empuñar un arma de alcance como acción rápida, siempre que no sea una cadena armada o un látigo. A cambio, podrás usar dicha arma para amenazar y atacar casillas adyacentes a tu espacio. Podrás anular los beneficios de esta dote mediante otra acción rápida, para volver a disfrutar los beneficios del alcance de tu arma.

COSMOPOLITA [REGIONAL] (GJF)

Cosmopolitan

Te han mentido más veces de las que puedes contar, y este pasado te ha familiarizado íntimamente con los engaños, astucias y dobles sentidos de la gente de las ciudades.

Prerrequisitos: elfo (Aguas profundas), enano (Aguas profundas), humano (Aguas profundas, Amn, el Agua dorada o la costa de la Espada), mediano (Amn) o semielfo (Aguas profundas).

Beneficio: obtienes un bonificador +2 en las pruebas de Averiguar intenciones, Engañar y Reunir información.

Especial: sólo puedes elegir esta dote como personaje de nivel 1. No puedes tener más de una dote regional.

CREA TU PROPIA SUERTE [SUERTE] (CS)

Make Your Own Luck

El trabajo duro te permite explotar pequeños fallos.

Prerrequisitos: 6º nivel de personaje, cualquier dote de suerte.

Beneficio: Puedes gastar una repetición de tirada de suerte como acción inmediata para repetir una prueba de habilidad, mientras tengas al menos 1 rango en esa habilidad.

Ganas una repetición de tirada de suerte al día.

CREAR CÍRCULO RÚNICO [CREACIÓN DE OBJETOS]

Craft Rune Circle

Puedes crear círculos rúnicos, objetos mágicos estacionarios que poseen una variedad de conjuros y efectos.

Prerrequisito: 5º nivel de lanzador.

Beneficio: puedes crear un círculo rúnico cuyos prerrequisitos cumplas (ver la página 168 de Races of Stone para prerrequisitos e información adicional sobre círculos rúnicos).

Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

Crear un círculo rúnico requiere un día por cada 1.000 mo de precio. Para crear un círculo rúnico, debes gastar 1/25 del precio del objeto en Puntos de Experiencia y usar materias primas por valor de la mitad de su precio..

También puedes reparar un círculo rúnico roto si es uno que hayas creado. Hacerlo te costará la mitad de los Puntos de Experiencia, la mitad de las materias primas y la mitad del tiempo que te llevaría crearlo por primera vez.

Algunos círculos rúnicos requieren un coste adicional en componentes materiales o Puntos de Experiencia, tal como se indica en sus descripciones. Estos costes se añaden a los derivados del precio base del objeto.

CREADO POR LOS DRAGONES [GENERAL] (RR)

Dragonwrought

Has nacido como un kobold creado por los dragones, prueba de la conexión inntata de tu raza con los dragones.

Prerrequisitos: Kobold, sólo nivel 1.

Beneficio: eres un kobold creado por los dragones. Tu tipo es dragón en lugar de humanoide y pierdes el subtipo sangre de dragón. Retienes todos tus otros subtipos y tus rasgos raciales de kobold. Tus escamas se vuelven del color que coincida con tu herencia dragonil. Como dragón, eres inmune a efectos de sueño mágico y parálisis. Tienes visión en la oscuridad hasta 60 pies y visión en la penumbra. Obtienes un bonificador racia +2 a la habilidad indicada en la tabla de tu herencia dragonil (ver apéndices).

Especial: al contrario que la mayoría de las dotes, esta debe elegirse a nivel 1, durante la creación del personaje. Tener esta dote te permite obtener la dote de Alas de dragón a nivel 3.

CREYENTE AUTÉNTICO [GENERAL] (DC)

True Believer

Tu deidad recompensa tu fe y dedicación incondicional.

Prerrequisitos: debes elegir una única deidad a la que adoras. Debes estar a menos de un paso del alineamiento de los dios.

Beneficios: una vez al día cuando estés a punto de realizar un TS puedes declarar que estás usando esta dote para obtener un bonificador introspectivo +2 en la salvación.

Esta dote también te permite usar una reliquia de la deidad a la que rindes culto.

CRIADO PARA EL COMBATE [GENERAL] (GJE)

Battlebred

Debido a alguna experiencia traumática en batallas pasadas, el plano de Shavarath y sus guerras interminables parecen estar siempre cerca de ti.

Prerrequisito: ataque base +6.

Beneficio: cuando te veas afectado por un efecto que conceda un bonificador de moral, su duración aumentará 2 asaltos.

Si posees el rasgo de clase de furia, su duración también aumentará 2 asaltos.

CRÍTICO ARROLLADOR [ÉPICA] (D)

Overwhelming Critical

Elige un tipo de arma cuerpo a cuerpo, como una garra o mordisco. Con esa arma realizas más daño en un impacto crítico.

Prerrequisitos: Fue 25, Hendedura, Gran Hendedura, Crítico mejorado (con el arma elegida), Ataque poderoso, Soltura con un arma (con el arma elegida).

Beneficio: cuando utilizas el arma que has seleccionado, realizas +1d6 puntos de daño bonificado en un impacto crítico que tenga éxito. Si el multiplicador por crítico del arma es x3, añade en su lugar +2d6 de daño bonificado, y si el multiplicador por crítico del arma es x4, añade en su lugar +3d6 puntos de daño bonificado.

Especial: las criaturas inmunes a los impactos críticos son inmunes a esta dote.

Puedes obtener esta dote varias veces. Sus efectos no se acumulan, se aplican a un arma diferente cada vez.

CRÍTICO DEVASTADOR [ÉPICA] (D)

Devastating Critical

Elige un arma de cuerpo a cuerpo, como una garra o el mordisco. Con esa arma eres capaz de matar a cualquier criatura de un solo golpe.

Prerrequisitos: Fue 25, Hendedura, Gran Hendedura, Crítico mejorado (arma que va a ser elegida), Crítico arrollador (arma que va a ser elegida), Ataque poderoso, Soltura con un arma (arma que va a ser elegida).

Beneficio: cuando utilices el arma que has seleccionado, cada vez que logres un impacto crítico, el objetivo debe realizar un TS de Fortaleza (CD 10 + ½ tus DG + modificador de Fuerza) o morir instantáneamente. Las criaturas inmunes a los impactos críticos no podrán ser afectadas por esta dote.

Especial: puedes adquirir esta dote varias veces. Sus efectos no se acumulan. Cada vez que adquieres esta dote, se aplica a un tipo distinto de arma.

CRÍTICO MEJORADO [GENERAL, GUERRERO]

Improved Critical

Elige un tipo de arma, como espada larga o gran hacha, con la que sabrás golpear donde más duela.

Prerrequisito: ataque base +8 o superior, competencia con el arma.

Beneficio: tu rango de amenaza se duplicará cuando uses el arma elegida. Por ejemplo, una espada larga normalmente amenaza con hacer crítico obteniendo 19-20 (dos números). Si el personaje que usara la espada larga tuviera Crítico mejorado (espada larga), el rango de amenaza del arma se situaría entre 17-20 (cuatro números).

Especial: puedes obtener esta dote varias veces, pero sus efectos no se apilarán. Cada vez que adquieras la dote, deberá aplicarse a una nueva arma.

Este efecto no se aplica con ningún otro efecto que expanda el rango de amenaza de un arma (como el conjuro *afiladura*).

CRÍTICO POTENCIADO [GENERAL, GUERRERO] (CC)

Power Critical

Elige un arma, como espada larga o gran hacha. Con esa arma sabes cómo golpear donde duele.

Prerrequisito: Soltura con un arma (con el arma), ataque base +4.

Beneficio: cuando uses el arma que has elegido obtienes un bonificador +4 en la tirada para confirmar una amenaza.

Especial: Puedes elegir esta dote varias veces. Cada vez que cojas la dote, puede ser con un arma diferente o con la misma. Si la coges con la misma, los efectos de las dotes se apilan.

CUENTASUEÑOS [GENERAL] (HH)

Dreamtelling

Puedes usar tu habilidad de Saber (los planos) para interpretar tus sueños o los de otros, obteniendo así información y comprensión.

Beneficio: puedes interpretar el simbolismo básico de un sueño para suponer qué clase de preocupaciones o miedos es más probable que lo hayan inspirado.



El sueño que se está interpretando...	CD
Presenta un simbolismo obvio	10
Implica detalles culturales o conceptos con los que no estás familiarizado	15
Representa recuerdos de eventos pasados con los que no estás familiarizado	20
Se dan las dos condiciones anteriores	25

Los intentos de obtener comprensión aplicable a eventos futuros, o eventos que ocurren en algún otro lugar, leyendo imágenes proféticas de un sueño añaden +10 o +20 a la CD base, dependiendo de cómo de oscuras sean las profecías.

El DM debe decidir si un sueño contiene imaginaria profética; una tirada lo bastante alta podría permitir obtener alguna información incluso si el sueño no fue claramente oracular. Obtener la CD necesaria para interpretar un sueño garantiza información comparable a un conjuro de *augurio*. Superar la dificultad necesaria por 10 o más concede información comparable a un conjuro de *adivinación*. Superar la dificultad por 20 o más concede información comparable a un conjuro de *comunión*.

Incluso si el resultado no fuera lo bastante alto para permitirte leer las imágenes proféticas, el resultado podría ser suficiente para interpretar símbolos y eventos básicos. Así, un resultado de 18 es insuficiente para adivinar el futuro, pero todavía concede algo de información sobre conceptos o detalles culturales.

Puedes usar esta dote para determinar qué efectos tendrán las heridas sufridas durante el sueño en ti cuando vuelvas (CD 15) o cuándo un objeto o localización ha sido creado por el soñador o traído desde el exterior (CD 20). Ver el manual *Heroes of Horror* para más información sobre aventuras en el terreno de los sueños.

Finalmente, esta dote permite que Saber (los planos) pueda ser usado en lugar de Supervivencia cuando se usa dentro de un terreno onírico.

Acción: Cuentasueños requiere un cuidadoso análisis de imágenes y eventos extraños. Si estás tratando de interpretar tu propio sueño, debes meditar sobre el durante un número de minutos igual a 30 menos tu bonificador de Inteligencia. Si deseas analizar el sueño de algún otro, esa persona debe primero describírtelo con gran detalle, añadiendo 10+1d10 minutos al proceso.

Nuevos intentos: No. La prueba representa tu habilidad para interpretar un sueño en concreto. Puedes volver a intentar interpretar otros sueños del mismo individuo, pero sólo obtienes un intento por sueño. De forma similar, sólo tienes un intento para determinar cuándo un objeto es nativo de un sueño en concreto.

Especial: la mayor parte de campañas no están preparadas para interactuar con el mundo de los sueños. Por tanto, esta dote sólo está disponible si el DM ha decidido permitir la en su campaña.

CUERPO DE ADAMANTITA [FORJADO] (E)

Adamantine Body

A costa de parte de su movilidad, el cuerpo de un personaje forjado puede estar fabricado con una capa adicional de adamantita que le proporciona una armadura protectora formidable y cierta reducción de daño.

Prerrequisito: forjado, sólo a nivel 1.

Beneficio: tu bonificador de armadura se incrementa a +8 y obtienes reducción de daño 2/adamantita. Sin embargo, tu velocidad terrestre se reduce a 20' y se considera que llevas puesta una armadura pesada. Tendrás un bonificador máximo de Destreza de +1 a la CA, penalizador -5 a todas las pruebas en las que se aplique penalizador por armadura (Equilibrio, Escapismo, Escondarse, Juego de manos, Moverse sigilosamente, Nadar, Piruetas, Saltar o Trepas) y una probabilidad de fallo arcano del 35%.

Normal: sin esta dote, tu personaje forjado tendrá un bonificador de armadura de +2.

Especial: a diferencia de la mayoría de dotes, esta debe ser elegida a nivel 1, durante la creación del personaje. Los druidas forjados que elijan esta dote no podrán lanzar conjuros de druida ni emplear ningún rasgo de clase sobrenatural o sortilégio. Los personajes forjados con esta dote no obtienen ningún rasgo de clase que esté prohibido a los personajes que lleven armadura pesada.

CUERPO DE MITHRIL [FORJADO] (E)

Mithral Body

El cuerpo de un personaje forjado puede ser creado con una capa de mithril que le proporciona cierta protección sin entorpecer su velocidad o gracia.

Prerrequisito: forjado, sólo a nivel 1.

Beneficio: tu bonificador de armadura aumenta a +5 y se te considera que llevas armadura ligera. Tendrás un bonificador máximo de Destreza de +5 a la CA, penalizador -2 a todas las pruebas en las que se aplique penalizador por armadura (Equilibrio, Escapismo, Escondarse, Juego de manos, Moverse sigilosamente, Nadar, Piruetas, Saltar o Trepas) y una probabilidad de fallo arcano del 15%.

Normal: sin esta dote, tu personaje forjado tendrá un bonificador de armadura de +2.

Especial: a diferencia de la mayoría de dotes, esta debe ser elegida a nivel 1, durante la creación del personaje. Los druidas forjados que elijan esta dote no podrán lanzar conjuros de druida ni emplear ningún rasgo de clase sobrenatural o sortilégio. Los personajes forjados con esta dote no obtienen ningún rasgo de clase que esté prohibido a los personajes que lleven armadura ligera.

CURACIÓN ACELERADA [GENERAL] (CC)

Faster Healing

Te recuperas más rápido de lo normal.

Prerrequisito: bonificador base +5 a los TS de Fortaleza.

Beneficio: recuperas puntos de vida perdidos y puntos de característica más rápido de lo que lo harías normalmente.

Puntos de golpe recuperados por nivel de personaje por día

	Con Curación acelerada	Con curación acelerada y cuidados a largo plazo por una prueba con éxito de Sanar	Normal	Normal y cuidados a largo plazo por una prueba con éxito de Sanar
Actividad extenuante	1	2	0	0
Actividad ligera	1,5	3	1	2
Descanso completo en cama	2	4	1,5	3

Puntos de característica recuperados por día

	Con Curación acelerada	Con curación acelerada y cuidados a largo plazo por una prueba con éxito de Sanar	Normal	Normal y cuidados a largo plazo por una prueba con éxito de Sanar
Actividad	2	3	0	0

extenuante	2	3	1	2
Actividad ligera				
Descanso completo en cama	3	5	2	4

CURACIÓN AUMENTADA [GENERAL] (DC)

Augment Healing

Prerrequisitos: Sanar 4 rangos

Beneficio: suma +2 puntos por nivel de conjuro a la cantidad de daño que cure cualquier sortilegio de conjuración [curación] que lances.

Por ejemplo, un clérigo de nivel 1 con esta dote que lance *curar heridas leves* podría restaurar 1d8+3 pg. Un clérigo de 8º nivel con el dominio de Curación y esta dote que lance *curar heridas moderadas* restauraría 2d8+13 pg (9 por su nivel de lanzador que incluye el bonificador +1 al nivel de lanzador de dominio de Curación, +4 por la dote). Un druida de nivel 13º que lance *sanar* restauraría 144 pg (130 por su nivel de lanzador +14 por esta dote, ya que sanar es un conjuro de druida de 7º nivel).

CURACIÓN ELEMENTAL [DIVINA] (DC)

Elemental Healing

Puedes canalizar energía elemental para sanar a criaturas de un subtipo elemental específico.

Prerrequisitos: aptitud para reprimir criaturas de subtipo elemental.

Beneficio: puedes emplear un intento de reprimir como acción estándar para enviar una explosión de energía curativa en un radio de 60 pies que afecta a todas las criaturas del subtipo elemental que normalmente reprimirías; estas criaturas se curan 1d8 puntos de daño por cada 2 niveles de clérigo.

Por ejemplo, un clérigo con el dominio Fuego podría usar su dote para sanar a un elemental de fuego o a cualquier otra criatura con el subtipo fuego (puesto que en condiciones normales reprimiría a criaturas con el subtipo fuego con su poder de dominio).

Especial: sólo puedes activar esta dote empleando un intento de reprimir que en condiciones normales se usaría para reprimir criaturas con un subtipo elemental específico (aire, tierra, fuego o agua). A diferencia de otras dotes divinas, no puedes usar un intento de expulsar o reprimir muertos vivientes (u otro tipo de expulsión) para activarla.

CURACIÓN ENERVATIVA [GENERAL] (RF)

Enervative Healing

Puedes utilizar la energía vital de un oponente para curarte a ti mismo.

Prerrequisitos: fey'ri, capacidad de usar *enervación* como aptitud sortillega.

Beneficio: cuando utilizas tu aptitud de *enervación* puedes elegir tocar a un oponente en lugar de disparar un rayo, realizando un ataque de toque cuerpo a cuerpo. Si el objetivo gana niveles negativos, tú recuperas 5 puntos de golpe por cada nivel negativo que recibe el objetivo de este ataque, como si hubieses sido curado con energía positiva.

CURACIÓN ESPONTÁNEA [GENERAL] (DC)

Spontaneous Healing

Prerrequisitos: Saber (religión) 4 rangos, alineamiento no maligno, capacidad para lanzar cualquier conjuro de curar heridas.

Beneficio: puedes usar tu aptitud de lanzamiento de conjuros para lanzar de forma espontánea conjuros de curar (de la lista de conjuros de tu clase) igual que un clérigo. Puedes usar esta aptitud un número total de veces por día igual a tu modificador de Sabiduría.

CURACIÓN IMBUÍDA [METAMÁGICA] (CCH)

Imbued Healing

Imbues tus conjuros de curación con beneficios adicionales basados en el poder de tus creencias.

Prerrequisitos: aptitud para lanzar conjuros de conjuración (curación); acceso a uno o más dominios.

Beneficio: cuando lanzas un conjuro de conjuración (curación) de nivel 1 o mayor, no sólo curas al objetivo del daño de puntos de golpe, sino que también le confieres un efecto secundario derivado de un dominio al que tengas acceso. Si tienes acceso a más de uno de los siguientes dominios, elige qué efecto secundario quieres usar cada vez que usas esta aptitud.

Cada uno de estos efectos secundarios tiene una duración de 1 minuto por nivel del conjuro de conjuración (curación) lanzado y un nivel de conjuro equivalente.

Si estás usando dominios de publicaciones distintas del *Manual del Jugador*, usa la lista de dominios equivalentes incluida al principio de este documento para determinar una equivalencia de dominio apropiada.

Agua: bonificador +6 sagrado (si tu deidad es buena o neutral) o profano (si tu deidad es malvada) a las pruebas de Nadar.

Aire: Resistencia a la electricidad 5.

Animal: aptitud de Olfato.

Bien: RD 3/mal.

Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

Caos: bonificador +2 sagrado (si tu deidad es buena o neutral) o profano (si tu deidad es malvada) a una puntuación de característica al azar.

Destrucción: bonificador +2 sagrado (si tu deidad es buena o neutral) o profano (si tu deidad es malvada) a las tiradas de daño cuerpo a cuerpo.

Muerte: +4 a los tiros de salvación contra efectos de muerte.

Tierra: Resistencia al ácido 5.

Mal: RD 3/bien.

Fuego: Resistencia al fuego 5.

Curación: 1 punto de golpe temporal por nivel o DG. Estos puntos de golpes temporales duran 1 hora.

Saber: bonificador +2 introspectivo a las pruebas de habilidad o característica.

Ley: bonificador +4 sagrado (si tu deidad es buena o neutral) o profano (si tu deidad es malvada) a los tiros de salvación contra conjuros o aptitudes sortílegas enajenadores.

Suerte: al tirar para el daño, considera cualquier resultado de 1 como un 2, a menos que 1 sea el máximo resultado posible.

Magia: bonificador +2 sagrado (si tu deidad es buena o neutral) o profano (si tu deidad es malvada) a las salvaciones contra conjuros y aptitudes sortílegas.

Vegetal: fortificación leve (25% de posibilidades de evitar el daño extra de críticos o ataques furtivos).

Protección: +2 sagrado (si tu deidad es buena o neutral) o profano (si tu deidad es malvada) bonus to AC when fighting defensively.

Fuerza: +2 on damage rolls with any melee attack.

Sol: visión en la penumbra; bonificador +2 sagrado (si tu deidad es buena o neutral) o profano (si tu deidad es malvada) a las pruebas de Avistar.

Viaje: bonificador de +5 pies a tu velocidad base terrestre.

Superchería: bonificador +6 sagrado (si tu deidad es buena o neutral) o profano (si tu deidad es malvada) a las pruebas de Engañar.

Guerra: +1 a las tiradas de ataque con armas (no armas naturales).

Especial: cuando usas un conjuro de conjuración (curación) para causar daño a un objetivo, no puedes aplicar uno de los efectos secundarios a ese objetivo.

Especial: distintos efectos secundarios pueden afectar al mismo blanco de forma concurrente, incluso si los dominios son normalmente opuestos por naturaleza (Ley/Caos, Bien/Mal, etc.).

Especial: si tu conjuro de conjuración (curación) afecta a varias criaturas, puedes elegir sólo un efecto secundario por lanzamiento. Todos los objetivos reciben el mismo efecto.

CURACIÓN RÁPIDA [ÉPICA] (D)

Fast Healing

Curas tus heridas muy rápidamente

Prerrequisitos: Con 25

Beneficio: ganas curación rápida 3, o la curación rápida que ya poseas se incrementa en 3. Esta dote no se apila con curación rápida otorgada por objetos mágicos o efectos mágicos temporales.

Especial: esta dote se puede escoger varias veces. Sus efectos se apilan.

CURACIÓN SAGRADA [DIVINA] (DC)

Sacred Healing

Puedes canalizar energía positiva para proporcionar a las criaturas vivas cercanas la aptitud de recuperar sus heridas rápidamente.

Prerrequisitos: Sanar 8 rangos, aptitud para expulsar muertos vivientes.

Beneficios: puedes emplear un intento de expulsar como acción de asalto completo para proporcionar curación rápida 3 a todas las criaturas en un radio de 60 pies. La curación rápida dura un número de asaltos igual a 1 + tu modificador de Car (mínimo 1 asalto).

CURACIÓN SAGRADA [DIVINA] (MJ2)

Sacred Healing

Eres capaz de canalizar la energía divina para que mejore tu capacidad de atender las heridas, enfermedades y otras afecciones de tus camaradas.

Prerrequisitos: aptitud para expulsar muertos vivientes.

Beneficio: podrás gastar un uso de expulsar muertos vivientes como acción rápida para mejorar tu capacidad de curar las heridas ajenas. Obtendrás un bonificador +5 a tus pruebas de Sanar y un bonificador +2 a cada dado de daño curado por cualquier conjuro de conjuración (curación) que lances. Este beneficio dura hasta el final de tu turno actual.

CURTIDO [REGIONAL] (GJF)

Blooded

Sabes lo que quiere decir luchar por tu vida, y comprendes el valor de pensar rápido y reaccionar aún más rápido cuando las espadas están desnudas y se están salmodiando conjuros mortíferos.

Prerrequisitos: centauro (meseta de Zhay), elfo (Cormanzhor drow, el mar Interior, el mar exterior o Menzoberranzan), enano (Infraoscuridad [raíz de la Tierra]), gnoll (meseta de Zhay), grimórllock (Infraoscuridad [Rishov]),

humano (Argluna, las islas de Nelanzher, Tezr o las tierras de los Valles, mediano (el bosque Khondal) u orco (Infraoscuridad [Noroscuridad] o Veisa).

Beneficio: recibes un bonificador +2 en las pruebas de iniciativa y un bonificador +2 en las pruebas de Avistar. Además, no puedes quedar estremecido, por lo que ignoras los efectos de esa condición. No obstante, sigues pudiendo quedar asustado y despavorido.

Especial: sólo puedes elegir esta dote como personaje de nivel 1. No puedes tener más de una dote regional.

CUSTODIA DE LA TIERRA [DIVINA] (RS)

Earth's Warding

Puedes canalizar energía para infundir tu piel con la fuerza de la tierra.

Prerrequisitos: Con 13, Sab 13, Sentido terrestre, aptitud para reprendre criaturas de tierra.

Beneficio: como acción estándar, gastas uno de tus usos diarios de reprendre criaturas de tierra para aumentar tu bonificador de armadura natural en 2. Este aumento dura un número de minutos igual a tu bonificador de Constitución.

Especial: debes estar tocando el suelo para usar esta dote.

CUSTODIA DIVINA [DIVINA] (MJ2)

Divine Ward

Creas un canal de energía divina entre un aliado voluntario y tú. Este vínculo te permitirá lanzar tus conjuros sobre su persona a más distancia de la normal.

Prerrequisitos: aptitud para expulsar o reprendre muertos vivientes.

Beneficio: una vez cada 24 horas podrás pasar 10 minutos creando una custodia mágica entre un aliado voluntario y tú. Durante el resto de dichas 24 horas, podrás aumentar el alcance de un conjuro de toque a corto alcance (25' + 5' por cada dos niveles de lanzador) si y sólo si lo lanzas sobre la criatura custodiada. Cada vez que lances un conjuro de esta forma gastarás un uso de tu expulsión o represión de muertos vivientes.

Podrás crear un vínculo con más de una criatura. Siempre que gastes el tiempo y los usos de expulsión/represión necesarios. Tendrás que gastar un uso de expulsar/reprender muertos vivientes para crear cada custodia adicional a la primera.

CUSTODIA PROTECTORA [RESERVA] (CCH)

Protective Ward

Tu conexión con el principio divino de protección te escuda a ti o a un aliado de los ataques.

Prerrequisito: acceso al dominio de Protección.

Beneficio: Mientras tengas un conjuro de abjuración disponible para lanzar, puedes usar una acción estándar para proporcionar un bonificador sagrado (si tu deidad es buena o neutral) o profano (si tu deidad es malvada) a la CA igual al nivel del conjuro de mayor nivel que tengas disponible para lanzar. Puedes usar este bonificador tanto a tu CA como a la de un único aliado que se encuentre a un máximo de 30 pies, y dura hasta el comienzo de tu siguiente turno.

Como beneficio secundario, obtienes un bonificador +1 de competencia a tu nivel de lanzador cuando lanzas conjuros de abjuración.

DAÑO ATENUADO SAGRADO [ELEVADA, GUERRERO] (OE)

Holy Subdual

Puedes convertir el daño adicional en daño no letal.

Prerrequisitos: Impacto atenuado

Beneficio: cuando emplees tu arma para causar daño no letal, también podrás transformar el daño adicional de un arma sagrada, de tu rasgo de clase de castigar al mal o de tu poder concedido de castigar, en daño no letal.

DAÑO DE CARACTERÍSTICA POTENCIADO [MONSTRUOSA] (LM)

Empowered Ability Damage

Tu ataque especial de daño (o consunción) de característica es más potente de lo habitual.

Prerrequisitos: Car 11, tipo muerto viviente, subtipo incorporeal, aptitud sobrenatural de consunción o daño de puntuación de característica.

Beneficio: todos los efectos variables y numéricos de un ataque especial de daño o consunción de característica potenciado aumentan en un 50%. Por ejemplo, un alip con esta dote consume 1 vez y media la cantidad habitual de Sabiduría (tira 1d4 y multiplica el resultado por 1,5).

DE OTRO MUNDO [REGIONAL] (GJF)

Otherworldly

Tu pueblo es conocido por sus poderes místicos, y parece trascender su envoltura mortal. Tu luz interior es tan fuerte que estás más allá de los mortales.

Prerrequisitos: elfo (Eterniön o Sildëyuir), hombre espíritu (Ashein) o imaskari de las profundidades (Infraoscuridad [Imaskar de las profundidades]).

Beneficio: eres un ajeno nativo, no un humanoide. Tienes visión en la oscuridad con un alcance de 60' y recibes un bonificador +2 en todas las pruebas de Diplomacia.

Especial: sólo puedes elegir esta dote como personaje de nivel 1. No puedes tener más de una dote regional.

DEBILITAR CRUENTO [METAMAGIA] (LM)

Fell Weaken

Los enemigos vivos a los que tu conjuro dañe quedan también debilitados.

Beneficio: puedes alterar un conjuro que inflija daño a los oponentes para que cualquier criatura viva a la que se lo haga sufra también un penalizador de -4 a Fuerza durante 1 minuto. Los penalizadores a Fuerza por varios conjuros mejorados con esta dote no se apilan. Un conjuro con Debilitar cruento utiliza un espacio de conjuro 1 nivel por encima del real.

DEDOS AFORTUNADOS [SUERTE] (CS)

Lucky Fingers

Los vientos de la fortuna guían tus manos cuando más necesitas la suerte.

Beneficio: Puedes gastar una repetición de tirada de suerte como acción inmediata para repetir una prueba de Abrir cerraduras, Inutilizar mecanismo o Juego de manos.

Ganas una repetición de tirada de suerte al día.

DEDOS ÁGILES [GENERAL]

Nimble Fingers

Eres un experto en manipular objetos pequeños y delicados.

Beneficio: recibes un bonificador +2 en todas las pruebas de Abrir cerraduras e Inutilizar mecanismo.

DEFENSA ACTIVA CON EL ESCUDO [GENERAL, GUERRERO] (MJ2)

Active Shield Defense

Tu uso experto del escudo te permite atacar con él a los enemigos más vulnerables, incluso aunque renuncies a tus ataques habituales en favor de una mejor defensa.

Prerrequisitos: Competencia con escudos, Especialización con escudos.

Beneficio: cuando luches a la defensiva con un escudo, no sufrirás los penalizadores habituales a los ataques de oportunidad por hacerlo.

Cuando ejecutes una acción de defensa total con un escudo, seguirás amenazando las casillas adyacentes de la forma habitual. Podrás realizar ataques de oportunidad con un penalizador -4.

Normal: sufres un penalizador -4 a todos tus ataques cuando luchas a la defensiva. No puedes realizar ningún ataque si ejecutas una acción de defensa total.

DEFENSA ARCANA [GENERAL] (RC)

Arcane Defense

Elige una escuela de magia, por ejemplo, ilusión. Puedes resistir mejor los conjuros de esa escuela.

Prerrequisitos: Soltura con la escuela de magia elegida.

Beneficio: obtienes un bonificador +3 en tus TS contra los conjuros de la escuela elegida.

Especial: puedes adquirir esta dote varias veces, pero sus efectos no se apilan. Cada vez que la eliges, se aplica a una nueva escuela de magia.

DEFENSA ATENTA [GENERAL] (MJ2)

Stalwart Defense

Sobresales a la hora de defender a tus camaradas de armas. Cuando un rival trate de golpear a uno de ellos, podrás realizar un movimiento súbito que distraiga al adversario y dé al traste con su intento.

Prerrequisitos: Oportunista samaritano, Reflejos de combate, ataque base +9.

Beneficio: cuando un rival al que amenaces intente realizar un ataque cuerpo a cuerpo contra uno de tus aliados, podrás renunciar a uno de tus ataques de oportunidad para intentar una acción de prestar ayuda. Esta acción tendrá como objetivo el rival que realice el ataque. La víctima del ataque se beneficiará de tu acción, obteniendo un bonificador +2 a su CA contra él. No puedes usar esta dote contra un mismo enemigo más de una vez por asalto.

DEFENSA CON BROQUEL MEJORADA [GENERAL, GUERRERO] (CC)

Improved Buckler Defense

Puedes atacar con un arma en la mano torpe mientras conservas el bonificador de escudo del broquel en tu CA.

Prerrequisito: Competencia con escudo.

Beneficio: cuando atacas con un arma en tu mano torpe, puedes seguir aplicando tu bonificador de escudo del broquel a tu CA.

Normal: sin esta dote, un personaje que lleve un broquel y ataque con un arma en la mano torpe pierde el bonificador de escudo del broquel a la CA hasta su próximo turno.

DEFENSA CON DOS ARMAS [GENERAL, GUERRERO]

Two-Weapon Defense

Tu estilo de combate con dos armas refuerza tanto tu defensa como tu ataque.

Prerrequisitos: Combate con dos armas, Des 15.

Beneficio: cuando esgrimas dos armas (sin incluir armas naturales o impacto sin armas), obtienes un bonificador +1 de escudo a tu CA

Cuando estés luchando a la defensiva o utilizando la acción de defensa total este bonificador de escudo aumenta a +2.

DEFENSA CON DOS ARMAS MAYOR [GENERAL, GUERRERO] (CC)

Greater Two-Weapon Defense

Cuando luchas con dos armas, tus defensas son extraordinariamente fuertes.

Prerrequisitos: Des 19, Defensa con dos armas mejorada, Defensa con dos armas, Combate con dos armas, ataque base +11.

Beneficio: al empuñar dos armas (sin incluir las armas naturales o los impactos sin arma), obtienes un bonificador de escudo +3 a tu CA.

Cuando estés luchando a la defensiva o usando la acción de defensa total, este bonificador de escudo aumenta a +6.

DEFENSA CON DOS ARMAS MEJORADA [GENERAL, GUERRERO] (CC)

Improved Two-Weapon Defense

Obtienes una importante ventaja defensiva al luchar con dos armas.

Prerrequisitos: Des 17, Defensa con dos armas, Combate con dos armas, ataque base +6.

Beneficio: cuando llevas dos armas (sin incluir las armas naturales o los impactos sin arma), obtienes un bonificador de escudo +2 a tu CA.

Cuando luches a la defensiva o usando la acción de defensa total, el bonificador de escudo aumenta a +4.

DEFENSA DE CAMBIANTE [CAMBIANTE] (E)

Shifter Defense

Al bucear más en tus raíces de cambiante, desarrollas la capacidad de ignorar parte del daño de cada ataque.

Prerrequisitos: cambiante, otras dos dotes de cambiante.

Beneficio: mientras dure el cambio, obtienes reducción de daño 2/plata.

DEFENSA DE CAZADRAGONES [GENERAL] (D)

Dragon Hunter Defense

Tu percepción de las tácticas y las aptitudes de los dragones te da conocimiento sobre cómo evitar mejor sus ataques mágicos.

Prerrequisitos: Sab 13, Cazadragones

Beneficio: ganas la aptitud de evasión contra el arma de aliento de los dragones (si el arma de aliento de un dragón permite TS de Reflejos para mitad de daño, un TS con éxito significa que no sufres daño).

Además, ganas un bonificador igual a la mitad de tu nivel de personaje en todos los TS que realices contra las aptitudes sobrenaturales o sortilegas de los dragones.

DEFENSA DE MÁGICO DE BATALLA [TÁCTICA] (CM)

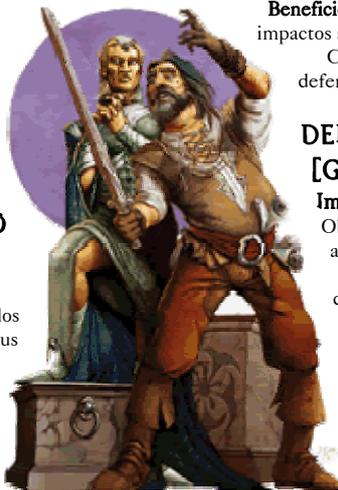
Battlecaster Defense

Has dominado técnicas para conseguir ventaja de los conjuros en combate cuerpo a cuerpo mientras permaneces ileso.

Prerrequisitos: Conjuración en combate, ataque base +1, nivel de lanzador 1.

Beneficio: la defensa de mágico de batalla te permite usar tres maniobras tácticas mientras lanzas conjuros en combate cuerpo a cuerpo.

Apuntar a la defensiva: para usar esta maniobra, debes usar la opción de conjurar a la defensiva para lanzar un conjuro con alcance de toque. Si tienes éxito al impactar con el conjuro (es decir, tienes éxito en el ataque de toque)



Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

sobre un enemigo que te está amenazando mientras lo lanzas, obtienes un bonificador +2 a todos los ataques de toque que realices contra ese enemigo en tu siguiente turno.

Defensa experta: cuando lanzas con éxito un conjuro a la defensiva en 2 asaltos consecutivos, obtienes un bonificador +10 a cualquier prueba de Concentración hecha para lanzar un conjuro a la defensiva en el siguiente asalto.

Retirada segura: cuando tienes éxito al lanzar un conjuro a la defensiva, tu movimiento en tu siguiente turno no provoca ataques de oportunidad por parte de las criaturas que te estuvieran amenazando cuando conjuraste a la defensiva. El movimiento todavía provoca ataques de oportunidad por parte de otras criaturas de la forma normal.

Especial: estos beneficios se aplican del mismo modo a personajes manifestando poderes psíquicos a la defensiva o a aquellos que utilizan aptitudes sortíflegas a la defensiva.

DEFENSA KI ARDIENTE [GENERAL, GUERRERO]

Fiery Ki Defense

Al canalizar tu energía *ki* podrás envolver tu cuerpo con un sudario de llamas, que dañará a quien intente golpearte.

Prerrequisitos: Des 13, Sab 13, Impacto sin arma mejorado, Puñetazo ardiente, Puñetazo aturdidor, ataque base +8.

Beneficio: podrás gastar un uso de tu puñetazo aturdidor como acción rápida para envolver todo tu cuerpo con llamas místicas. Cualquier criatura que te golpee en cuerpo a cuerpo sufrirá 1d6 puntos de daño por fuego. Este beneficio durará hasta el inicio de tu siguiente turno.

Especial: un monje con la dote Puñetazo aturdidor podrá elegirla como su dote adicional de 8º nivel, siempre que también posea la dote Puñetazo ardiente (podrá ignorar los demás prerrequisitos).

DEFENSA MARCIAL [MARCIAL, GUERRERO] (MJ2)

Combat Defense

El estado de profunda concentración que alcanzas durante el combate te permite cambiar con rapidez tu defensa de un rival a otro, con maniobras precisas y delicadas.

Prerrequisitos: Des 13, Sab 13, Esquiva, Foco marcial, ataque base +6

Beneficio: mientras mantengas tu foco marcial, podrás cambiar el objetivo de tu dote Esquiva a un nuevo rival como acción inmediata.

Si tienes tres dotes marciales o más, obtendrás un +1 de esquiva adicional a la CA contra el objetivo de tu Esquiva.

Normal: designar o cambiar el objetivo de tu dote Esquiva es una acción gratuita que sólo puedes realizar en tu turno.

DEFENSA MAYOR DE CAMBIANTE [CAMBIANTE] (E)

Greater Shifter Defense

Al bucar más en tus raíces de cambiante, desarrollas la capacidad de ignorar parte del daño de cada ataque.

Prerrequisitos: cambiante, Defensa de cambiante, otras tres dotes de cambiante.

Beneficio: mientras dure el cambio, tu reducción de daño mejora a 4/plata.

DEFENSA MORTÍFERA [GENERAL, GUERRERO] (CS)

Deadly Defense

Eres mucho más peligroso cuando te obligan a protegerte.

Beneficio: cuando luches a la defensiva, puedes causar 1d6 puntos de daño adicional con cualquier arma ligera o con cualquier arma a la que se aplique Sutilza con las armas (como un rapier, cadena armada o látigo).

El beneficio de esta dote se aplica sólo cuando no llevas armadura o llevas armadura ligera y no usas escudo.

Especial: si tienes la dote de Pericia en combate, también obtienes el beneficio de Defensa mortífera cuando asumes al menos un penalizador -2 a tus tiradas de ataque con esa dote.

DEFENSA PÍA [FE] (DC)

Pious Defense

Adhiriéndote a los preceptos de tu religión o filosofía, obtienes una ventaja adicional cuando más la necesitas.

Prerrequisitos: Saber (religión) 2 rangos.

Beneficios: puedes gastar 1 punto de fe para sumar 1d6 a tu tirada d20 en un ataque, salvación o prueba, incluso después de haber visto el resultado del d20, con tal de que el DM no haya anunciado si has tenido éxito o has fallado. Puedes elegir gastar más de un punto de fe de esta manera.

Especial: cuando se elige, esta dote te da 4 puntos de fe y puedes ganar puntos de fe adicionales como se indica en "dotes de fe".

DEFORMIDAD (ALTURA) [VIL] (OV)

Deformity (Tall)

A través de largas y dolorosas sesiones en el potro, ayudado por implantes quirúrgicos de tabillas, te has estirado hasta más de 7 pies de altura..

Prerrequisito: Alineamiento malvado, Deformidad voluntaria, tamaño Mediano

Beneficio: Aunque todavía eres técnicamente una criatura de tamaño Mediano, tu altura mejorada y largas extremidades te garantizan 5 pies adicionales de alcance, permitiéndote golpear casillas no adyacentes con armas sin alcance.

Especial: eres un blanco más grande y patoso que antes, de aumentar tu altura, lo que te da un -1 a tu CA. Además, tienes un penalizador -2 a tus tiradas de Esconderte.

DEFORMIDAD (DESCARNADO) [VIL] (OV)

Deformity (Gaunt)

Mediante la desnutrición intencional y macabras operaciones, el personaje está terriblemente delgado. Tiene una apariencia esquelética, y su peso es la mitad del normal para las criaturas de su clase.

Prerrequisito: Deformidad voluntaria

Beneficio: el personaje obtiene un bonificador +2 de deformidad a Destreza y un penalizador -2 de deformidad a Constitución. Además, obtiene un bonificador +2 de circunstancia en las pruebas de Escapismo e Intimidar.

Especial: un personaje con esta dote no puede adquirir la dote de Deformidad (obeso).

DEFORMIDAD (DIENTES) [VIL] (HH)

Deformity (Teeth)

Limando tus dientes en punta y destrozando tus encías, ganas una sonrisa abominable llena de dientes afilados capaces de hacer un horrible ataque de mordisco

Prerrequisito: Alineamiento malvado, Deformidad voluntaria.

Beneficio: ganas un ataque de mordisco que puedes usar como arma natural para causar un daño de 1d4 + tu modificador de Fuerza. Si atacas con otras armas, puedes usar tu mordisco como ataque secundario (recibiendo un penalizador -5 en tu tirada de ataque) para causar 1d4 + la mitad de tu bonificador de Fuerza. Además, ganas un bonificador +1 en tus pruebas de Intimidar

DEFORMIDAD (LENGUA) [VIL] (HH)

Deformity (Tongue)

Tras recuperarte de la automutilación que incluye atravesar tu lengua y sumergirla en ácido, tu lengua se vuelve horripilante de contemplar, pero extrañamente sensible al entorno

Prerrequisito: Alineamiento malvado, Deformidad voluntaria.

Beneficio: ganas la aptitud de sentir los alrededores por el gusto, como hacen las serpientes. Ganas la aptitud de Vista Ciega hasta un alcance de 30 pies.

DEFORMIDAD (MANOS CON GARRAS) [VIL] (OV)

Deformity (Clawed Hands)

Mediante automutilaciones intencionadas, el personaje ha deformado sus brazos y manos para que acaben en afiladas garras.

Prerrequisito: Deformidad voluntaria.

Beneficio: el personaje tiene la capacidad de infligir 1d6 puntos de daño mediante un ataque sin armas de garra. El personaje es considerado armado aunque esté desarmado.

Especial: el personaje no provoca ataques de oportunidad cuando ataca desarmado, y amenaza la zona en torno a él incluso cuando está desarmado.

DEFORMIDAD (OBESO) [VIL] (OV)

Deformity (Obese)

Mediante atracones intencionados y una glotonería general, el personaje es obeso. Con un sobrepeso terrible, pesa al menos el triple de lo normal para una criatura de su clase.

Prerrequisito: Deformidad voluntaria.

Beneficio: el personaje obtiene un bonificador +2 de deformidad a Constitución y un penalizador -2 de deformidad a Destreza. Además, obtiene un bonificador +2 de circunstancia en las pruebas de Intimidar lo los tiros de salvación contra veneno.

Especial: un personaje con esta dote no puede adquirir la dote de Deformidad (descarnado).

DEFORMIDAD (OJOS) [VIL] (OV)

Deformity (Eyes)

El personaje o bien se ha taladrado un orificio en la frente intentando añadir un tercer ojo, o se ha marcado sobrenaturalmente uno de sus ojos.

Prerrequisito: Deformidad voluntaria.

Beneficio: como aptitud sobrenatural, el personaje puede utilizar *ver lo invisible* durante 1 minuto por día.

Especial: el personaje recibe un penalizador -2 de deformidad en las pruebas de Avistar y Buscar.

DEFORMIDAD (PIEL) [VIL] (HH)

Deformity (Skin)

Debido a prácticas brutales, has endurecido tu piel hasta que se ha vuelto tan resistente como la de un rinoceronte.

Prerrequisito: Alineamiento malvado, Deformidad voluntaria

Beneficio: ganas +1 al bonificador de armadura natural

Especial: puedes escoger esta dote más de una vez. Sus efectos se apilan.

DEFORMIDAD (ROSTRO) [VIL] (OV)

Deformity (Face)

Debido a la automutilación intencionada, el personaje tiene una cara horrenda.

Prerrequisito: Deformidad voluntaria.

Beneficio: el personaje obtiene un bonificador +2 de circunstancia en las pruebas de Intimidar y un bonificador +2 de deformidad en las pruebas de Diplomacia cuando trate con criaturas malignas de un tipo diferente.

DEFORMIDAD VOLUNTARIA [VIL] (HH)

Willing Deformity

Mediante escarificaciones, automutilación y súplicas a poderes oscuros, el personaje tortura intencionadamente su propio cuerpo.

Prerrequisito: Alineamiento malvado

Beneficio: el personaje obtiene un bonificador +2 de deformidad en las pruebas de Intimidar.

DERECHO DE CONSEJO [GENERAL] (E)

Right of Counsel

Tienes el derecho legal y espiritual de pedir consejo a uno de tus antepasados, un elfo inmortal de la ciudad de los Muertos de Aerenal.

Prerrequisito: elfo

Beneficio: en virtud de tu posición en el linaje de tu familia, se te permite entrar en la ciudad de los Muertos y pedir consejo a un antepasado inmortal que resida allí. Generalmente, tu antepasado será un consejero eterno (consulta el manual de Eberron). Si te presentas físicamente ante tu antepasado, podrás obtener uno de estos beneficios:

- El antepasado emplea una de sus aptitudes sortílegas como *disipar el mal*, *disipar magia* o *sanar* en tu beneficio.
- El antepasado responde a tus preguntas sobre temas de su campo de experiencia y estudio, dentro del límite de sus propios conocimientos.
- El antepasado busca conocimiento superior en tu nombre, concediendo respuestas que serían el equivalente a un conjuro de *comunión* con tu nivel como nivel de lanzador y sin coste en PX.

Los antepasados inmortales de la ciudad de los Muertos se impacientan con las interrupciones frecuentes, y por lo tanto rechazarán ayudarte más de una vez al mes.

Normal: los elfos custodian la ciudad de los Muertos con devoción religiosa, evitando que se entre en ella si no se tiene derecho a visitar a sus antepasados.

DERRIBAR [GENERAL, GUERRERO] (RS)

Knockback

Aplicando tu masa tras un impacto, puedes empujar a tu enemigo hacia atrás.

Prerrequisitos: Embestida mejorada, Ataque poderoso, tamaño Grande o mayor (los goliats cumplen los requisitos debido a su rasgo racial de estructura poderosa).

Beneficio: si consigues un impacto mientras estás usando la dote de Ataque poderoso, puedes hacer un intento gratuito de embestida contra el enemigo que has golpeado, aplicando el número por el que has reducido tu tirada de ataque como bonificador en la prueba enfrentada de Fuerza (así como el daño que has causado). Si impactas con un arma a dos manos, puedes aplicar el doble de ese número a la prueba enfrentada de Fuerza. Al contrario que las embestidas normales, los intentos de derribar con esta dote no provocan ataques de oportunidad y no te mueves con el enemigo que has empujado hacia atrás.

DERRIBO MEJORADO [GENERAL, GUERRERO]

Improved Trip

No sólo estás entrenado para derribar a tus oponentes de modo seguro, sino también para atacarles inmediatamente después.

Prerrequisito: Int 13, Pericia en combate.

Beneficio: no provocas un ataque de oportunidad cuando intentas derribar a un oponente estando desarmado. Además, obtienes un bonificador +4 en tu prueba de Fuerza para derribar a un oponente.

Si logras derribar a un oponente en combate cuerpo a cuerpo, obtendrás inmediatamente un nuevo ataque de cuerpo a cuerpo contra él como si no hubieras empleado tu ataque para derribarlo. Por ejemplo: Tordek dispone a nivel 11º de 3 ataques por asalto, con ataques base de +11, +6 y +1. Durante un asalto de combate, intenta derribar a su oponente. Su primer intento resulta

fallido (consumiendo, por tanto, su primer ataque). Su segundo intento tiene éxito, e inmediatamente realiza un ataque de cuerpo a cuerpo contra su enemigo con un bonificador de +6. Finalmente, Tordek realiza su último ataque con +1.

Normal: sin esta dote, provocas un ataque de oportunidad cuando intentas derribar a un oponente estando desarmado.

Especial: al alcanzar el 6º nivel, un monje puede elegir Derribo mejorado como dote adicional, aunque no posea los prerrequisitos.

DESANGRAR [GENERAL] (ES)

Vicious Wound

El daño que infliges hace que las heridas sangren más de lo normal.

Prerrequisitos: Pericia, ataque especial hiriente.

Beneficio: cuando usas un ataque que tiene la aptitud especial de hiriente, las heridas que causas sangran +1 punto de daño adicional por asalto. Por ejemplo, un golpe de la guja de un barbazu hace que la víctima sangre 3 puntos de daño en cada asalto, no 2.

DESARMAR A DISTANCIA [GENERAL, GUERRERO] (CC)

Ranged Disarm

Puedes desarmar a un enemigo a distancia.

Prerrequisitos: Des 16, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, ataque base +5

Beneficio: elige un tipo de arma a distancia en la que tengas competencia. Puedes realizar un intento de desarmar con esta arma mientras tu objetivo se encuentre a menos de 30 pies.

Especial: puedes elegir esta dote varias veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que la cojas, se aplica a una nueva arma a distancia.

Al usar esta dote, el personaje no obtiene los beneficios de la dote Desarmar mejorado.

DESARME MEJORADO [GENERAL, GUERRERO]

Improved Disarm

Sabes cómo desarmar a tus oponentes en combate cuerpo a cuerpo.

Prerrequisito: Int. 13, Pericia en combate.

Beneficio: no provocas ataque de oportunidad atando intentas desarmar a un oponente, ni éste tendrá oportunidad de desarmarte a ti Además, obtienes un bonificador +4 en la tirada de ataque enfrentada para desarmar a tu oponente.

Normal: consulta las reglas normales de desarme.

Especial: un monje puede elegir Desarme mejorado como dote adicional a 6º nivel, incluso aunque no reúna los prerrequisitos.

DESCARGA DE TORMENTA [RESERVA] (CM)

Storm Bolt

La electricidad contenida en tu magia ruge en tu interior, suplicando ser liberada.

Prerrequisito: Aptitud para lanzar conjuros de nivel 3.

Beneficio: mientras tengas un conjuro de electricidad de nivel 3 o superior disponible para lanzar, puedes disparar una línea de electricidad de 20 pies como acción estándar. Este rayo causa 1d6 puntos de daño de electricidad por nivel del conjuro de electricidad de mayor nivel que tengas disponible para lanzar.

Como beneficio secundario, obtienes un bonificador +1 de competencia a tu nivel de lanzador cuando lanzas conjuros de electricidad.

DESENCADENANTE METAMÁGICO DE CONJUROS [GENERAL] (CM)

Metamagic Spell Trigger

Puedes aplicar dotes metamágicas conocidas a efectos de conjuro de objetos mágicos que actives con un desencadenante de conjuros.

Prerrequisitos: cualquier dote metamágica, Usar objeto mágico 15 rangos o Conocimiento de conjuros 15 rangos.

Beneficio: puedes aplicar cualquier dote metamágica que conozcas a un conjuro generado por un objeto desencadenante de conjuros (como un bastón o una varita) que actives. Gastas una carga extra por cada cambio en el nivel del conjuro que normalmente requiere una dote metamágica.

Si el ajuste de nivel de la dote metamágica normalmente aumentaría el espacio de conjuro por encima del 9º nivel, no puedes aplicar la dote metamágica al efecto. Por ejemplo, no puedes aplicar apresurar conjuro a un *campo antimagia* generado por un bastón (ya que necesitaría un espacio de 10º nivel para lanzarlo).

Si no hay suficientes cargas disponibles en el objeto mágico para alimentar la aplicación de dotes metamágicas (o si el objeto no utilizaxa cargas), el objeto falla al activarse y no se utilizan cargas, pero la acción para activar el objeto se consume.

DESENMARAÑAR [GENERAL, GUERRERO] (RF)

Disentangler

Gracias a las enseñanzas de Zhard Harr, has practicado esquivar los ataques de las plantas de la jungla.

Prerrequisitos: enano salvaje

Regiones: Khult, enano salvaje.

Beneficio: recibes un bonificador +2 a todas las pruebas de Escapismo y un bonificador +2 a las pruebas enfrentadas de presa.

DESENVAINADO RAPIDO [GENERAL, GUERRERO]

Quick Draw

Eres capaz de desenvainar armas con tina rapidez asombrosa.

Prerrequisito: Ataque base +1 o superior.

Beneficio: puedes sacar un arma como acción gratuita en lugar de cómo acción equivalente a movimiento. Puedes desenvainar un arma oculta como acción de movimiento.

Un personaje que haya elegido esta dote puede lanzar armas arrojadas con su ataque completo normal (de un modo parecido a como hace un personaje con un arco).

Normal: sin esta dote puedes desenvainar un arma como acción de movimiento, o (si tu ataque base es +1 o superior) como acción gratuita parte del movimiento. Sin esta dote, puedes desenvainar un arma oculta con una acción estándar.

DESGARRAR [MONSTRUOSA] (D)

Rend

Puedes desgarrar a los oponentes que impactas con tus garras.

Prerrequisitos: dos ataques de garra, Fue 13, ataque poderoso, Engarro, tamaño Enorme o mayor.

Beneficio: si golpeas al mismo oponente con dos ataques de garra, automáticamente causas un daño adicional igual al de los dos ataques de garra más 1,5 veces tu bonificador de Fuerza. No puedes apresar a un oponente al mismo tiempo que desgarras a ese oponente.

DESGARRAR CON DOS ARMAS [GENERAL, GUERRERO] (MJ2)

Two-Weapon Rend

Empuñas dos armas con la precisión de un cirujano. Cada golpe es una anticipación del siguiente, lo que te permite causar más daño de lo normal.

Prerrequisitos: Des 15, Combate con dos armas, ataque base +11.

Beneficio: si impactas con éxito a un rival con las dos armas que empuñas, causarás un daño adicional igual a 1d6 + una vez y media tu bonificador por Fuerza. Este daño adicional será del mismo tipo que cause el arma de tu mano torpe (si hace falta determinararlo a efectos de RD u otros temas relacionados con el tipo de daño). Sólo podrás obtener este daño adicional una vez por asalto contra el mismo enemigo.

Especial: un explorador que haya elegido el estilo de combate con dos armas podrá hacer uso de esta dote, siempre que posea ataque base de +11 y lleve armadura ligera o ninguna.

DESJARRETAR [GENERAL, ACECHO] (CC)

Hamstring

Puedes herir a un oponente en las piernas, dificultando su movimiento.

Prerrequisitos: aptitud de ataque furtivo, ataque base +4

Beneficio: si impactas con un ataque furtivo cuerpo a cuerpo, puedes elegir descartar 2d6 del daño adicional de tu ataque furtivo para reducir la velocidad base de tu oponente a la mitad. Esta reducción de velocidad concluye después de que hayan pasado 24 horas, cuando el blanco reciba una prueba de Sanar (CD 15) con éxito, o se aplique cualquier conjuro de *curar* u otro medio mágico de curación. Un ataque de desjarretar no entorpece a criaturas que sean inmunes al daño de los ataques furtivos o a aquellas sin piernas o con más de cuatro piernas. Se requieren dos ataques de desjarretar con éxito para afectar a un cuadrúpedo. Otras formas de movimiento (volar, excavar, etc.) no resultan afectadas. Puedes usar esta aptitud una vez por asalto.

DESLIZARSE A TRAVÉS DE LA PIEDRA [GENERAL] (RF)

Stone Slide

Has entrado en armonía con la piedra hasta tal punto que puedes fundirte con ella durante poco tiempo.

Prerrequisitos: salvación base de Fortaleza +4, genasí de tierra.

Beneficio: en lugar de utilizar tu aptitud sortillega de *pasar sin dejar rastro*, puedes en cambio utilizar *fundirse con la piedra* como si fueses un druida de 5º

nivel. Esto ocasiona el gasto de uno de los usos diarios de tu aptitud pasar sin dejar rastro para ese día.

DESOLLAR [GENERAL, GUERRERO] (MJ2)

Flay

Cuando luchas contra enemigos sin armadura te gusta dar un giro brusco a tu arma justo antes de impactar contra su cuerpo. Con este movimiento desgarras la piel y carne del rival, causándole un dolor insoportable. Este ataque es totalmente ineficaz contra enemigos acorazados, pero puede traspasar las defensas naturales.

Prerrequisitos: Fue 13, Ataque poderoso.

Beneficio: cuando emplees tu Ataque poderoso con un arma cortante o perforante contra un enemigo que carezca de bonificador por armadura a su CA, le causarás un dolor lacerante. Si tu ataque impacta, el adversario deberá superar un TS de Fortaleza (CD 10 + tu bonificador al daño por al Ataque poderoso en dicho ataque). Si falla la salvación, sufrirá un penalizador -2 a sus tiradas de ataque durante 1 asalto.

Puedes hacer uso de esta dote una vez por asalto contra cada objetivo.

DESPERTAR PRESENCIA PAVOROSA [MONSTRUOSA] (D)

Awaken Frightful Presence

Ganas presencia pavorosa.

Prerrequisitos: Car 11, tipo dragón

Beneficio: ganas la aptitud especial de presencia pavorosa, con un radio en pies igual a 5 x ½ de tus DGs raciales. Esta aptitud tiene efecto automáticamente cuando atacas, cargas o vuelas por encima de las cabezas. Las criaturas dentro del radio están sujetas a su efecto si pueden verte y poseen menos DG que tus DG raciales.

Una criatura potencialmente afectada que tenga éxito en un TS de Voluntad (CD 10 + ½ DG raciales + mod. Car) permanece inmune a tu presencia pavorosa durante 24 horas. Con un fallo, las criaturas con 4 DG o menos quedan despavoridas durante 4d6 asaltos y las que tengan 5 DG o más quedan estremecidas durante 4d6 asaltos. Los dragones ignoran la presencia pavorosa de otros dragones.

Especial: si tienes esta dote y tienes (o ganas más adelante) la aptitud de presencia pavorosa, el radio de tu presencia pavorosa se incrementa en un 50% o en 5' x ½ DG raciales, lo que sea mayor. La CD de salvación contra tu presencia pavorosa se incrementa también en 2.



DESPERTAR RESISTENCIA A CONJUROS [MONSTRUOSA] (D)

Awaken Spell Resistance

Ganas RC.

Prerrequisitos: Con 13, tipo dragón.

Beneficio: ganas una RC igual a tus DG raciales.

Especial: si tus DG raciales se incrementan después de adquirir esta dote, tu RC aumenta también. Si tienes esta dote y posees también (o adquieres más tarde) RC como aptitud racial, tu RC total es igual al nuevo total de tus DG o a tu RC racial +2, lo que sea mayor.

Puedes adquirir esta dote múltiples veces. Cada vez que coger esta dote, tu RC innata se incrementa en 2. Por ejemplo, un dragón de plata viejo que haya cogido dos veces esta dote tiene RC 30.

DESPRENDER [MONSTRUOSA] (ES)

Detach

Puedes quitarte una parte de tu cuerpo y usarla como ataque a distancia.

Prerrequisitos: Con 19, Regeneración.

Beneficio: como acción de ataque puedes desprender una parte de tu cuerpo que pueda hacer un ataque cuerpo a cuerpo diferente de un mordisco (como una zarpa, cola o tentáculo) y usarla como arma arrojada (incremento de alcance 20'). El miembro lanzado inflige su daño base más tu bonificador de Fuerza (no 1 ½ veces tu bonificador de Fuerza). Los ataques especiales que infligen daño, como el veneno y el ácido, funcionan normalmente en el miembro lanzado. Los ataques de daño a características, consunción de características y consunción de energía no pueden realizarse con la parte del cuerpo desprendida.

Especial: amputar una parte de tu cuerpo es traumático y por ello sufres un daño atenuado igual a un cuarto de tus puntos de golpe totales. La reducción de daño no puede disminuir la cantidad de daño sufrida de este modo.

DESTINO AUDAZ [RACIAL] (RD)

Fearless Destiny

Tu grandioso destino te permite evitar la muerte.

Prerrequisitos: Humano o semihumano, Destino heroico, nivel 6 de personaje.

Beneficio: una vez al día, cualquier efecto que te hubiera reducido a -10 puntos de golpe o menos, en su lugar te reduce a -9 puntos de golpe y te deja en una condición estable.

Los efectos que te matan sin reducirte a -10 puntos de golpe (como efectos de muerte o *desintegrar*) funcionan normalmente.

DESTINO HEROICO [RACIAL] (RD)

Heroic Destiny

Tienes un destino que cumplir.

Prerrequisito: humano o semihumano.

Beneficio: una vez al día, antes de hacer una tirada de ataque, prueba de habilidad, tiro de salvación o prueba de nivel de lanzador, puedes tirar 1d6 y sumarlo como un bonificador a la tirada, prueba o salvación.

DESTINO INMORTAL [INICIADO] (RD)

Undying Fate

Has comprometido tu inquebrantable obediencia a Wee Jas y a cambio, te ha concedido una percepción especial sobre la vida y la muerte.

Prerrequisitos: Clérigo de nivel 3, Wee Jas como deidad.

Beneficio: como acción rápida, puedes determinar lo cerca que una criatura está de la muerte. Esta aptitud extraordinaria puede usarse a voluntad, en lo demás funciona como el conjuro *reloj de la muerte*.

Además, puedes añadir los siguientes conjuros a tu lista de conjuros de clérigo:

2º *Falsa vida:* ganas 1d10 pg temporales +1/nivel (máximo +10).

3º *Detener muertos vivientes:* inmovilizas muertos vivientes 1 asalto/nivel.

5º *Asolar:* Marchitas una planta o haces 1d6 daño/nivel a una criatura vegetal.

7º *Dedo de la muerte:* mata a objetivo o hace 3d6 de daño +1/nivel (máx +25).

DESTINO PROTEGIDO [RACIAL] (RD)

Protected Destiny

Tu destino heroico está protegido contra los caprichos del infortunio.

Prerrequisitos: humano o semihumano, Destino heroico, nivel 3 de personaje.

Beneficio: una vez al día, si obtienes un 1 natural en una tirada de salvación, puedes repetir la tirada.

DESTRUCTOR KILOREN [GENERAL] (RW)

Killoren Destroyer

Favoreces el aspecto kiloren del destructor.

Prerrequisito: Kiloren.

Beneficio: cuando manifiestas el aspecto del destructor (ver la página 103 de *Races of the Wild*), cualquier enemigo golpeado por tu ataque de castigo kiloren debe tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 10 + la mitad de tu nivel de personaje + tu modificador de Carisma) o quedará atontado durante 1 asalto.

Un enemigo que no es vulnerable a este ataque de castigo es inmune al efecto de atontar (es decir, sólo afecta a sólo afecta a aberraciones, constructos, humanoides, cienos, ajenos o muertos vivientes).

DESVIAR FLECHAS [GENERAL, GUERRERO]

Deflect Arrows

Puedes desviar las flechas que se te aproximen, al igual que los virotes de ballesta, las lanzas y demás armas arrojadas o de proyectil.

Prerrequisito: Des 13+, Impacto sin arma mejorado.

Beneficio: para usar esta dote debes tener libre una mano como mínimo (es decir, no estar sujetando nada con ella). Una vez por asalto, cuando en circunstancias normales serías golpeado por un arma de ataque a distancia, puedes desviar el ataque para no recibir ningún daño de él. Para poder hacerlo debes ser consciente del ataque y no estar desprevenido. Intentar desviar un arma de ataque a distancia no cuenta como acción. Las armas de ataque a distancia excepcionalmente grandes, como las rocas arrojadas por los gigantes, no pueden ser desviadas, ni tampoco los ataques a distancia generados por efectos de conjuros, como una *flecha ácida de Melf*.

Especial: un monje puede elegir Desviar flechas como dote adicional a 2º nivel, aunque no cumpla el prerrequisito de la puntuación de Destreza.

DETERMINACIÓN FIRME [GENERAL] (MJ2)

Steadfast Determination

Tu aguante físico te permite ignorar los ataques que lesionarían a una persona más débil. En lugar de confiar en tu agilidad o fuerza de voluntad, te basas en la fuerza bruta para sobrevivir.

Prerrequisitos: Aguante.

Beneficio: podrás emplear tu modificador de Constitución en lugar del de Sabiduría para tus TS de Voluntad.

Además, ya no fallarás automáticamente tus TS de Voluntad al obtener un 1 natural en la tirada de dado.

DEVOCIÓN (AIRE) [DOMINIO] (CCH)

Air Devotion

Puedes defenderte con el poder del aire.

Beneficio: una vez al día, como acción rápida, puedes envolverte en un manto de aire. El efecto te concede un bonificador +1 sagrado (si tu deidad es buena o neutral) o profano (si tu deidad es malvada) a tu CA. Este bonificador aumenta en 1 por cada cuatro niveles de personaje que poseas (máximo +6 a 20º nivel). Además, las armas arrojadas y proyectiles tienen automáticamente un 50% de posibilidad de fallo contra ti mientras el manto está activo. Esta protección dura 1 minuto.

Especial: puedes elegir esta dote varias veces, obteniendo un uso diario adicional cada vez que lo hagas.

Especial: si posees la aptitud de expulsar o reprender muertos vivientes, obtienes un uso adicional de esta dote por cada tres usos de expulsar o reprender que gastes.

DEVOCIÓN (ANIMAL) [DOMINIO] (CCH)

Animal Devotion

Mejoras tus capacidades con características animales.

Beneficio: una vez al día como acción rápida puedes obtener el poder de un animal específico. Elige una de las siguientes aptitudes cada vez que actives la dote. Cada efecto dura 1 minuto.

Furia de simio: obtienes un bonificador +2 sagrado (si tu deidad es buena o neutral) o profano (si tu deidad es malvada) a tu puntuación de Fuerza. El valor de este bonificador aumenta en 2 por cada seis niveles de personaje que poseas (máximo +8 a nivel 18º). Cuando activas la furia de simio, te crece pelaje por todo el cuerpo que permanece hasta que finaliza el efecto.

Carrera de Guepardo: obtienes un bonificador sagrado (si tu deidad es buena o neutral) o profano (si tu deidad es malvada) de +5 pies a tu velocidad base terrestre. El valor de este bonificador aumenta en 5 pies por cada cuatro niveles de personaje que poseas (máximo de +30 pies a nivel 20º). Tu cuerpo se cubre de manchas negras mientras la carrera de guepardo esté activa.

Vuelo de halcón: puedes volver como si usaras el conjuro de *viaje en vuelo*. A 5º nivel y cada cinco niveles en adelante, ganas un bonificador sagrado (si tu deidad es buena o neutral) o profano (si tu deidad es malvada) de +5 pies a tu velocidad de vuelo base (máximo de +20 pies a 20º nivel). Unas alas intangibles y luminiscentes crecen en tu espalda cuando activas el vuelo de halcón y permanecen mientras el efecto esté activo.

Golpe de serpiente: obtienes un ataque natural de mordisco que causa 1d3 puntos de Constitución de daño pero no puntos de daño. Una salvación con éxito de Fortaleza (CD 10 + ½ tu nivel de personaje + tu modificador de Car) niega el daño de Constitución. Las criaturas inmunes al veneno son también inmunes a este efecto. Tus dientes caninos superiores crecen hasta convertirse en colmillos cuando activas el golpe de serpiente y permanecen así mientras el efecto esté activo.

Especial: puedes elegir esta dote varias veces, obteniendo un uso diario adicional cada vez que lo hagas.

Especial: si posees la aptitud de expulsar o reprender muertos vivientes, obtienes un uso adicional de esta dote por cada tres usos de expulsar o reprender que gastes.

Especial: puedes tener múltiples aptitudes simultáneamente. Sin embargo, sólo puedes activar una aptitud por asalto.

DEVOCIÓN (BIEN) [DOMINIO] (CCH)

Good Devotion

El poder del bien te escuda a ti y a tus aliados.

Beneficio: una vez al día como acción inmediata puedes rodearte con un aura de bien que te concede a ti y a cada aliado a un máximo de 30 pies de distancia reducción de daño que puede ser superada sólo por armas con de alineamiento malvado. El valor numérico de esta reducción de daño es 1 + 1/cinco niveles de personaje que poseas (máximo 5/mal a nivel 20º). Además, los ataques con armas naturales y manufacturadas que hagais tú y tus aliados se consideran alineados hacia el bien a efectos de superar la reducción de daño. Este efecto dura 1 minuto.

Especial: puedes elegir esta dote varias veces, obteniendo un uso diario adicional cada vez que lo hagas.

Especial: si posees la aptitud de expulsar o reprender muertos vivientes, obtienes un uso diario adicional de esta dote por cada uso diario de expulsar o reprender que gastes.

DEVOCIÓN (CAOS) [DOMINIO] (CCH)

Chaos Devotion

Las fuerzas del caos de ayudan en combate.

Beneficio: una vez al día, como acción rápida, puedes convocar la fuerza del Caos para que te ayude. Cuando activas esta aptitud, tira 1d6. Si el resultado es impar, suma el número como un bonificador sagrado (si tu deidad es buena o neutral) o profano (si tu deidad es malvada) a tus tiradas de ataque hasta tu próxima acción. Si el resultado es par, suma el número como un bonificador sagrado o profano a tu CA. Al comienzo de cada acción en adelante, tira el dado de nuevo y aplica el bonificador apropiado. Este efecto dura 1 minuto.

Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

Cuando llegar a 10º nivel, el dado que tiras aumenta hasta d8. Cuando llegar a 15º nivel, el dado cambia a d10.

Especial: puedes elegir esta dote varias veces, obteniendo un uso diario adicional cada vez que lo hagas.

Especial: si posees la aptitud de expulsar o reprimir muertos vivientes, obtienes un uso adicional de esta dote por cada tres usos de expulsar o reprimir que gastes.

DEVOCIÓN (CURACIÓN) [DOMINIO] (CCH)

Healing Devotion

Puedes curar el daño más rápido de lo normal.

Beneficio: una vez al día, puedes obtener curación rápida 1, +1 por cada cinco niveles de personaje que poseas (máximo curación rápida 5 a 20º nivel). Este efecto dura 1 minuto.

Puedes activar esta dote como acción inmediata o, si te queda un uso disponible, se activa automáticamente si te ves reducido a 0 puntos de golpe o menos (siempre que no hayas muerto).

Especial: como acción de asalto completo, puedes transferir esta aptitud a un receptor voluntario como un conjuro de toque. Hacerlo cuenta como un uso diario de la aptitud.

Especial: puedes elegir esta dote varias veces, obteniendo un uso diario adicional cada vez que lo hagas.

Especial: si posees la aptitud de expulsar o reprimir muertos vivientes, obtienes un uso adicional de esta dote por cada uso de expulsar o reprimir que gastes.

DEVOCIÓN (DESTRUCCIÓN) [DOMINIO] (CCH)

Destruction Devotion

Tus ataques debilitan las defensas de tus oponentes.

Beneficio: una vez al día, como acción inmediata, puedes llamar a las fuerzas de la destrucción para debilitar las defensas de tus enemigos. Si haces daño con un ataque cuerpo a cuerpo (pero no un ataque de toque cuerpo a cuerpo) mientras esta aptitud está activa, reduces temporalmente el bonificador de armadura o armadura natural del oponente golpeado en 1. Las reducciones por ataques múltiples se apilan, hasta un mínimo de +0. Si el oponente tiene bonificadores tanto de armadura como de armadura natural, él elige cuál quiere reducir. Una vez que uno de los bonificadores llega a +0, el otro bonificador se va reduciendo hasta que también llega a +0 o el efecto termina. Este efecto dura 1 minuto, después del cual todos los bonificadores de armadura y armadura natural reductor es este modo vuelven a su valor normal.

Al llegar a 10º nivel, reduces el bonificador de armadura o de armadura natural de tus oponentes en 2 con cada impacto con éxito.

Especial: puedes elegir esta dote varias veces, obteniendo un uso diario adicional cada vez que lo hagas.

Especial: si posees la aptitud de expulsar o reprimir muertos vivientes, obtienes un uso adicional de esta dote por cada uso de expulsar o reprimir que gastes.

DEVOCIÓN (FUEGO) [DOMINIO] (CCH)

Fire Devotion

Puedes quemar a tus enemigos con tus ataques cuerpo a cuerpo.

Beneficio: una vez al día, como acción rápida, puedes cubrir tu cuerpo con llamas rojas y anaranjadas. El fuego no te daña, pero ilumina el área cercana como haría una antorcha. Mientras permanezcas así, cada uno de tus ataques cuerpo a cuerpo causará 1 punto adicional de daño por fuego +1 punto por cada tres niveles de personaje que poseas (máximo +7 a nivel 18). Este efecto dura 1 minuto.

Cualquier enemigo dañado por este fuego prende en llamas para recibir 1d4 puntos de daño adicional de fuego por asalto a menos que tenga éxito en una salvación de Reflejos (CD 10 + ½ tu nivel de personaje + tu modificador de Carisma). Una criatura ardiendo puede utilizar una acción de movimiento para apagar las llamas automáticamente.

Especial: puedes elegir esta dote varias veces, obteniendo un uso diario adicional cada vez que lo hagas.

Especial: si posees la aptitud de expulsar o reprimir muertos vivientes, obtienes un uso adicional de esta dote por cada dos usos de expulsar o reprimir que gastes.

DEVOCIÓN (FUERZA) [DOMINIO] (CCH)

Strength Devotion

Puedes superar la resistencia al daño normal de un oponente.

Beneficio: Una vez al día, como acción rápida, puedes superar la dureza con tus ataques cuerpo a cuerpo durante 1 minuto. Además, obtienes un ataque de golpetazo como arma natural y todos tus ataques cuerpo a cuerpo (naturales o no) obtienen la propiedad de adamantinos a efectos de superar la reducción de daño.

Como arma natural, tu ataque de golpetazo no provoca ataques de oportunidad. Causa daño basado en tu tamaño y nivel de personaje, como se indica en la tabla a continuación.

Nivel de personaje	Daño (P)	Daño (M)	Daño (G)
1º-5º	1d4	1d6	1d8
6º-10º	1d6	1d8	2d6
11º-15º	1d8	1d10	2d8
16º-20º	1d10	2d6	3d6

Si ya posees un arma natural, usa el mayor daño indicado. Obtienes un bonificador +2 de circunstancia a todas las tiradas de daño que hagas con esa arma.

Especial: puedes elegir esta dote varias veces, obteniendo un uso diario adicional cada vez que lo hagas.

Especial: si posees la aptitud de expulsar o reprimir muertos vivientes, obtienes un uso adicional de esta dote por cada uso de expulsar o reprimir que gastes.

DEVOCIÓN (GUERRA) [DOMINIO] (CCH)

War Devotion

Puedes controlar tus aptitudes más efectivamente en combate.

Beneficio: una vez al día, cuando luches a la defensiva como acción estándar o de asalto completo, recibes un penalizador -3 a todas las tiradas de ataque durante un asalto y obtienes un bonificador +3 de esquiva a la CA en el mismo asalto. Cuando alcanzas el 7º nivel, tu penalizador a las tiradas de ataque baja hasta -2 y tu bonificador de esquiva aumenta hasta +4. Cuando alcanzas el 15º nivel, el penalizador a las tiradas de ataque baja hasta -1 y tu bonificador de esquiva aumenta hasta +5. Este bonificador se apila con el bonificador a la CA concedido por la dote Pericia en Combate. Este beneficio es una aptitud extraordinaria.

Normal: al luchar a la defensiva recibes un penalizador -4 a todas las tiradas de ataque en el asalto y obtienes un bonificador de esquiva +2 a la CA en el mismo asalto.

Especial: puedes elegir esta dote varias veces, obteniendo un uso diario adicional cada vez que lo hagas.

Especial: si posees la aptitud de expulsar o reprimir muertos vivientes, obtienes un uso adicional de esta dote por cada tres usos de expulsar o reprimir que gastes.

DEVOCIÓN (LEY) [DOMINIO] (CCH)

Law Devotion

El poder de la ley te ayuda en combate.

Beneficio: una vez al día, como acción rápida, puedes convocar el poder de la ley para que te ayude. Una vez activada esta aptitud, ganas inmediatamente un bonificador +3 sagrado (si tu deidad es buena o neutral) o profano (si tu deidad es malvada) a tus tiradas de ataque o a tu CA hasta tu próxima acción. Al comienzo de tu próxima acción, puedes reubicar el bonificador si lo deseas. Este efecto dura 1 minuto.

El bonificador aumenta hasta +5 al llegar a 10º nivel y hasta +7 al llegar a 15º nivel.

Especial: puedes elegir esta dote varias veces, obteniendo un uso diario adicional cada vez que lo hagas.

Especial: si posees la aptitud de expulsar o reprimir muertos vivientes, obtienes un uso adicional de esta dote por cada tres usos de expulsar o reprimir que gastes.

DEVOCIÓN (MAGIA) [DOMINIO] (CCH)

Magic Devotion

Canaliza tu fe en forma de descarga de energía que golpea a tu objetivo a distancia.

Beneficio: una vez al día como acción estándar puedes lanzar una descarga de energía como ataque de toque a distancia contra un objetivo que esté a un máximo de 30 pies + 5 pies por cada dos niveles de personaje que poseas. Si el ataque impacta, causa 1d6 puntos de daño por cada dos niveles de personaje que poseas.

Especial: puedes elegir esta dote varias veces, ganando un uso diario cada vez que lo hagas.



Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

Especial: si posees la aptitud de expulsar o reprimir muertos vivos, obtienes un uso adicional de esta dote por cada dos usos de expulsar o reprimir que gastes.

DEVOCIÓN (MAL) [DOMINIO] (CCH)

Evil Devotion

El poder del mal te envuelve a ti y a tus aliados.

Beneficio: una vez al día, como acción inmediata, puedes rodearte con un aura de maldad que te concede a ti y a cada uno de tus aliados a un máximo de 30 pies una reducción de daño que sólo puede ser superada con armas de alineamiento bueno. El valor numérico de esta reducción de daño es +1 +1/cinco niveles de personaje que poseas (hasta un máximo de 5/bien a nivel 20). Además, los ataques con armas naturales o con armas manufacturadas que hagas tú y tus aliados se consideran de alineamiento malvado a efectos de superar la reducción de daño. Este efecto dura 1 minuto.

Especial: puedes elegir esta dote varias veces, obteniendo un uso diario adicional cada vez que lo hagas.

Especial: si posees la aptitud de expulsar o reprimir muertos vivos, obtienes un uso adicional de esta dote por cada uso de expulsar o reprimir que gastes.

DEVOCIÓN (MUERTE) [DOMINIO] (CCH)

Death Devotion

El poder de la muerte imbuye tu arma con un poder excepcional.

Beneficio: una vez al día, como acción rápida, puedes hacer que una de tus armas cuerpo a cuerpo irradie energía negativa durante 1 minuto. Cuando consigues un ataque con éxito, el objetivo debe superar una salvación de Fortaleza (CD 10 + ½ tu nivel de personaje + tu modificador de Carisma) o ganar un nivel negativo. Sólo puedes aplicar un nivel negativo a un mismo objetivo por cada cuatro niveles de personaje que poseas (mínimo uno, máximo cinco niveles negativos a 20º nivel).

Especial: puedes elegir esta dote varias veces, obteniendo un uso diario adicional cada vez que lo hagas.

Especial: si posees la aptitud de expulsar o reprimir muertos vivos, obtienes un uso adicional de esta dote por cada tres usos de expulsar o reprimir que gastes.

DEVOCIÓN (PROTECCIÓN) [DOMINIO] (CCH)

Protection Devotion

Emites un aura que te protege a ti y a quienes te rodean.

Beneficio: Una vez al día, como acción inmediata, puedes activar un aura protectora. Mientras esté activa, obtienes un bonificador +2 sagrado (si tu deidad es buena o neutral) o profano (si tu deidad es malvada) a la CA, al igual que todos tus aliados que se encuentren a un máximo de 30 pies de ti. Este bonificador aumenta en 1 por por cada cuatro niveles de personaje que poseas (máximo +7 a nivel 20º). Este efecto dura 1 minuto.

Especial: puedes elegir esta dote varias veces, obteniendo un uso diario adicional cada vez que lo hagas.

Especial: si posees la aptitud de expulsar o reprimir muertos vivos, obtienes un uso adicional de esta dote por cada tres usos de expulsar o reprimir que gastes.

DEVOCIÓN (SABER) [DOMINIO] (CCH)

Knowledge Devotion

Puedes usar tus conocimientos para explotar las debilidades de tus oponentes y superar sus puntos fuertes.

Prerrequisito: Saber (cualquiera) 5 rangos.

Beneficio: al seleccionar esta dote, añades inmediatamente una habilidad de Saber a tu elección a tu lista de habilidades clásicas. De ahí en adelante, tratas esa habilidad como una habilidad clásica, independientemente de en qué clase estás avanzando niveles. Cuando combates con una criatura puedes hacer una prueba de Saber basada en su tipo (como se describe en el *Manual del Jugador*), suponiendo que tengas al menos un rango en la habilidad apropiada.

En ese momento recibes un bonificador introspectivo a tus tiradas de ataque y daño contra el tipo de criatura durante el resto del combate. La cantidad del bonificador depende del resultado de tu prueba de Saber, como se indica en la tabla a continuación.

Resultado de la prueba	Bonificador obtenido
15 ó menor	+1
16–25	+2
26–30	+3
31–35	+4
36 ó mayor	+5

Si luchas contra criaturas de varios tipos durante el mismo combate, puedes hacer una prueba de Saber por cada tipo, posiblemente obteniendo distintos bonificadores contra distintos oponentes.

Ejemplo: Alhandra se enfrenta a un dragón Negro, un vampiro y un contemplador. Tiene la dote de Devoción (Saber) y rangos tanto en Saber

(arcano) como en Saber (religión). Al comienzo de la batalla, hace pruebas para conseguir bonificadores contra el dragón y el vampiro, pero como no tiene rangos en Saber (dungeons) no tiene oportunidad de conseguir bonificadores contra el contemplador (una aberración).

La prueba de Saber (arcano) de Alhandra le concede un bonificador +3 introspectivo contra el dragón negro. Más tarde, un semidragón entra en la refriega. Alhandra no puede hacer otra prueba porque ya la ha hecho para el tipo dragón en este combate, pero puede aplicar el bonificador +3 introspectivo a sus tiradas de ataque y daño también como el semidragón.

Este beneficio es una aptitud extraordinaria.

DEVOCIÓN (SOL) [DOMINIO] (CCH)

Sun Devotion

Tu arma resplandece con el poder del sol.

Beneficio: Una vez al día, como acción rápida, puedes hacer que una de tus armas cuerpo a cuerpo brille con el poder del sol.

El radio de iluminación es el mismo que el de una antorcha, pero la luz es auténtica luz solar y afecta a las criaturas situadas en un radio de 10 pies como tal. Este efecto dura 1 minuto. Mientras tu arma brilla, hace 1 punto adicional de daño sagrado (si tu deidad es buena o neutral) o profano (si tu deidad es malvada) por nivel de personaje que poseas a cualquier muerto viviente que golpees.

Especial: puedes elegir esta dote varias veces, obteniendo un uso diario adicional cada vez que lo hagas.

Especial: si posees la aptitud de expulsar o reprimir muertos vivos, obtienes un uso adicional de esta dote por cada uso de expulsar o reprimir que gastes.

DEVOCIÓN (SUERTE) [DOMINIO] (CCH)

Luck Devotion

La suerte hace tus ataques más efectivos.

Beneficio: una vez al día, como acción rápida, puedes activar esta aptitud para mejorar tu capacidad de combate. Durante 1 minuto, si el resultado de cualquier tirada de daño que hagas está por debajo de la media, puedes aumentarlo hasta la mitad del máximo posible (redondeando hacia arriba). Este efecto funciona para todo el daño que hagas, ya sea proveniente de ataques físicos o mágicos.

Especial: puedes elegir esta dote varias veces, obteniendo un uso diario adicional cada vez que lo hagas.

Especial: si posees la aptitud de expulsar o reprimir muertos vivos, obtienes un uso adicional de esta dote por cada tres usos de expulsar o reprimir que gastes.

DEVOCIÓN (SUPERCHERÍA) [DOMINIO] (CCH)

Trickery Devotion

Proyectas un simulacro de ti mismo que puede realizar tareas limitadas.

Beneficio: una vez al día, como acción estándar, puedes crear un duplicado exacto de ti mismo hasta a 30 pies de distancia. Puedes controlar los movimientos de este simulacro como acción gratuita. La imagen se vuelve más “real” a medida que avanzas de nivel. Esta aptitud puede usarse hasta un máximo de 1 minuto por nivel cada día.

El simulacro combina las características de los conjuros de *Imagen silenciosa* y *Sirviente invisible*. Sus puntos de golpe son iguales a 6 + tu nivel de personaje. Ignora los efectos del terreno y se mueve como el sirviente invisible, sin hacer ningún ruido en el proceso, aunque hace movimientos normales mientras se desplaza. Si tienes una velocidad de vuelo, la imagen parece volar cuando no está en contacto con el suelo. Por lo demás, camina sobre el aire. Puedes hacer que la imagen haga cualquier cosa que podrías hacer con el conjuro de *sirviente invisible* y tiene las mismas limitaciones.

Cuando alcanzas el 5º nivel, ganas más control sobre el simulacro. En este punto, se comporta de forma más parecida al conjuro de *imagen mayor*, aunque sigue realizando acciones como el *sirviente invisible*. Mientras el simulacro permanezca a 5 pies de tu posición (y tú puedas dirigirlo como acción gratuita), puedes realizar una prueba de Engañar en combate como acción rápida. Recibes un bonificador +4 a esta prueba, que se opone a la prueba de Averiguar intenciones de tus oponentes. Si tienes éxito, tus oponentes creen que la imagen eres tú (y viceversa) durante 1 asalto.

Cuando alcanzas el 10º nivel, puedes usar una acción rápida para transferir tu percepción al simulacro y percibir el mundo desde su punto de vista en lugar de desde el tuyo. Puedes mover la imagen como si fuera tu propio cuerpo, usando las características de movimiento del simulacro (ignorar terreno, “volar”, etc.). También puedes realizar cualquier prueba de habilidad y de característica usando el simulacro, mientras no requieran una puntuación de Fuerza mayor de 2. La imagen tiene versiones fantasmagóricas de todo tu equipo (por ejemplo, gánzuas), pero cualquiera de esos objetos que pierda contacto directo con él se disipa inmediatamente.

Cuando alcanzas el 15º nivel, la imagen puede volverse más “real” a tu orden. Gana una puntuación de Fuerza igual a la mitad de tu propia puntuación y puede hacer acciones de combate usando versiones fantasmagóricas de tu equipo. Cualquiera de esos objetos que pierda contacto con la imagen se disipa inmediatamente. Por tanto, la imagen puede blandir una espada, pero si dispara

Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

un arco, la flecha desaparece tan pronto como se dispara. El equipo que se extiende a más de 5 pies de la imagen (como una cuerda larga) también desaparece a partir de esa distancia. Además, ahora puedes lanzar conjuros que se originen desde la imagen como con un conjuro de *proyectar imagen*, con una excepción. Si pierdes la línea de efecto hasta la imagen, el efecto no termina; simplemente no puedes lanzar conjuros que se originen desde la imagen hasta que recuperes la línea de efecto de nuevo.

Especial: puedes elegir esta dote varias veces, obteniendo un uso diario adicional cada vez que lo hagas.

Especial: si posees la aptitud de expulsar o reprender muertos vivientes, obtienes un uso adicional de esta dote por cada tres usos de expulsar o reprender que gastes.

DEVOCIÓN (TIERRA) [DOMINIO] (CCH)

Earth Devotion

Puedes manipular la tierra para tu beneficio.

Beneficio: una vez al día, como acción inmediata, puedes ignorar los efectos de terreno difícil o hacer que el terreno que te rodea sea más difícil de atravesar.

Si usas esta aptitud sobre ti mismo, puedes ignorar los efectos del terreno difícil durante 1 minuto. Esta aptitud también te concede un bonificador +5 sagrado (si tu deidad es buena o neutral) o profano (si tu deidad es malvada) a las pruebas de Equilibrio, Trepar y Saltar.

Si usas esta aptitud para afectar al terreno cercano, puedes cambiar una casilla de 5 pies de tierra o piedra de terreno normal a terreno difícil por cada tres niveles de personaje que poseas (mínimo 1 casilla, máximo 6 casillas a nivel 18). La primera casilla que cambies debe estar a un máximo de 30 pies de ti y todas las demás casillas deben estar conectadas con la primera en una línea ininterrumpida. Es decir, la segunda casilla debe estar adyacente a la primera, la tercera debe estar adyacente a la primera o a la segunda, etc. Este cambio dura 1 minuto.

Al llegar a 10º nivel, puedes hacer que broten pinchos de piedra de cualquier superficial que hayas cambiado a terreno difícil usando esta aptitud. Estos pinchos funcionan como abrojos (ver *Manual del Jugador*) excepto en que el bonificador a la tirada de ataque para cada pincho es igual a tu bonificador de ataque base y no pueden apartarse a un lado. Este efecto también dura 1 minuto. Si haces que los pinchos aparezcan bajo una criatura que se encuentra sobre la superficie afectada, estos “atacan” inmediatamente.

Especial: puedes elegir esta dote varias veces, obteniendo un uso diario adicional cada vez que lo hagas.

Especial: si posees la aptitud de expulsar o reprender muertos vivientes, obtienes un uso adicional de esta dote por cada uso de expulsar o reprender que gastes.

DEVOCIÓN (VEGETAL) [DOMINIO] (CCH)

Plant Devotion

Tu cuerpo adopta la resistencia de las plantas.

Beneficio: una vez al día, como acción inmediata, puedes hacer que tu cuerpo adopte características vegetales. Tu piel se vuelve marrón y similar a una corteza, tu pelo se convierte en hojas y tu sangre se vuelve savia. Este efecto dura 1 minuto. Mientras estés en esta forma, tu bonificador de armadura natural aumenta en 2. Además, obtienes fortificación leve (25% de posibilidades de ignorar el daño extra de críticos y ataques furtivos).

La posibilidad de resistencia concedida por el efecto fortificador aumenta hasta un 50% cuando llegas a 10º nivel y hasta un 75% al llegar a 15º nivel. A 20º nivel, obtienes fortificación fuerte (inmunidad a críticos y daño de ataques furtivos) mientras estés en esta forma.

Especial: puedes elegir esta dote varias veces, obteniendo un uso diario adicional cada vez que lo hagas.

Especial: si posees la aptitud de expulsar o reprender muertos vivientes, obtienes un uso adicional de esta dote por cada dos usos de expulsar o reprender que gastes.

DEVOCIÓN (VIAJE) [DOMINIO] (CCH)

Travel Devotion

Puedes moverte rápidamente por el campo de batalla.

Beneficio: Una vez al día, como acción rápida, puedes activar esta aptitud para moverte hasta el máximo de tu velocidad como acción rápida cada asalto. Es decir, puedes moverte a tu velocidad y después realizar una acción de asalto completo, o moverse y hacer otras dos acciones (dos acciones de movimiento o una acción de movimiento y una estándar). Este efecto dura 1 minuto.

Especial: No puedes dar un paso de 5 pies en el mismo asalto en que usas esta dote para moverte como acción rápida.

Especial: puedes elegir esta dote varias veces, obteniendo un uso diario adicional cada vez que lo hagas.

Especial: si posees la aptitud de expulsar o reprender muertos vivientes, obtienes un uso adicional de esta dote por cada dos usos de expulsar o reprender que gastes.

DILETANTE ELFO [GENERAL] (RW)

Elf Dilettante

A través de los largos años de tu vida, has desarrollado un talento para saber prácticamente de cualquier cosa.

Prerrequisitos: Elfo, Int 13.

Beneficio: obtienes un bonificador +1 a todas las pruebas de habilidades sin entrenar. Puedes intentar pruebas sin entrenar de habilidad de que normalmente no permitirían un uso sin entrenamiento. Si una habilidad no permite pruebas de habilidad (como Hablar un idioma), esta dote no tiene efecto.

Normal: sin ningún rango en una habilidad, sólo puedes intentar algunos tipos de pruebas de habilidad.

DIPLOMACIA DEL VAGABUNDO [GENERAL] (MJ2)

Wanderer's Diplomacy

Muchos medianos viajan a lo largo y ancho del mundo, sin quedarse más de unos meses en el mismo sitio. Si no eres uno de estos medianos, quizás hayas pasado algún tiempo entre ellos. Sea como fuere, un contacto con este estilo de vida nómada te ha enseñado varios métodos útiles para tratar con los extraños.

Prerrequisitos: mediano o 4 rangos en Averiguar intenciones, Diplomacia y Engañar.

Beneficio: tienes un gran talento para abrirte paso en la vida con tu lengua e ingenio. Esta dote te concede tres aptitudes independientes:

- *Comunicación intuitiva:* esta prueba requiere que pases al menos 1 minuto escuchando a una criatura y contemplando sus gestos y expresiones. La CD base de la prueba es 20. Si la criatura no es del mismo tipo que tú, será 30.

Mediante una prueba con éxito, serás capaz de comprender la esencia de lo que intenta decirte la criatura. Esta aptitud no concede ninguna capacidad especial para hablar su idioma.

- *Destreza social:* podrás alterar temporalmente la actitud de una criatura hacia ti. Serás capaz de usar Engañar contra una criatura como mucho malintencionada, de la misma forma que emplearías Diplomacia. Usar Engañar de esta forma no conlleva ningún penalizador, y se considera una acción estándar. La actitud del objetivo permanecerá alterada durante 1 minuto. Pasado este tiempo, se volverá un grado más hostil que al principio durante 10 minutos.

- *Mercader sagaz:* podrás realizar una prueba de Diplomacia para encontrar un objeto que normalmente fuese demasiado caro para ser comprado en el pueblo o asentamiento en el que te encuentres. La CD de esta prueba será 10 + (el coste del objeto en po menos el límite de po de la comunidad, dividido entre 1.000). Si esta prueba tiene éxito, encontrarás a un mercader que pueda suministrarte el artículo, aunque tendrás que pagar por él, claro.

DISCIPLINA [REGIONAL] (GJF)

Discipline

Tu pueblo es admirado por su resuelta determinación y claridad de objetivos, por lo que es difícil distraerte con un conjuro o un golpe.

Prerrequisitos: elfo (del bosque Yuir o Eternoska), gnomo (las Tierras centrales occidentales), humano (Aglarond, Cormyr, exiliado show, umbrino o Zhay), mediano (Luiren), planodeudo (Mulhorand), quitinoso (Infraoscuridad [Yázkhhol]) o slyzh (Infraoscuridad [Fluvenilstra]).

Beneficio: obtienes un bonificador +2 en los TS de vol y un bonificador +2 en las pruebas de Concentración.

Especial: sólo puedes elegir esta dote como personaje de nivel 1. No puedes tener más de una dote regional.

DISCIPLINA INQUEBRANTABLE [GENERAL] (GJE)

Indomitable Discipline

Muchas aberraciones de Khyber poseen poderes que les permiten controlar las mentes de criaturas menores. Tu estricta disciplina mental te permite resistirte a tales intentos de manipulación.

Prerrequisito: región de origen la marca Sombria, los confines de Eldeen, Adar o Riedra.

Beneficio: obtienes un bonificador +3 a tus TS contra efectos de hechizo o compulsión, o cualquier otro efecto que concediese a una criatura el control de tu mente (como la aptitud esclavizadora de un abolez).

DISCÍPULO ARCANO [GENERAL] (DC)

Arcane Disciple

Elige una deidad, y después selecciona un dominio disponible para los clérigos de esa deidad. Puedes aprender a lanzar los conjuros asociados con el dominio como conjuros arcanos.

Prerrequisitos: Saber (religión) 4 rangos, Conocimiento de conjuros 4 rangos, aptitud para lanzar conjuros arcanos, alineamiento que encaje con el de la deidad.

Beneficio: añade los conjuros del dominio elegido a la lista de conjuros arcanos de tu clase. Si posees aptitud para el lanzamiento de conjuros arcanos gracias a más de una clase, debes elegir a cuál se aplica la dote. Una vez elegida, esta decisión no puede cambiarse para esta dote.

Puedes aprender estos conjuros como sea normal para tu clase; no obstante, usas la Sabiduría (en vez de la característica normal para lanzar

Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

conjuros) para determinar su CD de salvación. Además, debes tener una puntuación de Sabiduría igual a 10 + el nivel del conjuro para preparar o lanzar un sortilegio obtenido mediante esta dote.

Cada día, puedes preparar (o lanzar, si puedes usar conjuros sin prepararlos) como máximo uno de estos conjuros de dominio de cada nivel.

Especial: puedes coger esta dote más de una vez. Cada vez debes seleccionar un dominio diferente disponible para la misma edad que elegiste la primera vez que seleccionaste la dote. Por ejemplo, un personaje que eligiera a Heironeous y el dominio de Bien la primera vez podría elegir Ley o Guerra la próxima vez que coja la misma dote. No podría elegir Protección, puesto que el dominio no está a disposición de los clérigos de Heironeous.

DISCÍPULO DE LAS TINIEBLAS [VIL] (OV)

Disciple of Darkness

El personaje se somete formalmente a un archidiablo y a cambio de su obediencia obtiene una pequeña cantidad de poder.

Beneficio: una vez al día, mientras realice un acto maligno, el personaje puede acudir a su patrón diabólico para sumar un bonificador +1 de suerte a cualquier tirada de dado individual.

Especial: una vez que un personaje adquiere esta dote, no puede adquirirla de nuevo; no puede ser discípulo de más de un diablo. Tampoco puede adquirir la dote Siervo de un demonio.

DISCÍPULO DEL SOL [DIVINA] (DC)

Disciple of the Sun

Puedes destruir muertos vivientes en vez de simplemente expulsarlos.

Prerrequisitos: aptitud para expulsar o reprender muertos vivientes, alineamiento bueno.

Beneficio: cuando expulses muertos vivientes puedes emplear dos intentos de expulsión en vez de uno solo. Si lo haces, consigues destruir a los muertos vivientes en vez de expulsarlos.

DISPARAR DESDE UNA MONTURA [GENERAL, GUERRERO]

Mounted Archery

Eres hábil en el uso de armas de ataque a distancia a lomos de una montura.

Prerrequisito: Combatir desde una montura, Montar 1 rango.

Beneficio: la penalización que sufres por usar un arma de ataque a distancia a lomos de una montura se reduce a la mitad: -2 en lugar de -4 si tu montura está llevando a cabo un movimiento doble, y -4 en lugar de -8 si lo que hace es correr.

DISPARAR DESDE UNA MONTURA MEJORADO [GENERAL, GUERRERO] (CC)

Improved Mounted Archery

Puedes realizar ataques a distancia desde una montura casi igual que sobre terreno firme.

Prerrequisitos: Montar 1 rango, Disparar desde una montura, Combatir desde una montura

Beneficio: el penalizador que sufres al usar un arma a distancia si tu montura hace un movimiento doble se elimina y el que tienes por usar un arma a distancia cuando tu montura está corriendo se reduce de -4 a -2. Puedes atacar en cualquier momento durante el movimiento de tu montura.

DISPARO A BOCAJARRO [GENERAL, GUERRERO]

Point Blank Shot

Sabes realizar disparos certeros con armas de ataque a distancia cuando te encuentras cerca de tu blanco.

Beneficio: obtienes un bonificador +1 en las tiradas de ataque y daño con armas de ataque a distancia cuando disparas estando a un máximo de 30' de tu blanco.

DISPARO A LA CARRERA [GENERAL, GUERRERO]

Shot on the Run

Posees un buen entrenamiento en las tácticas de escaramuza con armas de ataque a distancia.

Prerrequisitos: ataque base +4, Des 13, Disparo a bocajarro, Esquiva, Movilidad.

Beneficio: al usar la acción de ataque con un arma de ataque a distancia, puedes moverte tanto antes como después del ataque, siempre que la distancia total a mover no sea mayor que tu velocidad.

DISPARO A LARGA DISTANCIA [GENERAL, GUERRERO]

Far Shot

Puedes llegar más lejos con un arma de ataque a distancia.

Prerrequisito: Disparo a bocajarro.

Beneficio: cuando uses un arma de proyectil, como un arco, su alcance se incrementa en un 50% (multiplícalo por 1'5). Cuando utilices un arma arrojada, su alcance se duplica.

DISPARO CERTERO [GENERAL] (CC)

Sharp-Shooting

Tu habilidad con armas de ataque a distancia te permite acertar allí donde otros fallarían debido a la cobertura del oponente.

Prerrequisitos: Disparo a bocajarro, Disparo preciso, ataque base +3

Beneficio: tus objetivos sólo reciben un bonificador +2 a la CA debido a la cobertura. Esta dote no funciona contra enemigos que no tengan cobertura o que tengan cobertura total.

Normal: la cobertura normalmente proporciona un bonificador +4 a la CA.

DISPARO COORDINADO [GENERAL, GUERRERO] (HG)

Coordinated Shot

Tienes un talento extraordinario para efectuar ataques a distancia.

Prerrequisitos: Disparo a bocajarro, Disparo preciso.

Beneficio: al efectuar un disparo de proyectiles contra un enemigo que esté cubierto por la posición de uno de tus aliados, tus ataques a distancia ignorarán el bonificador de la CA que recibe el objetivo debido a esa cobertura. La cobertura de otros tipos no se ve afectada por esta dote.

DISPARO DESCENDENTE [GENERAL] (RW)

Plunging Shot

Puedes usar la fuerza de la gravedad para hacer que tus ataques a distancia causen daño adicional si tu objetivo está más abajo que tú.

Prerrequisitos: Des 13, Disparo a bocajarro.

Beneficio: si tu objetivo está al menos a 30 pies bajo tu posición, causas 1d6 puntos de daño adicionales con un arma arrojada o de proyectiles.

DISPARO PENETRANTE [GENERAL, GUERRERO] (MJ2)

Penetrating Shot

Eres capaz de soltar potentes disparos que atraviesan a tus enemigos.

Prerrequisitos: Fue 15, Disparo a bocajarro, ataque base +10

Beneficio: cuando realices un ataque a distancia con un arma de proyectiles (como una ballesta, arco u honda), podrás elegir efectuar un único disparo que atraviese las filas de tus enemigos. Este ataque requiere una acción estándar y tu disparo adoptará la forma de un ataque de línea de 60'. Realiza una tirada de ataque independiente para cada criatura que esté en dicha línea. Cada criatura impactada sufrirá el daño de tu ataque, aunque cualquier daño adicional (de un ataque furtivo o un arma flamígera, por ejemplo) sólo se aplicará al primer rival impactado.

DISPARO PRECISO [GENERAL, GUERRERO]

Precise Shot

Eres muy hábil apuntando y calculando cuando realizas un ataque a distancia.

Prerrequisito: Disparo a bocajarro.

Beneficio: puedes disparar o lanzar armas de ataque a distancia contra un oponente enzarzado en combate cuerpo a cuerpo sin sufrir el penalizador -4 normal en tu tirada de ataque.

DISPARO PRECISO MEJORADO [GENERAL, GUERRERO]

Improved Precise Shot

Tus ataques a distancia pueden ignorar los efectos de la cobertura o la ocultación.

Prerrequisitos: ataque base +11, Des 19, Disparo a bocajarro, Disparo preciso.

Beneficio: tus ataques a distancia ignoran el bonificador a la CA que tenga cualquier objetivo debido a cobertura (siempre que no tenga cobertura total), y la posibilidad de fallo debido a ocultación (siempre que no tenga ocultación total). La cobertura total y la ocultación total proporcionan los beneficios normales contra tus ataques a distancia.

Además, cuando disparas o lanzas armas con alcance a oponentes enzarzados en una presa, golpeas automáticamente al oponente que elijas.

Normal: consulta las reglas sobre los efectos de la cobertura y la ocultación en combate. Sin esta dote, un personaje que dispare o lance un arma a distancia a un objetivo enzarzado en una presa debe determinar aleatoriamente a cuál de los combatientes de la presa golpea

Especial: se considera que un explorador de 11º nivel que haya elegido el estilo de combate tiro con arco posee la dote Disparo preciso mejorado, incluso aunque no tenga los prerrequisitos para ella. No obstante, sus efectos sólo se aplican cuando lleva armadura ligera o no lleva armadura.

DISPARO PROFUNDO [GENERAL] (HG)

Plunging Shot

Eres capaz de utilizar la Fuerza de la gravedad para que tus disparos causen más daño a enemigos que se encuentren por debajo de ti.

Prerrequisitos: Des 13, Disparo a bocajarro.

Beneficio: si tu objetivo se encuentra al menos 30' por debajo de tu posición, le causarás 1d6 puntos de daño adicionales en caso de alcanzarle con tu arma arrojada o arma de proyectiles.

DISPARO RÁPIDO [GENERAL, GUERRERO]

Rapid Shot

Sabes utilizar armas de ataque a distancia con asombrosa rapidez.

Prerrequisitos: Des 13, Disparo a bocajarro.

Beneficio: puedes efectuar un ataque adicional por asalto con un arma de ataque a distancia. Para ello, usarás el mayor de tus ataques base; sin embargo todos los ataques que efectúes al usar esta dote (tanto el adicional como los normales) sufrirán un penalizador -2. Para poder utilizar esta dote, tendrás que llevar a cabo una acción de ataque completo.

Especial: se considera que un explorador de 2º nivel que haya elegido el estilo de combate tiro con arco posee la dote Disparo rápido, incluso aunque no tenga los prerrequisitos para ella. No obstante, sus efectos sólo se aplican cuando lleva armadura ligera o no lleva armadura.

DISPARO RÁPIDO MEJORADO [GENERAL, GUERRERO] (CC)

Improved Rapid Shot

Eres un experto en disparar armas a una velocidad excepcional.

Prerrequisitos: Disparos múltiples, Disparo a bocajarro, Disparo rápido.

Beneficio: al usar la dote Disparo rápido, puedes ignorar el penalizador -2 en todas tus tiradas de ataque a distancia.

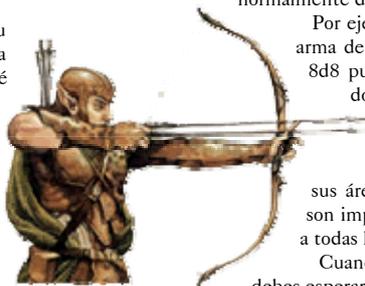
DISPARO SUPREMO [GENERAL, GUERRERO] (MJ2)

Deadeye Shot

Podrás calcular a la perfección el momento de realizar tu ataque a distancia, de forma que pille a tu objetivo con la guardia baja. Tu momento predilecto es cuando tu rival esté enzarzado con alguno de tus aliados cuerpo a cuerpo.

Prerrequisitos: Disparo a bocajarro, Disparo preciso, ataque base +4, aptitud de hostigar o ataque furtivo.

Beneficio: al disparar en el preciso instante en que uno de tus aliados descarga su golpe, te beneficiarás de la distracción creada para disparar contra el mismo objetivo cuando sus defensas hayan sido sobrepasadas. Si prefieres un ataque a distancia para ejecutarlo en el preciso instante en que uno de tus aliados golpee a un objetivo concreto y tu camarada tiene éxito en su ataque, el objetivo elegido perderá su bonificador de Destreza a la CA contra tu ataque.



DISPAROS MÚLTIPLES [GENERAL, GUERRERO]

Manysot

Puedes disparar varias flechas como un único ataque contra un objetivo cercano.

Prerrequisitos: ataque base +6, Des 17, Disparo a bocajarro, Disparo rápido.

Beneficio: como acción estándar, puedes disparar dos flechas a un único oponente que no esté a más de 30'. Ambas flechas utilizan la misma tirada de ataque (con un penalizador de -4) para determinar el éxito, e infligen daño de la manera normal (pero consulta 'Especial').

Por cada cinco puntos de ataque base que tengas por encima de +6 puedes añadir una flecha adicional a este ataque, hasta un máximo de cuatro flechas con un ataque base de +16. No obstante, cada flecha más allá de la segunda suma un penalizador -2 acumulativo a la tirada de ataque (para un penalizador total de -6 con tres flechas y -8 con cuatro).

La reducción de daño y otras resistencias se aplican para cada una de las flechas disparadas por separado.

Especial: sin importar el número de flechas que dispares, sólo aplicas el daño que dependa de la precisión (como el daño por ataque furtivo) una vez. Si logras un impacto crítico, sólo la primera flecha disparada inflige daño crítico; todas las demás causan daño normal.

Se considera que un explorador de 6º nivel que haya elegido el estilo de combate tiro con arco posee la dote Disparos múltiples, incluso aunque no tenga los prerrequisitos para ella. No obstante, sus efectos sólo se aplican cuando lleva armadura ligera o no lleva armadura.

DISRUPCIÓN MÁGICA [RESERVA] (CM)

Magic Disruption

Puedes usar tus poderes de abjuración para interferir con los conjuros de otros lanzadores.

Prerrequisito: aptitud para lanzar conjuros de nivel 3.

Beneficio: mientras tengas un conjuro de abjuración de nivel 3 o superior disponible para lanzar, puedes intentar interrumpir el lanzamiento de conjuros de otro personaje con una pequeña explosión de magia.

Como acción inmediata, puedes forzar a cualquier personaje a un máximo de 30 pies que esté lanzando un conjuro a hacer una prueba de Concentración (CD 15 + el nivel del conjuro de abjuración de mayor nivel que tengas disponible para lanzar). Si la prueba falla, la CD y el nivel de lanzador del conjuro quedan reducidos en 2 (hasta un nivel de lanzador mínimo de 1).

Como beneficio secundario, obtienes un bonificador +1 de competencia a tu nivel de lanzador cuando lances conjuros de abjuración.

DISTRACCIÓN MEJORADA [GENERAL, GUERRERO] (AC)

Improved Diversion

Puedes crear una distracción para esconderte rápidamente y con menos esfuerzo.

Prerrequisito: Engañar 4 rangos

Beneficio: puedes utilizar Engañar para crear una distracción para esconderte (ver *Manual del Jugador*) como una acción de movimiento. Además, obtienes un bonificador +4 a las pruebas de habilidad realizadas a este efecto.

Normal: sin esta dote, crear una distracción para esconderse utilizando Engañar requiere una acción estándar.

DIVIDIR ALIENTO [METAALIENTO] (D)

Split Breath

Puedes dividir tu arma de aliento en un par de efectos más débiles.

Prerrequisitos: Con 13, arma de aliento, Moldear aliento, tamaño Pequeño o mayor.

Beneficio: tu arma de aliento retiene su tamaño y su forma, pero se divide en dos áreas que puedes apuntar por separado. Cada parte realiza la mitad de daño que ocasiona normalmente el arma de aliento, o dura la mitad de lo que normalmente dura el efecto.

Por ejemplo, un dragón de plata viejo que utilice esta dote con su arma de aliento gélida produce dos conos de frío de 50' que hacen 8d8 puntos de daño cada uno. Si el mismo dragón utilizara esta dote en su arma de aliento paralizante, produciría dos conos de gas, cada uno de los cuales paralizaría a una criatura durante 1d3+4 asaltos.

Puedes apuntar los efectos de aliento divididos para que sus áreas se solapen. Las criaturas atrapadas en la zona solapada son impactadas por ambas armas y son afectados dos veces, sujetos a todas las reglas normales por apilar efectos mágicos.

Cuando utilices esta dote, añade +1 al número de asaltos que debes esperar antes de poder volver a utilizar tu arma de aliento.

DIVIDIR RAYOS [METAMÁGICA] (RC)

Split Ray

Tus conjuros de rayo pueden afectar a un objetivo adicional.

Prerrequisitos: cualquier dote metamágica.

Beneficio: puedes hacer que un conjuro de rayo dispare un rayo adicional más allá del número permitido normalmente. El rayo adicional requiere una tirada de toque a distancia independiente para golpear e inflige daño normalmente. Se puede disparar al mismo objetivo que el primer rayo o a otro diferente, pero todos deben apuntar a objetivos que no disten más de 30' entre ellos y dispararse simultáneamente.

Un conjuro de rayo dividido ocupa un espacio de conjuros dos niveles más alto que el normal.

DOBLEGAR AL PROFANO [ELEVADA] (OE)

Quell the Profane

Tus ataques más poderosos debilitan a los enemigos malvados.

Prerrequisitos: Fue 13, Ataque poderoso, Golpe resonante, ataque base +8.

Beneficio: siempre que causes un impacto crítico a una criatura maligna empleando un arma de cuerpo a cuerpo con la que seas competente, tu rival deberá superar una TSF (CD 10 + ½ de tu nivel de personaje + tu modificador de Carisma) o sufrir 1D4+1 puntos de daño temporal a su Fuerza. El ataque sin arma de tu monje se considera ataque cuerpo a cuerpo a efectos de esta dote.

DOMINIO DE LA LOCURA [GENERAL] (GJE)

Mastery of Madness

Has aprendido a acceder mágicamente al siempre distante plano de Xoriat y traer parte de su locura a este mundo; pero esta técnica no carece de cierto riesgo.

Prerrequisitos: Conocimiento de conjuros 9 rangos, Saber (los Planos) 2 rangos. Voluntad de hierro.

Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

Beneficio: cada vez que convoques a una criatura celestial o infernal con un conjuro, aptitud sortillega u objeto mágico, podrás elegir convocar a una versión pseudonatural de dicha criatura (consulta la plantilla de criatura pseudonatural de el arcano completo). Cuando emplees esta aptitud, tendrás que superar una prueba de nivel de lanzador (CD 15 + el nivel del conjuro) para evitar abrir una brecha temporal a Xoriat, que afectará al conjuro como si hubiese sido lanzado en un plano con el rasgo de magia salvaje (tira un d% en la tabla de la página 150 de la Guía del Dungeon Master para determinar su efecto).

Criatura pseudonatural: cambia de tipo a ajeno. AE impacto verdadero 1/día, CE forma alternativa, reducción de daño, resistencia al ácido y la electricidad, resistencia a conjuros; Int mínima 3.

Forma alternativa (Sb): adopta la forma de una grotesca masa con tentáculos como acción estándar; las estadísticas siguen siendo las mismas, pero sus ataques sufren un penalizador -1 de moral.

Reducción de daño (Sb): RD 5/mágico (DG 4-11) o RD 10/ mágico (DG 12 o más).

Resistencia al ácido y la electricidad (Ex): resistencia 5 (DG 1-7), 10 (DG 8-11) o 15 (DG 12 o más).

Resistencia a conjuros (EX): RC 10 + DG (máximo 25).

DOMINIO DE LA SOMBRA RETORCIDA [GENERAL] (GJE)

Mastery of Twisted Shadows

Has aprendido a acceder al plano de la Sombra cuando lanzas una ilusión, ocultándote en medio de la esencia pura de la sombra que invocas.

Prerrequisitos: Conocimiento de conjuros 4 rangos, Saber (los Planos) 2 rangos.

Beneficio: cada vez que lances un conjuro de ilusión podrás gastar una acción gratuita para obtener ocultación durante 1 asalto por nivel del conjuro. Los diversos usos de esta dote no se apilan; sólo se aplicará la duración más larga.

DOMINIO DE LAS BRUMAS [GENERAL] (GJE)

Mastery of Mists

Al estudiar la intrincada relación entre el plano Etéreo y el Material, has obtenido la capacidad para ver a través de la barrera entre ambos y, a veces, incluso cruzarla.

Prerrequisitos: Conocimiento de conjuros 12 rangos, Saber (los Planos) 6 rangos.

Beneficio: como acción de movimiento, podrás ver a las criaturas y objetos etéreos durante 1 asalto como si estuvieses bajo el efecto de un conjuro de verlo invisible (esta aptitud no te permite ver a otras criaturas u objetos invisibles).

Cuando lances un conjuro en el plano Material, podrás intentar una prueba de nivel de lanzador (CD 15 + nivel del conjuro) para lanzarlo contra una criatura u objeto a la que puedas ver como si no fuese etérea. Los conjuros sin un objetivo definido en su descripción (como bola de fuego) no podrán beneficiarse de esta aptitud. No se podrá apuntar a más de una criatura u objeto etéreo con el conjuro, ni mezclar criaturas u objetos materiales y etéreos como objetivos del mismo lanzamiento.

DOMINIO DE LOS HABITANTES DEL CREPÚSCULO [GENERAL] (GJE)

Mastery of Twilight Denizens

Has aprendido a calcular la ubicación precisa de Lamannia en cualquier momento, y a usar ese conocimiento para convocar criaturas más poderosas de ese plano.

Prerrequisitos: Conocimiento de conjuros 4 rangos, Saber (los Planos) 2 rangos, Prolongar conjuro.

Beneficio: cada vez que lances un conjuro que convoque a una o más criaturas incluidas en la lista de habitantes de Lamannia (consulta la página 97 del Escenario de campaña de Eberron), podrás aplicarle de forma espontánea el efecto de la dote metamágica Prolongar conjuro. Esta modificación no alterará su nivel o tiempo de lanzamiento.

DOMINIO DE LOS MUERTOS [GENERAL] (GJE)

Mastery of the Dead

Has aprendido a calcular la ubicación precisa de Dolurrh en cualquier momento, y a usar ese conocimiento para capturar las almas de las criaturas a las que aniquiles con tus conjuros de muerte.

Prerrequisitos: Conocimiento de conjuros 12 rangos, Saber (los Planos) 6 rangos, Soltura con una escuela de magia (nigromancia).

Beneficio: cada vez que mates a una criatura con un conjuro con el descriptor de muerte, podrás realizar una prueba de nivel de lanzador (CD 10 + los DG de la criatura muerta) como acción gratuita, para transformar su espíritu en un fantasma bajo tu control (consulta la plantilla de fantasma, en el Manual de monstruos, para ver más detalles).

Si esta prueba tiene éxito, el fantasma aparecerá en el espacio de la criatura muerta al inicio de tu siguiente turno y actuará de inmediato. Seguirá tus órdenes verbales (incluso aunque no compartáis un idioma común) e incluso atacará a sus antiguos aliados si así lo deseas. Permanecerá en activo durante un número de asaltos igual a tu nivel de lanzador o hasta que mueras (lo que ocurra antes). Mientras este fantasma esté presente, el cuerpo de la víctima no podrá ser devuelto a la vida por ningún medio.

No podrás contar con más de uno de estos fantasmas activos a la vez. Si creas un segundo fantasma mientras el primero aún está presente, tendrás que elegir cual de ellos conservar (el otro desaparecerá, y su alma quedará libre de tu control).

DOMINIO DE LOS SUEÑOS [GENERAL] (GJE)

Mastery of Dreams

Mediante la exploración física de Dal Quor, has aprendido a imbuir en tus conjuros la esencia de los sueños... y las pesadillas.

Prerrequisitos: Conocimiento de conjuros o Conocimiento de psíquica 9 rangos, Saber (los Planos) 4 rangos

Beneficio: suma +1 a la CD del TS de cualquier conjuro de ilusión o conjuro con el descriptor de miedo que lances

DOMINIO DEL CAMPO DE BATALLA [GENERAL] (GJE)

Mastery of the Battleground

Has aprendido a calcular la ubicación precisa de Shavarath en cualquier momento, y a usar ese conocimiento para potenciar tus conjuros de combate.

Prerrequisitos: Conocimiento de conjuros 6 rangos, Saber (los Planos) 2 rangos, Prolongar conjuro.

Beneficio: cada vez que lances un conjuro que cree, mejore o imite un arma (como afiladura, espada de Mordenkainen o filo flamífero), o que incite emociones hostiles (como antipatía, furia o heroísmo), podrás aplicarle de forma espontánea el efecto de la dote metamágica Prolongar conjuro. Esta modificación no alterará su nivel o tiempo de lanzamiento.

DOMINIO DEL CAOS Y EL ORDEN [GENERAL] (GJE)

Mastery of Chaos and Order

Has aprendido a calcular la ubicación precisa de Daanvi y Kythri en cualquier momento, y a usar ese conocimiento para potenciar tus conjuros con una precisión inusual o una espontaneidad sorprendente (o ambas).

Prerrequisitos: Conocimiento de conjuros 6 rangos, Saber (los Planos) 2 rangos.

Beneficio: cada vez que lances un conjuro, podrás elegir aplicarle uno o ambos de los siguientes efectos. Esta decisión deberá tomarse durante su lanzamiento.

Al canalizar el caos agitado de Kythri, podrás sumar 1d6-3 a la CD del TS del conjuro. A diferencia de lo que ocurre con las tiradas de daño, el resultado mínimo de esta tirada no será h por ejemplo, si obtienes un 2 en la tirada de 1d6, la CD del conjuro se reducirá en 1 punto. Esta elección tendrá que hacerse en el momento de lanzar el conjuro, aunque no tendrá efecto en un conjuro que no permita TS. La CD ajustada será la misma para todas las criaturas afectadas que deban salvarse contra sus efectos (no tendrás que tirar por separado el modificador para cada una de ellas).

Al concentrarte en el orden perfecto de Daanvi, podrás fijar cualquier efecto numérico variable del conjuro en la mitad de la cantidad máxima posible. Por ejemplo, un mago de nivel 9 que lanzase una hola de fuego causaría normalmente 9d6 puntos de daño; si eligiese emplear esta aptitud, su bolo de fuego causaría 27 puntos de daño (la mitad de 54, que es el máximo posible de los 9d6). El conjuro aún podrá ser mejorado de forma normal, mediante Potenciar conjuro y dotes o efectos similares que requieran un efecto numérico variable; en el caso del ejemplo previo, potenciar la bola de fuego haría que causase el 150% de puntos de daño (es decir, 40), como si el resultado del efecto numérico variable hubiese sido 27.

DOMINIO DEL CIELO AZUR [GENERAL] (GJE)

Mastery of Azure Sky

Has aprendido a calcular la ubicación precisa de Syrania en cualquier momento, y a usar ese conocimiento para potenciar tus conjuros de vuelo.

Prerrequisitos: Conocimiento de conjuros 6 rangos, Saber (los Planos) 2 rangos, Prolongar conjuro.

Beneficio: cada vez que lances un conjuro que conceda a su objetivo la capacidad de volar o mejore su velocidad de vuelo (sin alterar su forma), podrás aplicarle de forma espontánea el efecto de la dote metamágica Prolongar conjuro. Esta modificación no alterará su nivel o tiempo de lanzamiento.

Ejemplos de tales conjuros del *Manual del jugador* incluyen acelerar (si se lanza sobre una criatura con velocidad de vuelo), volar y vuelo de largo recorrido. No se aplicará a aquellos conjuros que concedan una velocidad de vuelo a su objetivo alterando su forma, como caminar con el viento, forma gaseosa o polimorfar, ni funcionará con caminar por el aire, excursión etérea, invertir gravedad o levitar (ya que estos conjuros, aunque permiten moverse por el aire, no conceden velocidad de vuelo).

DOMINIO DEL DÍA Y LA NOCHE [GENERAL] (GJE)

Mastery of Day and Night

Has aprendido a calcular la ubicación precisa de Iriany Mabar en cualquier momento, y a usar ese conocimiento para potenciar tu manipulación de las energías positivas o negativas,

Prerrequisitos: Conocimiento de conjuros 6 rangos, Saber (los Planos) 2 rangos. Maximizar conjuro.

Beneficio: podrás aplicar de forma espontánea el efecto de la dote metamágica Maximizar conjuro a cualquier conjuro de curar o infligir heridas que lances. Esta modificación no alterará su nivel o tiempo de lanzamiento.

DOMINIO DEL DOLOR [GENERAL] (ES)

Pain Mastery

Las heridas te enfurecen, mejorando tu potencia física.

Prerrequisitos: Con 20, Dureza.

Beneficio: recibes daño normalmente, pero por cada 50 puntos de daño que sufras (si sobrevives al ataque) tu Fuerza sube en +2 automáticamente. Este bonificador dura hasta el final del encuentro, tras el cual estás exhausto.

DOMINIO DEL ENCANTO FEÉRICO [GENERAL] (GJE)

Mastery of Faerie Enchantment

Has aprendido a calcular la ubicación precisa de Thelanis en cualquier momento, y a usar ese conocimiento para mejorar tu capacidad de control sobre las mentes de otras criaturas.

Prerrequisitos: Conocimiento de conjuros 6 rangos, Saber (los Planos) 2 rangos, Prolongar conjuro.

Beneficio: podrás aplicar de forma espontánea el efecto de la dote metamágica Prolongar conjuro a cualquier conjuro de encantamiento que lances. Esta modificación no alterará su nivel o tiempo de lanzamiento.

DOMINIO DEL HIELO Y EL FUEGO [GENERAL] (GJE)

Mastery of Ice and Fire

Has aprendido a calcular la ubicación precisa de Fernia y Risia en cualquier momento, y a usar ese conocimiento para potenciar los conjuros de fuego o hielo que lances.

Prerrequisitos: Conocimiento de conjuros 4 rangos, Saber (los Planos) 2 rangos, Ampliar conjuro.

Beneficio: podrás aplicar de forma espontánea el efecto de la dote metamágica Ampliar conjuro a cualquier conjuro con el descriptor de fuego o hielo que lances. Esta modificación no alterará su nivel o tiempo de lanzamiento.

DOMINIO DEL VACÍO DE PLATA [GENERAL] (GJE)

Mastery of the Silver Void

Has obtenido una gran comprensión del plano Astral y su relación con los demás planos del Cosmos. Podrás emplear ese conocimiento para acceder con mayor rapidez a dicho plano.

Prerrequisitos: Conocimiento de conjuros 12 rangos, Saber (los Planos) 6 rangos, Apresurar conjuro.

Beneficio: hasta tres veces al día, podrás aplicar de forma espontánea el efecto de la dote metamágica Apresurar conjuro a cualquier conjuro de conjuración (teleportación) que lances. Esta modificación no alterará su nivel y podrán realizarla incluso los lanzadores de conjuros espontáneos; no obstante, tu nivel de lanzador para el conjuro se reducirá en 9 puntos (lo cual muy probablemente reduzca también el número de criaturas a las que puedas afectar con él).

DOMINIOS ESPONTÁNEOS [GENERAL] (CCH)

Spontaneous Domains

No necesitas preparar tus conjuros de dominio por adelantado.

Prerrequisitos: aptitud para lanzar conjuros de nivel 3, acceso a dos o más dominios de clérigo.

Beneficio: al preparar tus conjuros diarios, puedes dejar tus espacios de dominio abiertos. Cuando la situación lo requiera, puedes escoger lanzar cualquiera de los conjuros de dominio que normalmente habrías preparado para un nivel determinado. Sin embargo, sigues estando limitado a un conjuro de dominio por nivel al día.

Normal: los clérigos deben preparar sus conjuros de dominio antes de lanzarlos.

DON DE LA FE [ELEVADA] (OE)

Gift of Faith

Posee la capacidad inusual para confiar en que la divina providencia ayudara al bien.

Prerrequisitos: Sab 13+

Beneficio: obtiene un bonificador +2 a los TS para resistir cualquier efecto de miedo, desesperanza (como el conjuro *desesperación aplastante*) o

condiciones enajenadoras similares, pero no contra hechizos o compulsiones (como los conjuros *hechizar persona* o *dominar persona*).

DON DE LA GRACIA [ELEVADA] (OE)

Gift of Grace

Puedes mejorar los TS de tus aliados, al compartir parte de tu gracia divina

Prerrequisitos: aptitud de gracia divina

Beneficio: puedes perder parte de tus bonificadores a las salvaciones concedidos por tu gracia divina y compartirlos con uno o más personajes.

Puedes sacrificar un número máximo de bonificadores de tu gracia divina igual a tu bonificador de Carisma. Puedes dividir estos bonificadores entre los aliados a quienes toques, hasta un máximo de uno por nivel de personaje que tengas.

Esta gracia divina compartida dura un día o hasta que la retires (acción gratuita)

DON DE LA MARCA ABERRANTE [GENERAL] (GJE)

Aberrant Dragonmark Gift

Tu marca del dragón aberrante es especialmente poderosa.

Prerrequisito: Marca del dragón aberrante.

Beneficio: Puedes emplear la aptitud sortilega de tu marca del dragón hasta 3 veces al día.

DON DE LENGUAS [GENERAL] (RF)

Gift of Tongues

Tienes un talento natural para aprender idiomas.

Regiones: elfo solar, elfo lunar.

Beneficio: tu puntuación de Inteligencia se incrementa en +4 sólo a efectos de determinar con cuántos idiomas adicionales puedes comenzar. No estás limitado a los idiomas adicionales de tu región. Hablar un idioma siempre es una habilidad clásica para ti. Ganas un bonificador +1 a todas las pruebas de Averiguar intenciones y Descifrar escritura.

Especial: si eliges esta dote después del primer nivel, no ganas los idiomas adicionales, pero sí todos los demás efectos de la dote.

DON DEL VENENO [SALVAJE] (CCH)

Venom's Gift

Puedes imbuir tus ataques naturales con un toque de veneno.

Prerrequisitos: dos dotes salvajes, forma salvaje como rasgo de clase, aptitud para asumir forma de planta usando forma salvaje.

Beneficio: como acción estándar, puedes gastar uno de tus usos de la aptitud de forma salvaje para envenenar tus ataques naturales durante 1 asalto por nivel de lanzador que poseas. Un impacto sin armas normal no permite utilizar este beneficio, debes poseer un ataque natural auténtico, aunque este puede ser el resultado de de un conjuro de transmutación u otro efecto de cambio de forma.

Veneno: Herida, Fortaleza niega (CD 10 + ½ tus DG + tu modificador de Con), 1d2 Fue/1d2 Fue.

DRAGÓN ALLEGADO [GENERAL] (D)

Dragon Cohort

Ganas el servicio de un dragón aliado fiel

Prerrequisitos: personaje de nivel 9º, Hablar un idioma (dracónico)

Beneficio: ganas un allegado seleccionado de la tabla que aparece en el apéndice “El dragón como allegado”, igual que harías si hubieras seleccionado la dote Liderazgo. Sin embargo, debes considerar el NEP del dragón como si fuera 3 menos del indicado.

DRAGÓN FAMILIAR [GENERAL] (D)

Dragon Familiar

Cuando puedas adquirir un nuevo familiar, puedes seleccionar una cría de dragón como familiar nuevo.

Prerrequisitos: Car 13, Hablar un idioma (dracónico), nivel 7º de lanzador de conjuros arcanos, aptitud de adquirir un nuevo familiar, alineamiento compatible.

Beneficio: cuando adquieres un familiar nuevo, puedes elegir una cría de dragón. Consulta “El dragón como familiar” en el apéndice.

DROW DE ALTA CUNA [GENERAL] (RF)

Highborn Drow

Has aprendido cómo explotar las aptitudes mágicas de tu noble herencia drow.

Requisitos: drow, salvación base Voluntad +2.

Beneficio: puedes utilizar *detectar el bien*, *detectar magia* y *levitar* una vez al día como aptitud sortilega con un nivel de lanzador igual a tu nivel de personaje.

DRUIDA MANIFESTADOR [GENERAL] (GJE)

Manifest Druid

Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

Tus años de viajes por los confines de Eldeen te han otorgado una gran familiaridad con sus tres zonas de manifestación, y con los poderes de los Planos a las que están vinculadas.

Prerrequisitos: región de origen los confines de Eldeen, capacidad para lanzar convocar aliado natural I.

Beneficio: cuando lances un conjuro de convocar aliado natural, su duración aumentará 1 asalto.

Cuando lances un conjuro o emplees una aptitud que cause enfermedad o esté relacionada con los venenos, la CD del TS del efecto aumentará 1 punto.

Una vez al día, podrás potenciar cualquier conjuro arcano de 1º nivel al lanzarlo, sin tener que aumentar su nivel o tiempo de lanzamiento.

DUPLICAR CONJURO [METAMÁGICA] (RC)

Twin Spell

Puedes lanzar un único conjuro dos veces al mismo tiempo.

Prerrequisitos: cualquier dote metamágica.

Beneficio: lanzar un conjuro duplicado hace que el sortilegio afecte dos veces al objetivo. Cualquier característica variable (incluidas las tiradas de ataque) o decisiones que deberías tomar sobre el conjuro (como el objetivo y el área) se aplican a ambos conjuros, y las criaturas afectadas reciben todos los efectos de cada sortilegio individualmente (incluido tener derecho a dos TS, si es aplicable).

Un conjuro cuyos efectos no se apilarían si se lanza dos veces bajo circunstancias normales creará efectos redundantes si se duplica con éxito (consulta Combinar efectos mágicos, en la página 171 del *Manual del jugador*). Por ejemplo, un *hechizar persona* duplicado no crea un efecto más poderoso ni duradero, pero un aliado de la víctima debería tener éxito en dos intentos de disipar para liberarle del hechizo. Como ocurre con otras dotes metamágicas, duplicar un conjuro no afecta a su vulnerabilidad a ser contrarrestado, así que un único contraconjuro con éxito niega los dos efectos del sortilegio duplicado.

Un conjuro duplicado usa un espacio de conjuros cuatro niveles superior al normal.

DUPLICAR CONJURO [METAMÁGICA] (GJF)

Twin Spell

Puedes lanzar simultáneamente dos conjuros iguales.

Prerrequisitos: cualquier otra dote metamágica.

Beneficio: un conjuro alterado por esta dote surte efecto dos veces, tal y como si se hubiese lanzado dos veces el mismo conjuro simultáneamente en la misma localización o contra el mismo objetivo. Todas las variables del conjuro (como objetivos, forma y área, etc.) se aplican a los dos sortilegios resultantes. El objetivo sufre todos los efectos de ambos conjuros individualmente y recibe un TS para cada uno de ellos.

En algunos casos, como un *hechizar persona* duplicado, el fallo en ambos TS tiene efectos redundantes, aunque cualquier aliado del objetivo tendrá que superar dos pruebas de disipación para eliminar el efecto. Como sucede con otras dotes metamágicas, duplicar un conjuro no afecta a su vulnerabilidad frente a los contraconjuros (por ejemplo, contraconjurar un conjuro duplicado no niega sólo la mitad del sortilegio sino que lo niega totalmente).

Un conjuro duplicado utiliza un espacio de conjuros cuatro niveles superior a su nivel original.

DUREZA [GENERAL]

Toughness

Eres más duro de lo normal.

Beneficio: Obtienes 3 puntos de golpe adicionales.

Especial: todo personaje puede adquirir esta dote varias veces; sus efectos se apilan.

DUREZA DRAGONIL [DRAGONIL] (RR)

Draconic Toughness

Tu naturaleza dragonil refuerza tu cuerpo a medida que abrazas tu herencia.

Prerrequisitos: Herencia dragonil, Hechicero de nivel 1.

Beneficio: cuando seleccionas esta dote, ganas 2 puntos de golpe por cada dote dragonil que tengas, incluyendo esta. Cuando selecciones una nueva dote dragonil, ganas 2 puntos de golpe más.

DUREZA ARCANA [GENERAL]

Arcane Toughness

Recurres al poder de tu magia para mantenerte en pie, lo cual te permitirá seguir luchando mucho después de que tu cuerpo físico haya dicho “basta”.

Prerrequisitos: Dureza, nivel 3 de lanzador arcano.

Beneficio: podrás gastar un conjuro preparado o un espacio de conjuro como acción inmediata, cuando quedes reducido a 0 o menos pg. Te curarás tantos puntos de daño como el nivel del conjuro o espacio sacrificado para tal fin. No podrás emplear esta aptitud para negar los efectos que te incapaciten sin causarte daño, como la capacidad de una medusa para convertirte en piedra. El uso de esta dote siempre te estabilizará, incluso aunque su curación no te deje con pg positivos.

Usar un conjuro de nivel 0 con esta dote no otorga ningún beneficio.

DUREZA MEJORADA [GENERAL, GUERRERO] (CC)

Improved Toughness

Eres inusualmente más resistente de lo normal.

Prerrequisito: salvación base de Fortaleza +2

Beneficio: obtienes un número de puntos de golpe igual a tus DG actuales. Cada vez que obtengas un DG (por ejemplo al ganar un nivel), obtienes 1 punto de golpe adicional. Si pierdes un DG (por ejemplo al perder un nivel) pierdes 1 pg de forma permanente.

DURO DE PELAR [GENERAL]

Diehard

Puedes permanecer consciente tras ataques que harían caer a otros.

Prerrequisito: Aguante.

Beneficio: cuando seas reducido a cualquier valor entre -1 y -9 puntos de golpe, te estabilizas de manera automática. No tienes que tirar un d% para ver si pierdes 1 punto de golpe cada asalto.

Cuando seas reducido a puntos de golpe negativos puedes decidir actuar como si estuvieses incapacitado en lugar de moribundo. Debes tomar esta decisión en cuanto seas reducido a puntos de golpe negativos (incluso aunque no sea tu turno). Si no eliges permanecer como si estuvieses incapacitado, quedas inconsciente inmediatamente.

Cuando utilices esta dote, puedes realizar un único movimiento o una acción estándar cada asalto, pero no ambas, y no puedes llevar a cabo una acción de asalto completo. Puedes realizar una acción de movimiento sin causarte más daño, pero si realizas cualquier tipo de acción estándar (o cualquier otra acción que el DM considere agotadora, incluyendo algunas acciones gratuitas, como lanzar un conjuro apresurado) sufres 1 punto de daño después de completar la tarea. Si alcanzas los -10 puntos de golpe, mueres inmediatamente.

Normal: un personaje sin esta dote que sea reducido a cualquier valor entre -1 y -9 puntos de golpe está inconsciente y moribundo.

ECLESIARCA [GENERAL] (E)

Ecclesiarch

Gozas de cierto grado de respeto entre la jerarquía de tu iglesia.

Prerrequisitos: Saber (religión) 6 rangos.

Beneficio: Reunir información y Saber (local) serán habilidades de clase para ti. Este beneficio representa tu capacidad para conocer detalles sobre cualquier comunidad adscrita al clero de tu iglesia.

Además, si tienes la dote Liderazgo, obtendrás un +2 a tu puntuación de Liderazgo.

EDUCACIÓN [REGIONAL] [GENERAL] (GJF) (E)

Education

Vienes de una tierra donde la pluma es más estimada que la espada. En tu juventud, recibiste el beneficio del algún tipo de escolarización formal.

Prerrequisito: elfo (Aguilera de las águilas nevadas, Argluna o Eterniön), gnomo (Lantan), humano (Agua profunda, Argluna, Khessenta o Lantan) o semielfo (Argluna).

Beneficio: todas las habilidades de Saber son clásicas para tu clase actual y cualquier clase posterior. Además, puedes elegir dos habilidades de Saber en las que desarrollar un mayor conocimiento, y obtienes un bonificador +2 a todas las pruebas que realices con ellas. Si eliges una habilidad de Saber en la que todavía no tengas rangos, no obtienes ningún beneficio inmediato, ya que estas habilidades sólo pueden usarse entrenadas. En ese caso, tu elección representa tu potencial superior para esa habilidad.

Especial: sólo puedes elegir esta dote como personaje de nivel 1. No puedes tener más de una dote regional.

EL AGUA VENCE A LA PIEDRA [GENERAL, GUERRERO] (MJ2)

Water Splitting Stone

Canalizas tu energía *ki* para quebrar las defensas de las criaturas que de otra forma ignorarían tus golpes gracias a sus gruesos pellejos o naturaleza mágica.

Prerrequisitos: Des 13, Sab 13, Impacto sin arma mejorado, Puñetazo aturdidor, ataque base +9.

Beneficio: obtienes un bonificador +4 a tus tiradas de daño sin armas siempre que sea contra enemigos cuya RD sea efectiva contra tus ataques sin arma. El beneficio de esta dote no se aplica contra los enemigos cuya RD no sirva de nada frente a tus ataques normales. Por ejemplo, un monje con impacto *ki* (adamantita) no obtendría este bonificador al daño si atacase a un enemigo que posea RD anulada por la adamantita.

Especial: un monje con la dote Puñetazo aturdidor podrá elegir la dote si posee ataque base +9 (ignorando los demás prerrequisitos).

EL SONIDO DEL SILENCIO [BARDO] (CS)

Sound of Silence

Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

Puedes canalizar el poder de tu música de bardo para ensordecer a tus enemigos.

Prerrequisito: Música de bardo, Interpretar 9 rangos.

Beneficio: como acción estándar, puedes gastar dos usos diarios de tu aptitud de música de bardo para ensordecer a un único objetivo durante 3 asaltos. Un tiro de salvación de Voluntad (usando el resultado de tu prueba de Interpretar como CD) niega el efecto. El objetivo debe estar a un máximo de 30 pies de ti y ser capaz de oírte.

EL VIENTO GUÍA LA FLECHA [RESERVA] (CM)

Wind-Guided Arrows

Tu dominio del viento te permite alterar el vuelo de un arma a distancia.

Prerrequisito: aptitud para lanzar conjuros de nivel 3.

Beneficio: Mientras tengas un conjuro de aire de nivel 3 o superior disponible para lanzar, puedes usar una acción inmediata para alterar ligeramente el rumbo de una flecha, virote de ballesta, lanza u otra arma a distancia que ya esté en vuelo. No puedes cambiar el objetivo del arma, pero aplicas un bonificador +2 o un penalizador -2 a su tirada de ataque.

El objetivo y tú no podeis estar más separados que 10 pies por nivel del conjuro de mayor nivel que tienes disponible, ya que la guía ocurre al final del vuelo del arma.

Esta dote solo funciona con armas arrojadas o armas de proyectil; no puede afectar a conjuros, poderes, ataques de energía y similares.

Como beneficio secundario, obtienes un bonificador +1 de competencia a tu nivel de lanzador cuando lanzas conjuros de aire.

ELABORAR POCIÓN [CREACIÓN DE OBJETOS]

Brew Potion

Puedes crear pociones portadoras de conjuros.

Prerrequisito: nivel de lanzador 3 o superior.

Beneficio: puedes crear una poción portadora de cualquier conjuro de nivel 3 o inferior que conozcas y que tenga como objetivo a una o varias criaturas. Elaborar una poción requiere un día de trabajo y tú determinas el nivel de lanzador (que debe ser suficiente como para poder ejecutar el sortilegio y no superior a tu propio nivel). El precio base de una poción es su nivel de conjuro x su nivel de lanzador x 50 po, para elaborar una poción debes gastar tantos PX como 1/25 de su precio base y emplear materias primas por valor de la mitad del precio base.

Al crear una poción debes tomar aquellas decisiones que tomarías al lanzar el conjuro. La criatura que beba la poción será el objetivo del sortilegio.

Toda poción que requiera el uso de un componente material caro o un coste en PX conllevará un coste adicional acorde con la inversión. Al crear un objeto mágico de ese tipo deberás emplear el componente material o pagar los PX, además de correr con los costes derivados del precio base.



ELEGIDO DE LOS INMORTALES [GENERAL] (GJE)

Chosen of the Deathless

Fuiste criado en Shae Mordai para servir como ayudante de la Corte Eterna. Aunque tu periodo de servicio ya ha terminado, sigues manteniendo una gran familiaridad con la energía positiva que permea la ciudad de los Muertos.

Prerrequisitos: elfo, región de origen Aerenal, capacidad para expulsar muertos vivientes.

Beneficio: cuando lances un conjuro de conjuración (curación), curarás 1 punto de daño adicional por nivel del conjuro.

Guando expulses muertos vivientes, obtendrás un bonificador +2 a tu prueba de expulsión y a la tirada de daño de expulsión.

Estos beneficios se apilarán con cualquier otro de las zonas de manifestación vinculadas con Irian, así como con los efectos de este Plano cuando esté limítrofe.

ELEMENTALISTA CALISHITA [GENERAL] (RF)

Calishite Elementalist

Eres un estudiante de la tradición calishita de la magia elemental y has dominado su misterioso saber. Puedes elegir especializarte en la magia de aire o de fuego.

Beneficio: obtienes un nivel de lanzador +1 cuando lanzas un conjuro de la tradición del aire o de la tradición del fuego, dependiendo de la especialización que hayas elegido al escoger esta dote. Este nivel de lanzador adicional te permite sobrepasar el daño máximo normal permitido por un conjuro, por lo que un lanzador de 11º nivel de la tradición del aire crearía un rayo relampagueante de 11d6 en lugar de un rayo relampagueante de 10d6. Si eres mago, puedes añadir gratuitamente un conjuro de tu tradición a tu libro de conjuros cuando seas capaz de lanzarlo. Esto no cuenta contra los dos conjuros que recibes gratuitamente para añadir a tu libro de conjuros cada nivel de clase.

La tradición de la magia del aire consiste en los siguientes conjuros: 0. mano de mago; 1º. *contacto electrificante*; 2º. *levitar*; 3º. *rayo relampagueante*;

4º. *alarido*; 5º. *telecinesis*; 6º. *relámpago zigzagueante*; 7º. *invertir gravedad*; 8º. *puño aplastante de Bigby*; 9º. *puño aplastante de Bigby*.

La tradición de la magia del fuego consiste en los siguientes conjuros: 0. *llamaradas*; 1º. *manos ardientes*; 2º. *pirotecnia*; 3º. *bola de fuego*; 4º. *muro de fuego*; 5º. *exorcismo*; 6º. *controlar el clima*; 7º. *bola de fuego de explosión retardada*; 8º. *nube incendiaria*; 9º. *tromba de meteoritos*.

ELOCUENCIA [REGIONAL] (GJF)

Smooth Talk

Tu pueblo raras veces tiene que desenvainar sus armas para tratar con posibles adversarios. Hay pocos problemas de los que no puedas salir hablando.

Prerrequisitos: crepuscular (Sphur Upra), elfo (Agua profundas), gnomo (Zhesk), humano (Agua profundas, Argluna o Zhesk) o semielfo (Agua profundas).

Beneficio: sólo sufres un penalizador -5 si intentas una prueba de Diplomacia como acción de asalto completo.

Normal: una prueba de Diplomacia normalmente requiere al menos 1 minuto. Puedes intentar realizar una prueba de Diplomacia precipitada como acción de asalto completo, pero sufres un penalizador de -10.

Especial: sólo puedes elegir esta dote como personaje de nivel 1. No puedes tener más de una dote regional.

EMBAUCADOR NATURAL [RACIAL] (RS)

Natural Trickster

Tienes un mayor acceso natural a los poderes de ilusión de tu raza.

Prerrequisitos: Gnomo, Car 13.

Beneficio: obtienes la aptitud de usar uno de los siguientes conjuros una vez al día como aptitud sortilega: *disfrazarse*, *imagen silenciosa* o *ventriloquia*. Nivel de lanzador 1; CD de salvación 10 + tu modificador de Carisma + nivel del conjuro.

Especial: esta dote puede elegirse un máximo de tres veces. Cada vez, eliges un conjuro distinto y obtienes un uso diario de ese conjuro.

EMBAUCADOR URBANO [GENERAL] (RD)

City Slicker

Estás muy familiarizado con la vida en la ciudad y el funcionamiento interno de tu ciudad.

Beneficio: Disfrazarse, Falsificar, Reunir información, and Saber (local) se consideran siempre habilidades clásicas para ti.

Especial: esta dote sólo se puede elegir a nivel 1.

EMBESTIDA ARRASADORA [GENERAL] (RS)

Rampaging Bull Rush

Puedes usar la fuerza bruta para golpear y derribar a tus enemigos.

Prerrequisitos: Embestida mejorada, aptitud de furia, tamaño Grande o mayor (los goliats cumplen los requisitos debido a su rasgo racial de estructura poderosa).

Beneficio: mientras estés en furia, puedes intentar tumbar a cualquier criatura a la que embistas con éxito (es decir, que hayas empujado hacia atrás al menos 5 pies con un intento de embestida). Recibes un penalizador -4 a tu prueba de Fuerza para embestir al oponente, pero si ganas, el oponente queda tumbado al final de la embestida.

EMBESTIDA EN PLANCHA [GENERAL, GUERRERO]

(RF)

Headlong Rush

Cargas contra tus enemigos con una fuerza inmensa, sin importarte tu seguridad.

Prerrequisitos: orco o semiorca, ataque base +4 o mayor.

Beneficio: en lugar de una carga normal, puedes realizar una embestida en plancha. Una embestida en plancha es una carga que provoca ataques de oportunidad de cada enemigo en tu camino, incluyendo tu objetivo. Por lo demás, una embestida en plancha funciona igual que una carga (+2 al ataque, -2 CA, movimiento sólo en línea recta), excepto que un ataque con éxito causa doble daño.

EMBESTIDA MEJORADA [GENERAL, GUERRERO]

Improved Overrun

Sabes cómo empujar a tus oponentes.

Prerrequisito: Ataque poderoso, Fue 13.

Beneficio: cuando realizas una embestida no provocas un ataque de oportunidad por parte del defensor. Además, recibes un bonificador +4 a la prueba enfrentada de Fuerza para hacer retroceder a tu oponente.

EMBOSCADOR RÁPIDO [GENERAL] (CS)

Swift Ambusher

Combina tu entrenamiento como batidor con el sigilo de un pícaro para desarrollar nuevas formas de emboscar a tus enemigos.

Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

Prerrequisito: Hostigar +1d6/+1 AC, ataque furtivo +1d6.

Beneficio: tus niveles de pícaro y batidor se apilan a efectos de determinar el daño extra y el bonificador a la CA ganados al hostigar. Por ejemplo, un batidor de 4º nivel/pícaro de 7º nivel causaría 3d6 puntos de daño extra y ganaría un bonificador de competencia +3 a su CA al hostigar, como si fuera un batidor de 11º nivel.

Además, puedes acceder a dotes de acecho como si tu bonificador al daño por ataque furtivo fuera la suma de tu daño de hostigamiento y de ataque furtivo. Sin embargo, no puedes sacrificar daño adicional de hostigamiento para usar esas dotes.

Especial: un batidor puede seleccionar Emboscador rápido como una de sus dotes adicionales de batidor.

EMBOTAR CONJURO [GENERAL] (MJ2)

Dampen Spell

Desde el prestidigitador más humilde al hierofante más egregio, todos los lanzadores de conjuros arcanos y divinos reconocen la valía de la contraconjuración. Y tú no eres una excepción. Has aprendido a canalizar tu energía contra los conjuros hostiles, para debilitar sus efectos. Aunque no es posible anular por completo sus efectos, sí son mucho más fáciles de resistir.

Prerrequisito: Contraconjuro mejorado.

Beneficio: podrás emplear una acción inmediata para tratar de debilitar un conjuro hostil. Igual que en un contraconjuro normal, tendrás que identificar el conjuro objetivo en el momento de su lanzamiento. Si tienes éxito en su identificación, podrás gastar cualquier conjuro preparado o espacio de conjuro que tengas para embotar el encantamiento de tu adversario. Debido a tu contraconjuro inmediato y apresurado, no serás capaz de anularlo por completo, pero podrás restar el nivel del conjuro o espacio de conjuro sacrificado a la CD del TS del conjuro hostil.

EMPATÍA CON LOS MUERTOS VIVIENTES [GENERAL] (E)

Undead Empathy

Eres experto en comunicarte con los muertos vivientes e influir sobre ellos.

Prerrequisitos: Carisma 13.

Beneficio: obtienes un bonificador +4 a las pruebas de Diplomacia realizadas para influir en las reacciones de los muertos vivientes inteligentes.

También podrás emplear la Diplomacia para influir en las acciones de los muertos vivientes descerebrados, pero en este caso no obtendrás el bonificador +4 a la prueba. Generalmente, los muertos vivientes descerebrados comienzan un encuentro con actitud hostil; una prueba de Diplomacia lo bastante buena como para volverlos indiferentes será suficiente para evitar su ataque. Si los muertos vivientes han recibido órdenes concretas de proteger algo, será necesaria una prueba de Diplomacia lo bastante buena como para volverlos amistosos para evitar el combate, y una lo bastante buena para que sean solícitos para abandonar lo que estén protegiendo.

Para influenciar el comportamiento de un muerto viviente descerebrado, éste y el personaje deberán estar a 30' el uno del otro. Normalmente influenciar a un muerto viviente de esta forma lleva 1 minuto, pero igual que cuando se influencia a los vivos, puede requerir más o menos tiempo.

EMPUÑAR DOS VARITAS [GENERAL] (RC)

Double Wand Wielder

Puedes activar dos varitas al mismo tiempo.

Prerrequisitos: Fabricar varita, Combatir con dos armas.

Beneficio: como acción de asalto completo, puedes empuñar una varita en cada mano (si tienes ambas manos libres), con una de ellas como varita principal y la otra como secundaria. Cada activación de la varita secundaria gasta 2 cargas en vez de 1.

EMPUÑAR VARITA CON AUDACIA [GENERAL] (RC)

Reckless Wand Wielder

Puedes incrementar la efectividad de los conjuros lanzados desde una varita.

Prerrequisitos: Usar objeto mágico 1 rango, Fabricar varita.

Beneficio: gastando una carga adicional, puedes usar una varita como si su nivel de lanzador fuera 2 niveles mayor de lo normal, cambiando todos los efectos dependientes del nivel. Por ejemplo, gastando dos cargas a la vez, una *varita de proyectil mágico* (creado a nivel 3º de lanzador) puede usarse a 5º nivel de lanzador, disparando tres proyectiles en vez de dos. Sólo puedes gastar 1 carga adicional cada vez que usas esta dote.

ENANO ESCUDO CUSTODIO [GENERAL] (RF)

Shield Dwarf Warder

Eres un estudiante de la magia protectora de los enanos escudo, aprendida con gran esfuerzo tras siglos de luchar y vagar.

Prerrequisitos: enano escudo.

Beneficio: ganas +1 nivel de lanzador cuando lanzas un conjuro que crea o mejora una armadura o escudo.

La tradición de los enanos escudo custodios incluye los siguientes conjuros: 1º. *armadura de mago, escudo, escudo de la fe, escudo de entropía*; 2º. *escudar a otro*; 3º. *vestidura mágica*; 4º. *escudo de fuego*; 6º. *cuerpo pétreo*; 8º. *cuerpo férreo, escudo de la ley*.

Otros conjuros obtienen este beneficio si su objetivo es una armadura o escudo.

Además, cualquier armadura o escudo mágico que fabrique cuesta un 5% menos en piezas de oro. El coste en PX no cambia.

ENCANTAMIENTO INQUIETANTE [GENERAL] (CM)

Unsettling Enchantment

Tus conjuros de encantamiento nublan las mentes incluso de aquellos que de normalmente resistirían sus efectos.

Prerrequisito: Soltura con una escuela de magia (Encantamiento) o encantador de nivel 1.

Beneficio: cualquier enemigo que deba hacer una salvación contra un conjuro de encantamiento que hayas lanzado recibe un penalizador -2 a las tiradas de ataque y a la CA durante 1 asalto, independientemente del resultado de la salvación. Este es un efecto enajenador. **Especial:** un encantador puede elegir esta dote como una dote adicional de mago.

ENDURECIDO EN LA BATALLA [RACIAL] (RS)

Battle Hardened

Tu amplia experiencia en batalla te mantiene increíblemente calmado y tranquilo, incluso en el calor de la batalla.

Prerrequisitos: Enano, ataque base +4.

Beneficio: recibes un bonificador +4 a los tiros de salvación contra efectos de miedo. También recibes un bonificador +2 a las pruebas de Iniciativa.

ENEMIGO ANTINATURAL [GENERAL] (GJE)

Unnatural Enemy

Las aberraciones son especialmente comunes en la marca Sombría y los confines de Eldeen. Aunque solo un puñado de gente sigue activamente las tradiciones de los Cancerberos, muchos cazadores aprenden a combatir a estos horrores. Has estudiado a las aberraciones y sabes cómo reconocerlas y detectar sus puntos débiles.

Prerrequisito: región de origen la marca Sombría o los confines de Eldeen; o bien Cancerbero iniciado.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a las pruebas de Saber (dungeons) relacionadas con las aberraciones. También obtienes un bonificador +2 a tus tiradas de daño con armas contra dichas criaturas.

Especial: si has elegido a las aberraciones como tu enemigo predilecto, el bonificador a tus pruebas de Saber (dungeons) pasará a ser iguala tu bonificador de enemigo predilecto contra las aberraciones (el bonificador al daño con armas no se verá afectado, pero se apilará con el de la aptitud de enemigo predilecto).

ENEMIGO DE LOS DRAGONES [GENERAL] (D)

Dragonfoe

Has aprendido cómo atacar con más efectividad a los dragones que cualquier otro individuo.

Prerrequisito: Int 13.

Beneficio: ganas un bonificador al ataque +2 contra los dragones y un +2 a las pruebas de nivel de lanzador para superar la RC de un dragón. Asimismo, los dragones reciben una penalización de -2 en los TS contra tus conjuros, aptitudes sortilegas y sobrenaturales.

ENEMIGO MÁGICO PREDILECTO

Favored Magic Foe

A través del estudio, has aprendido la mejor forma de defenderte contra los conjuros de tus enemigos predilectos y cómo es mejor afectarlos con los tuyos.

Prerrequisito: Saber 6 rangos (en la habilidad apropiada, ver más abajo) o rasgo de clase de enemigo predilecto.

Beneficio: elige un tipo de criatura con la que tengas el rasgo de clase de enemigo predilecto, o una asociada a una habilidad de Saber en la que tengas al menos 6 rangos (ver más adelante). Si eliges humanoide o ajeno, debes elegir además un subtipo apropiado de la lista.

Obtienes un bonificador +1 a las pruebas de nivel de lanzador para superar la resistencia a conjuros del tipo de criatura elegido, y dichas criaturas reciben un penalizador -1 a sus salvaciones contra tus conjuros y aptitudes sortilegas.

Tipo de Criatura (subtipo)	Habilidad de Saber asociada
Aberración	Dungeons
Ajeno (agua)	Los planos
Ajeno (aire)	Los planos
Ajeno (bueno)	Los planos
Ajeno (caótico)	Los planos
Ajeno (fuego)	Los planos
Ajeno (legal)	Los planos
Ajeno (maligno)	Los planos

Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

Ajeno (nativo)	Los planos
Ajeno (tierra)	Los planos
Ajeno (maligno)	Los planos
Animal	Naturaleza
Bestia mágica	Arcano
Cieno	Dungeons
Construido	Arcano
Dragón	Arcano
Elemental	Los planos
Fata	Naturaleza
Gigante	Naturaleza
Humanoide (acuático)	Local
Humanoide (elfo)	Local
Humanoide (enano)	Local
Humanoide (gnoll)	Local
Humanoide (gnomo)	Local
Humanoide (humano)	Local
Humanoide (mediano)	Local
Humanoide (orco)	Local
Humanoide (reptiliano)	Local
Humanoide (trasgoide)	Local
Humanoide monstruoso	Naturaleza
Muerto viviente	Religión
Planta	Naturaleza
Sabandija	Naturaleza

Especial: puedes elegir esta dote varias veces. Cada vez que lo hagas, elige un nuevo tipo de criatura (o subtipo, en el caso de humanoides o ajenos).

ENEMIGO PREDILECTO MEJORADO [GENERAL] (CC)

Improved Favored Enemy

Sabes cómo golpear a tus enemigos predilectos donde más duele.

Prerrequisito: aptitud de enemigo predilecto, ataque base +5

Beneficio: infliges 3 puntos de daño adicionales a tu enemigo predilecto.

Este beneficio se apila con cualquier bonificador existente de enemigo predilecto que obtuvieras en cualquier clase.

ENERGIZAR ARMADURA [PSIÓNICA] (RS)

Energize Armor

Puedes cargar tu armadura con energía psiónica, haciéndola resistente al daño de energía.

Prerrequisito: competencia con la armadura usada, Investir armadura.

Beneficio: puedes gastar tu foco psiónico para infundir tu armadura con energía psíquica. Esto te concede resistencia 10 contra el siguiente ataque o efecto con un descriptor de energía que te afecte. Usar esta dote es una acción inmediata (puede usarse en el turno de otra criatura) en reacción a verte afectado por un conjuro, efecto o ataque que inflija daño de energía.

Activar esta dote no provoca ataques de oportunidad.

ENERVAR CONJURO [METAMAGIA] (LM)

Enervate Spell

Tus conjuros canalizan energía negativa para infligir daño adicional a las criaturas vivas, pero son menos efectivos contra oponentes que no lo estén.

Prerrequisitos: alineamiento no bueno, no debe tener la aptitud de expulsar muertos vivientes.

Beneficio: tus conjuros están infundidos de energía negativa. Un conjuro enervado inflige un 50% de daño adicional a las criaturas vivas, pero también un 50% menos a los constructos, los muertos vivientes y los objetos. Un sortilegio modificado por esta dote utiliza un espacio de conjuro 1 nivel por encima del real.

Especial: un personaje que tenga la capacidad de canalizar energía positiva para expulsar muertos vivientes no puede adquirir esta dote.

ENGAÑOSO [GENERAL]

Deceitful

Tienes gran habilidad para disfrazar la verdad.

Beneficio: obtienes un tonificador +2 en todas las pruebas de Disfrazarse y Falsificar.

ENGARRO [GENERAL] (MM)

Snatch

La criatura puede hacer presa más fácilmente con sus garras o mordisco.

Prerrequisito: tamaño Enorme o mayor.

Beneficio: una criatura que posea esta dote y alcance a un oponente con un ataque de garra o mordisco puede intentar iniciar una presa, como si tuviera el ataque especial Agarrón mejorado. Si la criatura inmoviliza a un oponente tres o más categorías menor que ella, la estrujará infligiendo daño automático de garra o mordisco cada asalto. Un oponente inmovilizado por el mordisco de una

criatura no tiene derecho a realizar una salvación de Reflejos contra el arma de aliento de la criatura, si ésta posee una.

La criatura puede dejar caer a la víctima del engarro como acción gratuita, o utilizar una acción estándar para arrojarla a un lado. Un oponente arrojado viaja 1d6x10 pies y sufre 1d6 puntos de daño por cada 10 pies recorridos. Si la criatura arroja a una víctima del engarro mientras está volando, el oponente sufrirá el daño indicado o el de la caída, lo que sea mayor.

ENGARRO MEJORADO [GENERAL] (D)

Improved Snatch

Puedes realizar ataques de engarro contra oponentes más grandes que otras criaturas no pueden.

Prerrequisito: Engarro.

Beneficio: como la dote de Engarro, excepto que puedes apresar a una criatura dos criaturas de tamaño que tú con tu ataque de mordisco o de garra.

ENGARRO MÚLTIPLE [GENERAL] (D)

Multisnatch

Puedes atrapar a tus enemigos más firmemente con uno solo de tus ataques naturales.

Prerrequisitos: Fue 17, Engarro.

Beneficio: cuando apresas a un oponente sólo con la parte de tu cuerpo que ha realizado el ataque, sufres solamente una penalización de -10 a las pruebas de presa para mantener la inmovilización.

Normal: sin esta dote, sufres un -20 a las pruebas de presa para mantener una inmovilización con sólo una parte de tu cuerpo.

ENLACE RESPIRATORIO [GENERAL] (RF)

Breathing Link

Puedes permitir que una persona adyacente a ti respire agua.

Prerrequisitos: salvación base de voluntad +2, elfo acuático o genasi de agua.

Beneficio: como acción gratuita en tu turno, puedes seleccionar a una persona a 5' de ti y darle la capacidad de respirar bajo el agua tan fácilmente como tú. Esta aptitud sobrenatural se renueva automáticamente para esa criatura hasta que dirijas la aptitud a otra criatura o le quites tu poder (acción gratuita). La aptitud de la criatura para respirar bajo el agua cesa inmediatamente si estás separado de ella más de 5' o si mueres, en cuyo instante la criatura comenzará a ahogarse si continúa bajo el agua. Esta aptitud no impide la capacidad de la criatura de respirar aire, ni cambia la habilidad (o falta de esta) de la criatura para nadar.

ENSAYO DE CONJUROS [TÁCTICA] (RR)

Spell Rehearsal

Lanzar el mismo conjuro varias veces en una sucesión sobre el mismo objetivo te permite perfeccionarlo.

Prerrequisito: Nivel de lanzador 1.

Beneficio: esta dote te permite el uso de tres maniobras tácticas. Sólo puedes aplicar una maniobra al mismo tiempo sobre un conjuro.

Persistencia: para usar esta maniobra, debes lanzar un conjuro específico dos o más veces en sucesión y el conjuro debe ser uno que permita a las criaturas u objetos afectados hacer un tiro de salvación.

Puedes usar una acción de movimiento tras lanzar el conjuro pero antes de lanzarlo de nuevo, pero no puedes usar ninguna otra acción estándar entre los lanzamientos sucesivos. La segunda y subsiguientes veces que lances el conjuro, tienes un aumento acumulativo de +1 a la CD de la salvación del conjuro. Si lanzas cualquier otro conjuro después de empezar a usar esta dote, o si realizas otra acción estándar, la cadena de persistencia se rompe y debes comenzar de nuevo.

Puntería refinada: para usar esta maniobra, debes lanzar un conjuro específico dos o más veces en sucesión y el conjuro debe ser uno que requiera una tirada de ataque para afectar al objetivo. Puedes realizar una acción de movimiento tras lanzar el conjuro pero antes de lanzarlo de nuevo, pero no puedes usar ninguna otra acción estándar entre los lanzamientos sucesivos. En la segunda y subsiguientes veces que lances el conjuro sobre el mismo objetivo, obtienes un bonificador +2 de mejora acumulativo a la tirada de ataque del conjuro. Si lanzas cualquier conjuro que no requiera una tirada de ataque o realizas otra acción estándar, la cadena de puntería refinada se rompe y debes comenzar de nuevo.

Puntería persistente: para usar esta maniobra, debes lanzar un conjuro específico dos o más veces en sucesión y el conjuro debe ser uno que permita al objetivo aplicar Resistencia a conjuros al efecto. Puedes realizar una acción de movimiento tras lanzar el conjuro pero antes de lanzarlo de nuevo, pero no puedes usar ninguna otra acción estándar entre los lanzamientos sucesivos. En la segunda y sucesivas veces que lances el conjuro al mismo objetivo, obtienes un bonificador +2 a tus pruebas de nivel de lanzador para superar la resistencia a conjuros del objetivo. Si lanzas algún otro conjuro o realizas otra acción estándar, la cadena de puntería persistente se rompe y debes comenzar de nuevo.

Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

Especial: este beneficio se aplica a conjuros que sepas o que hayas preparado, así como a conjuros lanzados desde objetos mágicos, como varitas o pergaminos.

ENSILLADO [REGIONAL] (GJF)

Saddleback

Has pasado interminables horas aprendiendo cómo manejar una montura en la batalla.

Prerrequisitos: humano (Cormyr, Dambrath, Narfel, Nimbral, el Norte, las tierras Centrales occidentales, las tierras de la Horta).

Beneficio: puedes elegir 10 en las pruebas de Montar, incluso aunque te estés apresurando o estés amenazado.

Si tú o tu montura falláis un TS de Reflejos mientras estéis montado puedes intentar una prueba de Montar para superar con ella el TS. La salvación tiene éxito si el resultado de tu prueba de Montar es igual o superior a la CD del TS del conjuro o efecto (en esencia, puedes sustituir el resultado de tu TS de Reflejos por el resultado de tu prueba de Montar, si este último es superior). Puedes intentar esta sustitución una vez por asalto para ti o para tu montura. Si los dos falláis un TS de Reflejos contra el mismo efecto (por ejemplo, un conjuro de bola de fuego o el arma de aliento de un dragón que os atrapen en la misma área), el resultado de tu prueba de Montar se aplicará tanto a tu TS como al de tu montura.

Especial: sólo puedes elegir esta dote a nivel 1. No puedes tener más de una dote regional.

ENTEREZA NACIDA DE LA TUMBA [GENERAL] (LM)

Tomb–Born Resilience

El poder de la muerte en vida te corrompe, insensibilizando tu mente y tu cuerpo a los efectos de control mental, el veneno y la enfermedad.

Prerrequisitos: alineamiento no bueno, Alma corrompida por la tumba.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a los TS realizados para resistir los conjuros y aptitudes enajenadores, el veneno y la enfermedad.

Tus uñas o garras se vuelven amarillentas y putrefactas. Aunque este cambio no tiene efecto en el daño de tus ataques sin armas o naturales, la mayoría de individuos las encuentran horribles.

ENTRENADO EN UN HARÉN [GENERAL] (RF)

Harem Trained

Has sido entrenado para servir como jhasin (si eres hombre) o jhasina (si eres mujer) y estás bien versado en canciones, música, baile, arte, recitar la gran literatura, el arte del masaje y otras obligaciones del harén.

Región: Calimshán

Beneficio: recibes un bonificador +2 a las pruebas de Diplomacia e Interpretar.

ENTRENADOR DE DRAGONES [GENERAL] (RR)

Dragon Trainer

Tu naturaleza dragonil te proporciona una habilidad especial para entrenar dragones y criaturas dragoniles.

Prerrequisitos: Subtipo sangre de dragón, Trato con animales 4 rangos, Hablar idioma (draconico).

Beneficio: puedes usar tu habilidad de Trato con animales para manejar y entrenar dragonies con puntuaciones de Inteligencia de 6 o inferior como si fueran animales. También puedes manejar, entrenar y criar animales con la plantilla dragonil como si fuesen animales (en lugar de bestias mágicas). Incluso con esta dote, los dragones no se pueden criar con la habilidad de Trato con animales. Para más información sobre cómo criar un dragón, consultar la página 13 del Draconomicón.

Normal: sin esta dote, sólo los animales y bestias mágicas con puntuaciones de Inteligencia 1 ó 2 pueden ser manejados y entrenados con la habilidad de Trato con animales, y usar Trato con animales con una bestia mágica se hace con un penalizador –4 a la prueba.

ENTRENAMIENTO CABALLERESCO [GENERAL] (E)

Knight Training

Formas parte de una orden de caballería que combina la llamada divina de los paladines con otra forma de entrenamiento.

Beneficio: elige una clase. Avanzar niveles en dicha clase no te impedirá obtener nuevos niveles de paladín. Si avanzas niveles en cualquier otra clase, perderás la capacidad de seguir ganando niveles de paladín, como es habitual. Si la clase elegida también tiene un avance restringido, como la de monje, adquirir niveles de paladín no evitará que sigas avanzando en dicha clase.

ENTRENAMIENTO MÁGICO [REGIONAL] (GJF)

Magical Training

Vienes de una tierra en la que los trucos se enseñan a todo el que tenga la aptitud para aprender magia. Parece como si todo trabajador y artesano conociese al menos uno o dos conjuros menores.

Prerrequisitos: Int 10 o Car 10, elfo (Eterniôn o Eternôska) o humano (Halruéi o Nimbral).

Beneficio: puedes lanzar tres conjuros arcanos de nivel 0 por día, como hechicero o como mago (a tu elección, siempre que tengas una puntuación de al menos 10 en la característica que controla el lanzamiento de conjuros para esa clase). Debes tomar esta decisión cuando adquieras la dote. Tras ello, tendrás una posibilidad de fallo de conjuro arcano si llevas armadura, y serás considerado como un hechicero o mago de tu nivel de lanzador de conjuros arcanos (mínimo 1º) a efectos de determinar las variables dependientes del nivel de los sortilegios que lances.

Si eliges lanzar conjuros como un hechicero, la CD de los TS contra tus conjuros es 10 + tu modificador de Car, y tienes dos sortilegios de nivel 0 de tu elección de la lista de hechicero/mago.

Si eliges lanzar conjuros como un mago, la CD de los TS contra tus conjuros es 10 + tu modificador de Int, y tienes un libro de conjuros con tres sortilegios de nivel 0 de tu elección de la lista de hechicero/mago. Preparas tus conjuros exactamente igual que un mago.

Especial: si ya tenías niveles de hechicero o mago, aumenta el número de conjuros de nivel 0 que puedes lanzar por día en tres.

Sólo puedes elegir esta dote como personaje de nivel 1. No puedes tener más de una dote regional.

ENTRENAMIENTO MONÁSTICO [GENERAL] (E)

Monastic Training

Formas parte de una orden que combina la disciplina monástica de los monjes con otra forma de entrenamiento.

Beneficio: elige una clase. Avanzar niveles en dicha clase no te impedirá obtener nuevos niveles de monje. Si avanzas niveles en cualquier otra clase, perderás la capacidad de seguir ganando niveles de monje, como es habitual. Si la clase elegida también tiene un avance restringido, como la de paladín, adquirir niveles de monje no evitará que sigas avanzando en dicha clase.

Especial: un monje puede elegir esta dote como una de sus dotes adicionales a nivel 1º, 2º ó 6º.

ENTRENAMIENTO VREMYONNI [GENERAL] (EI)

Vremyonni Training

Has tenido más entrenamiento del normal con los vremyonni, los Antiguos que investigan conjuros y fabrican objetos mágicos para las brujas de Rashemen.

Prerrequisitos: capaz de lanzar conjuros de nivel 1

Región: Rashemen

Beneficio: obtienes un bonificador +2 en las pruebas de Saber (arcano) y de Conocimiento de conjuros.

ÉPICA DEL REY PERDIDO [BARDO] (CS)

Epic of the Lost King

Puedes canalizar el poder de tu música de bardo para revigorizar a tus aliados.

Prerrequisito: música de bardo, Interpretar 6 rangos.

Beneficio: como acción de movimiento, puedes gastar un uso diario de tu aptitud de música de bardo para eliminar la fatiga de hasta tres aliados (incluyéndote a ti) a un máximo de 30 pies. Si gastas tres usos diarios de música de bardo, puedes eliminar el estado de exhausto de tus aliados.

EROSIÓN ARCANA [ACECHO] (CS)

Eldritch Erosion

Tu ataque puede debilitar la resistencia mágica de tu enemigo.

Prerrequisito: Ataque furtivo +4d6, Saber (arcano) 1 rango.

Beneficio: tu ataque furtivo con éxito reduce la resistencia mágica y resistencia a poderes del objetivo en 5 (mínimo 0) durante 10 asaltos. Si usas esta dote una segunda vez antes de que hayan pasado 10 asaltos, el efecto del primer uso termina.

Usar esta dote reduce tu daño por ataque furtivo en 4d6.

ESCLAVO DRACÓNICO [GENERAL] (D)

Dragonthrall

Has comprometido tu vida al servicio de los dragones malignos.

Prerrequisitos: Hablar un idioma (draconico)

Beneficio: ganas un bonificador +4 a cualquier prueba de Engañar contra un dragón, y un bonificador +2 a las pruebas de Montar cuando cabalgues sobre un dragón.

Obtienes un bonificador +4 a los TS contra la presencia pavorosa de los dragones malignos.

Recibes una penalización de -2 en los TS contra los conjuros y efectos de encantamiento lanzados por dragones.

Especial: no puedes seleccionar esta dote si ya has escogido la dote Amigo de los dragones.

ESCUDO CONTRA CONJUROS DIVINO [DIVINA] (RS)

Divine Spellshield

Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

Canalizas energía para ayudar a tus aliados a resistir conjuros y efectos sortilegos.

Prerrequisitos: aptitud para reprender criaturas de tierra, bonificador racial a las salvaciones contra conjuros.

Beneficio: como acción estándar, puedes gastar uno de tus usos de reprender criaturas de tierra para conceder a todos los aliados que estén a 30 pies un bonificador +2 sagrado a los tiros de salvación contra conjuros y efectos sortilegos. Este bonificador dura un número de asaltos igual a tu nivel de personaje. Debes estar en contacto con el suelo para usar esta dote.

ESCUDO DE LOS DENEITH [GENERAL] (GJE)

Shield of Deneith

Puedes canalizar el poder de tu marca de la casa Deneith para defenderte en combate.

Prerrequisito: Marca del centinela mínima o Marca del centinela de Siberys.

Beneficio: como acción inmediata, podrás gastar uno de los usos diarios de uno de los poderes de tu Marca del centinela, para obtener un bonificador de esquiva a la CA. Este beneficio durará un número de asaltos igual a tu bonificador de Sab (si lo tienes) + ½ de tu nivel de personaje (mínimo 1 asalto). El valor dependerá de la potencia de la Marca del dragón cuyo poder hayas sacrificado en su activación.

ESCUCHAR LO INVISIBLE [GENERAL] (AC)

Hear the Unseen

Tu sentido del oído es tan agudo que puedes localizar parcialmente la ubicación de un oponente a través del sonido, lo que te permite atacar incluso si éste está oculto o desplazado.

Prerrequisitos: Escuchar 5 rangos, Lucha a ciegas

Beneficio: como una acción de movimiento que no provoca ataques de oportunidad, puedes intentar una prueba de Escuchar a CD 25. Si tienes éxito, puedes localizar la ubicación de todos los enemigos que se hallen en un radio de 30 pies, siempre y cuando los tengas en tu línea de efecto. Este beneficio no elimina la posibilidad de fallo habitual por luchar contra adversarios con ocultación, pero garantiza que puedas fijar como objetivo de tus ataques la casilla correcta.

Si estás ensordecido o dentro del área de un *silencio* no puedes utilizar esta dote. En caso de que un oponente invisible o escondido intente moverse sin hacer ruido, tu prueba de Escuchar se enfrenta a la de Moverse sigilosamente de éste, pero tu adversario gana un bonificador de +15 a la suya. Esta dote no funciona contra oponentes que sean silenciosos por completo, como las criaturas incorpóreas.

ESCUDO DE FILOS [ESTILO] (GJE)

Shield of Blades

Como maestro con la cimitarra doble, podrás tejer una red de acero para protegerte de cualquier ataque.

Prerrequisitos: Combate con dos armas, Competencia con arma exótica (cimitarra doble valenar), Esquiva, Pericia en combate. Soltura con un arma (cimitarra doble valenar).

Beneficio: cuando empuñas una cimitarra doble valenar y emplees la dote Pericia en combate para sumar al menos 1 punto a tu CA, obtendrás un bonificador +1 de esquiva adicional a la CA.

Una dote de estilo en armas (introducidas en El combatiente completo) ofrece un beneficio derivado de otras dotes concretas, y a menudo requiere el uso de un arma específica.

ESCUDO DIVINO [DIVINA] (CC)

Divine Shield

Puedes canalizar energía para hacer más efectivo tu escudo tanto en ataque como en defensa.

Prerrequisitos: aptitud de expulsar o reprender muertos vivientes, competencia con escudo.

Beneficio: como acción estándar, gastas uno de tus intentos de expulsar/reprender muertos vivientes en canalizar energía a tu escudo, proporcionando un bonificador igual a tu modificador por Carisma, que se aplica al bonificador de escudo a la CA y que dura un número de asaltos igual a la mitad del nivel de tu personaje.

ESCUDO ENFOCADO [PSIÓNICA] (RS)

Focused Shield

Tu foco mental te vuelve más hábil al usar tu escudo.

Prerrequisito: Competencia con escudo.

Beneficio: mientras estés psiónicamente enfocado y lleves un escudo preparado con el que tengas competencia, el bonificador a la CA proporcionado por tu escudo aumenta en 1.

ESCUDO SOMBRÍO [GENERAL] (RF)

Shadow Shield

Tabla: Escudo de los Deneith

Marca	Bonificador de esquiva
Marca mínima	+1
Marca menor	+2
Marca mayor	+3
Marca de Siberys	+4

Tus antepasados combatieron durante largo tiempo la insidiosa influencia de la magia sombría, y algunos de sus descendientes (incluyéndote a ti) tienen una gran resistencia a sus efectos.

Prerrequisitos: humano talfiriano o tezhiriano de cualquier región. Región: las Tierras centrales occidentales.

Beneficio: consigues un +2 a todos los TS contra conjuros y aptitudes sortilegas con el descriptor sombrío. También consigues un +2 a los TS contra conjuros y aptitudes sortilegas que se nutran de la Urdimbre sombría. Ambos beneficios se apilan.

ESCUELA DE RAPAZ [TÁCTICA] (CC)

Raptor School

Conoces técnicas de artes marciales inspiradas en las aves de presa.

Prerrequisitos: Sab 13, Saltar 5 rangos, ataque base +6.

Beneficio: la dote Escuela de rapaz te permite usar tres maniobras tácticas.

Picado de águila: para usar esta maniobra, debes cargar contra un enemigo o saltar sobre él desde al menos 10 pies de altura. Realiza una prueba de Saltar como acción gratuita inmediatamente antes de tu siguiente ataque. Antes de realizar la tirada, determina la CD de la prueba: CD 15 para poder infligir 2 puntos de daño adicionales o CD 25 para poder causar 4 puntos. Si fallas esta prueba de Saltar, no aciertas a tu objetivo, y si lo haces por 5 o más caes tumbado en la casilla adyacente.

Plumas de halcón: para usar esta maniobra debes llevar una capa. Como acción estándar puedes moverla a tu alrededor como distracción. Haz un intento de finta en combate usando tu ataque base en vez de tu modificador de Engañar. Si tienes éxito, tu objetivo se considera desprevenido para el siguiente ataque cuerpo a cuerpo que realices contra él.

Ojo de halcón: para usar esta maniobra, debes pasarte al menos 1 asalto completo observando a tu enemigo. Mientras lo haces, no puedes realizar otras acciones. El siguiente ataque cuerpo a cuerpo que realices contra tu enemigo obtiene un bonificador +2 en las tiradas de ataque y daño por cada asalto en que hayas estado observando al enemigo, hasta un máximo de +6 (para 3 asaltos completos consecutivos observando). Si el blanco al que observas te ataca mientras lo haces, o si no realizas tu ataque cuerpo a cuerpo antes de que pasen 3 asaltos desde que dejaste de observarle, no obtienes el beneficio de la dote.

ESCUELA DEL SOL [TÁCTICA] (CC)

Sun School

Has aprendido unas cuantas técnicas de artes marciales esotéricas inspiradas en el sol.

Prerrequisitos: aptitud de ráfaga de golpes, ataque base +4.

Beneficio: la dote Escuela del sol te permite usar tres maniobras tácticas.

Inexorable avance del amanecer: para usar esta maniobra, debes golpear al mismo enemigo con los dos primeros ataques sin arma de una ráfaga de golpes. Si lo logras, tu enemigo debe moverse hacia atrás 5 pies, y puedes moverte 5 pies hacia él si lo deseas. Este movimiento no provoca un ataque de oportunidad sobre ninguno de los dos.

Sol cegador del mediodía: para usar esta maniobra, debes aturdir con éxito al mismo enemigo con un ataque sin arma durante dos asaltos seguidos. Además de quedar aturrido, el enemigo estará confuso durante los siguientes 1d4 asaltos.

Destello del ocaso: para usar esta maniobra, debes ponerte al lado de un enemigo instantáneamente, por ejemplo con un conjuro de *puerta dimensional* o el rasgo de clase paso abundante del monje. Si lo haces, puedes realizar inmediatamente un solo ataque con tu bonificador de ataque más alto contra ese enemigo.

ESCULPIR CONJURO [METAMÁGICA] (RC)

Sculpt Spell

Puedes alterar el área de tus conjuros.

Prerrequisitos: cualquier dote metamágica.

Beneficio: puedes modificar un conjuro de área cambiando la forma de su área a un cilindro (10' de radio, 30' de alto), un cono de 40', cuatro cubos de 10', una bola (expansión de 20' de radio) o una línea de 120'. El conjuro esculpido funciona normalmente en todos los aspectos excepto en su forma. Por ejemplo, un *rayo relampagueante* cuya área se cambie a bola inflige la misma cantidad de daño, pero afecta una expansión de 20' de radio.

Un sortilegio esculpido usa un espacio de conjuros mayor que el normal.

ESENCIA ELEMENTAL [SALVAJE] (CCH)

Elemental Essence

Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

Puedes canalizar el poder de los cuatro elementos del mundo natural a tu alrededor.

Prerrequisitos: otra dote salvaje, forma salvaje como rasgo de clase.

Beneficio: al seleccionar esta dote, elige un tipo de energía (ácido, frío, electricidad o fuego). Esta elección no puede cambiarse más adelante.

Puedes gastar un uso diario de tu aptitud de forma salvaje para rodear tus extremidades y tus armas con un aura del tipo de energía escogido. Mientras este efecto esté activo, cada ataque cuerpo a cuerpo que hagas causan 1d6 puntos de daño de energía del tipo apropiado. Además, obtienes resistencia 5 contra ese tipo de energía. Estos efectos duran 1 minuto.

Especial: puedes elegir esta dote varias veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que la seleccionas, debes elegir un tipo distinto de energía a la que se aplica la dote. No puedes usar esta dote para activar varios tipos de energía al mismo tiempo.

ESPACIO ADICIONAL [GENERAL] (RC)

Extra Slot

Puedes lanzar un conjuro adicional.

Prerrequisitos: 4º nivel de lanzador.

Beneficio: obtienes un espacio de conjuro adicional en tu asignación diaria en cualquier nivel como máximo inferior en uno al mayor que puedas lanzar en este momento. Por ejemplo, un hechicero de 4º nivel (nivel de conjuro máximo 2º) obtiene un espacio de conjuro de nivel 0 o 1º, y es capaz de lanzar cualquier conjuro que conozca del nivel elegido una vez más al día. Del mismo modo, un mago de 4º nivel puede preparar cualquier conjuro adicional de nivel 0 o 1º que conozca.

Especial: puedes adquirir esta dote varias veces. Cada vez obtienes un espacio de conjuros adicional de cualquier nivel, como máximo inferior en uno al mayor que puedas lanzar en ese momento.

ESPACIO DE OBJETO ADICIONAL [MONSTRUOSA] (ES)

Extra Item Space

Puedes llevar más objetos mágicos de los que se permiten normalmente.

Prerrequisitos: varios miembros o cabezas.

Beneficio: puedes llevar un objeto mágico adicional más allá del límite normal según el tipo de objeto en cuestión. Los miembros adicionales deben corresponderse con los miembros donde se suele llevar el tipo de objeto. Por ejemplo, un personaje está limitado a llevar dos anillos, pero un márilith (que tiene seis brazos) podría llevar tres anillos con esta dote. Del mismo modo, un ettin (que tiene dos cabezas) podría llevar dos preseas o dos collares en vez del único que se permite normalmente.

Normal: normalmente sólo se puede llevar uno o dos objetos mágicos en una parte concreta del cuerpo a la vez.

Especial: puedes obtener esta dote más de una vez, aplicándose cada vez a un nuevo espacio de objeto. No puedes tener más espacios de objeto que miembros o partes del cuerpo del tipo apropiado.

ESPADA ALTA, HACHA BAJA [ESTILO] (CC)

High Sword Low Axe

Has dominado el estilo de luchar con una espada y un hacha al mismo tiempo, y has aprendido a usar este inusual par de armas para hacer caer a tus oponentes.

Prerrequisitos: Derribo mejorado, Combate con dos armas, Soltura con un arma (espada bastarda, espada larga, cimitarra o espada corta), Soltura con un arma (hacha de batalla, hacha de mano o hacha de guerra enana).

Beneficio: si golpeas a la misma criatura tanto con tu espada como con tu hacha en el mismo asalto, puedes realizar un intento de derribo gratuito contra ese enemigo (si tienes éxito, puedes usar inmediatamente tu dote de Derribo mejorado para obtener un ataque adicional contra tu enemigo).

ESPALDA DE PIEDRA [GENERAL, GUERRERO] (RS)

Stoneback

Has estudiado las técnicas de lucha subterráneas y puedes protegerte de los peligros de múltiples atacantes mientras puedas apoyar tu espalda sobre un muro sólido.

Prerrequisitos: Competencia con escudo, Lucha en túneles.

Beneficio: si tienes un escudo preparado con el que seas competente y un lateral de tu espacio esté completamente en contacto con un muro sólido, no puedes ser flanqueado.

ESPECIALIZACIÓN CON ARMADURAS [GENERAL, GUERRERO]

Armor Specialization

Tras un uso intensivo y horas de combate, has entrenado tu cuerpo para que confíe en tu armadura. Cuando otros se quejan, tú estás listo para la pelea. Cuando la espada desciende hacia ti, tus instintos ganados a base de moretones y cortes hacen que antepongas tu peto, greba, yelmo o gorguera para que desvíe el filo con el ángulo correcto, haciendo que resbale sin causar ningún mal.

Prerrequisitos: Competencia con el tipo de armadura elegido, ataque base +12.

Beneficio: elige un tipo de armadura intermedia o pesada con la que seas competente. Cuando lleves puesta una armadura de gran calidad (incluidas las mágicas) de dicho tipo, obtendrás una RD 2/-. Si pierdes tu bonificador de Destreza a la CA por cualquier causa, también perderás el beneficio de esta dote, ya que no podrás desviar con eficacia los golpes del enemigo.

Especial: puedes escoger esta dote varias veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que lo hagas, sus efectos se aplicarán a un nuevo tipo de armadura.

ESPECIALIZACIÓN CON ESCUDOS [GENERAL, GUERRERO]

Shield Specialization

Eres muy hábil en el uso de tu escudo, lo cual te otorga mayores beneficios defensivos.

Prerrequisito: Competencia con escudos

Beneficio: elige un tipo de escudo de esta lista: rodela, ligero o pesado. Cuando emplees un escudo del tipo elegido, aumentará su bonificador de escudo a la CA en 1 punto.

Especial: puedes escoger esta dote varias veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que lo hagas, sus efectos se aplicarán a un nuevo tipo de escudo.

ESPECIALIZACIÓN CON UN ARMA [GENERAL, GUERRERO]

Weapon Specialization

Elige un tipo de arma, como una gran hacha, a la que ya hayas aplicado la dote Soltura con un arma. También puedes elegir impacto sin armas o presa como un arma a efectos de esta dote. Infliges daño adicional cuando utilizas esta arma.

Prerrequisitos: 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 A DISTANCIA [GENERAL] (RC)

Ranged Spell Specialization

Infliges más daño con tus conjuros de toque a distancia.

Prerrequisitos: Soltura con un arma (conjuros a distancia), 4º nivel de lanzador.

Beneficio: los conjuros que infligen daño y requieren una tirada de ataque de toque a distancia obtienen un bonificador +2 en el daño que infligen. Este daño adicional sólo se aplica al primer ataque con éxito de los conjuros que crean varios rayos o proyectiles, o al primer asalto de daño para los conjuros que causan daño durante varios asaltos con una única tirada de ataque (como *flecha ácida de Melf*). Debes ser capaz de golpear con precisión, por lo que el daño adicional sólo se aplica a objetivos situados a 30' o menos. Esta dote sólo puede afectar sortilegios que causen daño a los puntos de golpe.

ESPECIALIZACIÓN EN CONJUROS DE TOQUE [GENERAL] (RC)

Touch Spell Specialization

Causas daño adicional con los conjuros de toque.

Prerrequisitos: Soltura con un arma (conjuros de toque), 4º nivel de lanzador.

Beneficio: los conjuros que causan daño y requieren una tirada de toque cuerpo a cuerpo obtienen un bonificador +2 al daño. Este daño adicional sólo se aplica al primer ataque acertado de aquellos conjuros que permitan múltiples ataques de toque (como *toque gélido*).

Esta dote sólo puede afectar a sortilegios que causen daño a los puntos de golpe.

ESPECIALIZACIÓN MAYOR CON UN ARMA [GENERAL, GUERRERO]

Greater Weapon Specialization

Elige un tipo de arma, como una gran hacha, a la que ya hayas aplicado la dote Especialización con un arma. También puedes elegir impacto sin armas o presa como tu arma a efectos de esta dote. Infliges daño adicional cuando utilizas esta arma.

Prerrequisitos: Competencia, con el arma elegida, Especialización en un arma con el arma elegida, Soltura con un arma con el arma elegida, Soltura mayor con un arma con el arma elegida, nivel 12º de guerrero.



Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

Beneficio: obtienes un bonificador +2 en todas las tiradas de daño que hagas utilizando el arma elegida. Este bonificador se apila con otros bonificadores a las tiradas de ataque, incluido el de Especialización con un arma (ver más arriba).

Especial: puedes adquirir Especialización mayor con un arma varias veces pero sus efectos no se apilan. Cada vez que adquieras la dote se aplica a un nuevo tipo de arma.

ESPÍRITU ANCESTRAL [GENERAL] (RF)

Ancestral Spirit

Tienes lazos de unión con el espíritu de uno de los antepasados de tu clan, fallecido hace mucho tiempo, que te susurra antiguas palabras de sabiduría en tu mente cuando las necesitas.

Prerrequisitos: humano iluskano, deidad tutelar Úzhgar. Regiones: el Norte, el Gran glaciár.

Beneficio: recibes un bonificador +2 a todas las pruebas de Saber (historia) y Sanar.

ESPÍRITU DEFENSOR [GENERAL] (CM)

Defending Spirit

Tu espíritu vigía te ayuda a mantenerte a salvo en combate.

Prerrequisito: rasgo de clase de Espíritu vigía (ver el Wu Jen en el *Arcano Completo*).

Beneficio: tu espíritu vigía te ayuda a defenderte. Si usas una repetición de la tirada de iniciativa debido a tu rasgo de clase de espíritu vigía, obtienes un bonificador +2 de esquiva a tu CA mientras dure el encuentro.

Además, obtienes una repetición de tirada de iniciativa adicional debido a tu rasgo de clase de espíritu vigía.

ESPÍRITU DEL SEMENTAL [GENERAL] (GJE)

Spirit of the Stallion

Tu antepasado protector fue un jinete legendario, y su espíritu os guía a ti y a tu montura.

Prerrequisitos: elfo, región de origen Valenar, Combatir desde una montura.

Beneficio: mientras montes a lomos de un caballo de Valenar, obtendrás un bonificador +1 de circunstancia a las tiradas de ataque y daño con un arma cuerpo a cuerpo.

ESPÍRITU GUARDIÁN [GENERAL] (RC)

Guardian Spirit

Tu espíritu vigilante está más capacitado de lo habitual.

Prerrequisitos: aptitud de clase espíritu vigilante.

Beneficio: tu espíritu guardián te permite repetir la tirada de iniciativa dos veces al día. Estos efectos deben usarse inmediatamente tras realizar la prueba de iniciativa o el TS.

ESPÍRITU HEROÍCO [GENERAL] (E)

Heroic Spirit

Tienes una reserva de suerte mayor que la del héroe corriente.

Beneficio: tu máximo de puntos de acción por nivel se incrementa en 3. Así, podrás ganar un número de puntos de acción igual a $8 + \frac{1}{2}$ tu nivel de personaje a cada nuevo nivel que obtengas. Este número también representa el número total de puntos de acción que puedes tener en cada nivel.

Normal: sin esta dote los personajes jugadores reciben $5 + \frac{1}{2}$ su nivel de personaje en puntos de acción, y estarán limitados a este tope a cada nivel que obtengan.

Especial: los PNJs no suelen tener puntos de acción. Al obtener esta dote, un PNJ gana 3 puntos de acción por nivel.

ESPÍRITU INDÓMITO [GENERAL] (MJ2)

Indomitable Soul

Tu dureza física se traduce en una resistencia mental superior. Cuando los demás caen ante sortilegios que obnubilan sus mentes, tú sales indemne.

Prerrequisitos: Aguante, Voluntad de Hierro.

Beneficio: cuando realices un TS de voluntad contra un efecto enajenador o de miedo, podrás tirar 2d20 y elegir el resultado más alto.

ESPÍRITU VELOZ [GENERAL] (CM)

Hasty Spirit

Tu espíritu vigilante te concede una ráfaga de veocidad en momentos de gran necesidad.

Prerrequisito: rasgo de clase de espíritu vigilante (ver la clase wu jen en el *Arcano Completo*).

Beneficio: si usas una repetición de tu tirada de iniciativa de tu rasgo de clase de espíritu vigilante, puedes usar una acción de movimiento adicional en uno de tus turnos durante ese encuentro.

Además, obtienes una repetición adicional de la tirada de iniciativa debido a tu rasgo de clase de espíritu vigía.

ESPÍRITU VENGATIVO [GENERAL] (CM)

Vengeful Spirit

Tu espíritu vigía se cobra venganza sobre los enemigos que te han dañado.

Prerrequisito: rasgo de clase de espíritu vigía.

Beneficio: si usas una repetición de la tirada de iniciativa debido a tu rasgo de clase de espíritu vigía, la primera criatura que te haga daño en el encuentro recibe inmediatamente la mitad del daño que te causó. Este daño no tiene tipo, así que la reducción de daño, así como resistencias o inmunidades, no se aplican.

Además, obtienes una repetición de la tirada de iniciativa adicional debido a tu rasgo de clase de espíritu vigía.

ESPONTANEIDAD CON UN DOMINIO [DIVINA] (DC)

Domain Spontaneity

Estás tan familiarizado con uno de tus dominios que puedes convertir otros conjuros preparados en sortilegios de tu dominio.

Prerrequisitos: aptitud para expulsar o reprender muertos vivientes.

Beneficios: cada vez que cojas esta dote, elige un dominio al que tengas acceso. Ahora puedes hacer que los conjuros divinos que tengas preparados se conviertan en cualquiera de los conjuros de ese dominio. Empleas un conjuro de nivel igual o superior, así como uno de tus intentos diarios de expulsar muertos vivientes. Esto funciona igual que cuando los clérigos buenos lanzan de forma espontánea conjuros de curar usando conjuros preparados.

Especial: puedes coger esta dote varias veces. Cada vez que lo hagas, se aplica a un dominio nuevo.

ESQUIVA [GENERAL, GUERRERO]

Dodge

Eres muy hábil esquivando

Prerrequisito: Des 13.

Beneficio: durante tu acción podrás designar a un oponente y recibir un bonificador +1 de esquiva a la, CA contra los ataques que éste dirija contra ti. Podrás seleccionar a un nuevo oponente en cada acción.

Toda condición que te haga perder el bonificador por Destreza a la CA (en caso de tenerlo) también te privará de los bonificadores de esquiva. Además, al contrario que con los bonificadores de otro tipo, los de esquiva como este último y el bonificador racial de los enanos al esquivar los ataques de los gigantes) pueden apilarse entre sí.

ESQUIVA AGOTADORA [GENERAL] (ES)

Cumbrous Dodge

Tienes la posibilidad de esquivar ataques que te alcancen, pero con un precio.

Prerrequisito: Esquiva, 4 rangos en Piruetas.

Beneficio: puedes activar esta dote como una acción libre. Obtienes un bonificador +2 en tu Clase de Armadura durante el resto del encuentro actual. Al finalizar éste, estás fatigado.

ESQUIVA EXPEDITIVA [GENERAL, GUERRERO] (RW)

Expeditious Dodge

Eres bueno evitando los ataques mientras te mueves con rapidez.

Prerrequisito: Des 13.

Beneficio: cuando te mueves 40 pies o más pies en un turno, obtienes un bonificador +2 de esquiva a tu Clase de Armadura hasta el comienzo de tu siguiente turno.

Especial: la Esquiva expeditiva puede usarse en lugar de la dote de Esquiva a la hora de cumplir los requisitos para una dote, clase de prestigio u otra aptitud especial.

ESQUIVA VENTAJOSA [SUERTE] (CS)

Advantageous Avoidance

Tienes una habilidad despecial para agacharte en el momento justo.

Prerrequisito: nivel 3 de personaje, cualquier dote de suerte.

Beneficio: puedes gastar una repetición de tirada de suerte como acción inmediata para forzar a un enemigo a repetir una tirada de confirmación de crítico hecha contra ti.

Puedes gastar dos repeticiones de tirada de suerte como acción inmediata para forzar a un enemigo a repetir un ataque hecho contra ti.

Obtienes una repetición de tirada de suerte al día.

Especial: al contrario que otras dotes de suerte, puedes usar esta dote después de comprobar el éxito de la tirada que va a ser afectada.

ESTABILIDAD MARCIAL [MARCIAL, GUERRERO] (MJ2)

Combat Stability

Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

Cuando estés concentrado será más difícil neutralizarte. Tus músculos adoptarán una posición inamovible, lo que te dará una mayor estabilidad y resistencia a los derribos, embestidas, desarmes o efectos similares.

Prerrequisitos: Sab 13, Foco marcial, ataque base +3

Beneficio: obtendrás un bonificador +4 a las pruebas o tiradas para resistir los intentos de arrollamiento, derribo, desarme, embestida o presa realizados contra ti.

Si tienes tres dotes marciales o más, el bonificador concedido por esta dote aumentará a +8.

ESTALLIDO INVERNAL [RESERVA] (CM)

Winter's Blast

La magia helada dentro de ti puede explotar en una lluvia de hielo.

Prerrequisito: aptitud para lanzar conjuros de 2º nivel.

Beneficio: mientras tengas un conjuro de frío de 2º nivel o superior disponible para lanzar, puedes crear una explosión de frío en forma de cono de 15 pies. Este cono causa 1d4 puntos de daño de frío por nivel del conjuro de frío de mayor nivel que tengas disponible para lanzar.

Una salvación de Reflejos con éxito reduce el daño a la mitad.

Como beneficio secundario, obtienes un bonificador +1 de competencia a tu nivel de lanzador cuando lanzas conjuros de frío.

ESTALLIDO DE MALEVOLENCIA [CORRUPTA] (HH)

Surge of Malevolence

Te fortaleces extrayendo poder de tu corrupción interior.

Prerrequisito: Corrupción leve.

Beneficio: una vez al día, puedes sumar un bonificador a una tirada de ataque, tirada de salvación o prueba. Debes tomar la decisión de sumar el bonificador antes de tirar los dados. La cantidad que sumas varía, basándose en tu degeneración. Si tienes una degeneración leve, el bonificador es de +3. Si tienes una degeneración moderada, el bonificador es de +6 y si tienes una degeneración severa, entonces el bonificador es de +9.

ESTALLIDO KI [GENERAL, GUERRERO] (MJ2)

Ki Blast

Concentras tu *ki* en una esfera de energía, que podrás arrojar contra un rival.

Prerrequisitos: Des 13, Sab 13, Impacto sin arma mejorado, Puñetazo ardiente, Puñetazo aturdir, ataque base +8.

Beneficio: podrás gastar dos usos diarios de tu puñetazo aturdir como acción de movimiento, para crear un orbe de pura energía *ki*. Podrás arrojar esta rugiente esfera como acción estándar, con un alcance de 60'. Este ataque de toque a distancia causa un daño igual a 3d6 puntos + tu modificador de Sabiduría. El orbe *ki* es un efecto de fuerza.

Si no arrojas el orbe antes del final de tu turno, se disparará sin causar ningún daño. Cuando elijas esta dote, ganarás un uso diario adicional de tu puñetazo aturdir.

Especial: un monje con la dote Puñetazo aturdir podrá elegirla como su dote adicional de 8º nivel, siempre que también posea la dote Puñetazo ardiente y un ataque base de +6 (podrá ignorar los demás prerrequisitos).

ESTALLIDO SORTÍLEGO PÍO [FE] (DC)

Pious Spellurge

Puedes usar la fuerza de tu fe para aumentar un conjuro lanzado en circunstancias críticas.

Prerrequisitos: Saber (religión) 2 rangos

Beneficios: al gastar 2 puntos de fe cuando lanzas el conjuro, obtienes un bonificador +1d6 a la CD de cualquier salvación para resistirse al conjuro o a tu NL para ese sortilegio.

Especial: cuando se elige, esta dote te da 4 puntos de fe, y puedes ganar puntos de fe adicionales como se indica en la sección "Dotes de fe".

ESTUDIO DE GALIFAR [GENERAL] (GJE)

Galifarian Scholar

Has realizado estudios exhaustivos sobre la historia de Galifar desde las raíces más tempranas de las Cinco Naciones, hasta la Última Guerra y la disolución del Gran Reino, pasando por su creación y unificación. La profundidad de tus investigaciones te ha concedido una gran comprensión sobre todos los campos del saber relacionados con la historia del Gran Reino.

Prerrequisito: Saber (historia) 1 rangos.

Beneficio: obtendrás un bonificador +4 introspectivo a todas tus pruebas de Saber, si están relacionadas con acontecimientos asociados a la Última guerra o la familia Real del reino de Galifar. Además, considerarás como entrenada cualquier prueba de Saber no entrenada que debas realizar y que esté relacionada con alguno de esos temas.

Normal: solo puedes intentar una prueba de Saber no entrenada si su CD es 10 o menos.

ESTIGMAS [ELEVADA] (OE)

Stigmata

Llevas marcas de heridas en tu cuerpo, como una especie de martirio en vida.

Prerrequisitos: Halo de luz

Beneficio: puedes curar las heridas y aflicciones de los demás empleando tu propia energía vital. Cuando activas esta aptitud, como acción gratuita, sufres inmediatamente al menos 2 puntos de daño temporal de Constitución. Puedes sufrir tantos puntos de daño de Constitución como desees, siempre que permanezcas vivo y consciente.

Una vez hayas activado tus estigmas, podrás tocar a tus aliados para curarles 1 punto de daño por cada nivel suyo y por cada 2 puntos de daño de Constitución que hayas sufrido. Además, cualquier personaje al que toques que este afectado por una aflicción o enfermedad, podrá realizar un nuevo TS contra la enfermedad, con un bonificador sagrado igual a los puntos de daño de constitución que hayas sufrido. Si el personaje tiene éxito en esa salvación será curado.

Puedes emplear este toque sobre un aliado por punto de daño de Constitución que hayas sufrido. Al igual que al lanzar un conjuro de toque, puedes tocar hasta seis aliados en una acción de asalto completo. Cada persona solo puede beneficiarse una vez de cada activación de tus estigmas, pero cada activación dura una hora.

ESTILO DE ESPADAS GEMELAS [REGIONAL] (GJF)

Twain Sword Style

Has dominado un estilo defensivo basado en esgrimir una espada en cada mano.

Prerrequisitos: elfo (Aguas profundas o menzoberranino), humano (Aguas profundas o Sembia) o semielfo (Aguas profundas), competente con las armas marciales.

Beneficio: cuando combatas con dos espadas (cimitarra, daga, espada corta, espada larga o estoque en cualquier combinación), durante tu acción puedes designar a un oponente en combate cuerpo a cuerpo, y recibirás un bonificador +2 de escudo a la CA contra los ataques de este enemigo. Este bonificador se apila con el bonificador de escudo de un broquel o de un escudo animado. En tu turno y como acción gratuita puedes elegir un nuevo oponente en combate cuerpo a cuerpo. Pierdes este bonificador si te pillan desprevenido o si pierdes tu bonificador de Destreza a la CA por alguna otra razón.

Especial: sólo puedes elegir esta dote como personaje de nivel 1. No puedes tener más de una dote regional.

ESTOCADA PRECISA [GENERAL] (E)

Precise Swing

Puedes ignorar la mayoría de obstáculos cuando realices un ataque cuerpo a cuerpo contra un rival.

Prerrequisitos: ataque base +5.

Beneficio: ignoras todos los efectos de la cobertura (excepto la total) cuando realices un ataque cuerpo a cuerpo, incluidos ataques cuerpo a cuerpo con armas de alcance..

ESTUDIOS ARCANOS [REGIONAL] (GJF)

Arcane Schooling

En tu tierra natal todo el que muestra alguna habilidad en el Arte puede recibir entrenamiento como lanzador de conjuros arcanos. Por ello, muchos personajes saben al menos algo de la senda de los bardos, hechiceros o magos.

Prerrequisitos: humano (Agua dorada, estrecho de los Magos, Halruéi, Khessenta, Lantan, Mulhorand, Nimbral o Únzher), imaskari de las profundidades (Infraoscuridad [Imaskar de las profundidades]) o planodeudo (Khessenta).

Beneficio: elige una clase de lanzador de conjuros arcanos (bardo, hechicero o mago). Puedes activar objetos desencadenantes de conjuros como si tuvieses 1 nivel de esa clase. La clase elegida también se convierte en una clase predilecta, además de cualquier otra clase predilecta que tengas o elijas. Por ejemplo, un humano multiclase guerrero/pícaro que elija mago con esta dote puede coger niveles de mago sin sufrir ningún penalizador a la experiencia por ser multiclase con tres clases.

Especial: sólo puedes elegir esta dote como personaje de nivel 1. No puedes tener más de una dote regional.

EVALUACIÓN RÁPIDA [GENERAL] (CM)

Alacritous Cogitation

Puedes dejar un espacio de conjuro preparado abierto para lanzar un conjuro espontáneamente.

Prerrequisito: debes preparar conjuros arcanos.

Beneficio: si dejas un espacio de conjuro arcano abierto cuando preparas tus conjuros, puedes usar ese espacio abierto para lanzar cualquier conjuro arcano que conozcas del mismo nivel o inferior. Lanzar el conjuro requiere una acción de asalto completo.

Sólo puedes usar esta dote una vez al día, independientemente del número de espacios de conjuro que dejes abiertos.

Especial: un mago puede seleccionar esta dote como una de sus dotes adicionales de mago.

EVASIÓN ASOMBROSA [GENERAL] (MJ2)

Cunning Evasion

Cuando se desate a tu alrededor un ataque de área, podrás emplear la confusión y la liberación de energías para desaparecer del mapa.

Prerrequisitos: Esconderse 9 rangos, evasión.

Beneficio: si te ves afectado por un ataque de área que no te cause ningún daño gracias a tu aptitud de evasión o evasión mejorada, podrás realizar una prueba de Esconderse y un paso de 5' como acción inmediata combinada. Sólo podrás intentar este movimiento si hay cobertura adecuada para una prueba de Esconderse. Puedes dar el paso de 5' antes de realizar la prueba de habilidad, si con ello llegar a una cobertura adecuada.

Especial: si también disfrutas del rasgo de clase de esconderse a plena vista, no necesitarás disponer de una cobertura cercana para realizar la prueba de Esconderse permitida por esta dote.

EVASIÓN EN COMBATE [GENERAL, GUERRERO]

(MJ2)

Melee Evasion

Tu velocidad, agilidad y talento para luchar con sensatez te permiten esquivar los golpes de tus rivales. Podrás tomarle la medida a tu adversario y alejarte de su arma justo cuando descargue el golpe.

Prerrequisitos: Des 13, Int 13, Esquiva, Pericia en combate.

Beneficio: cuando luches a la defensiva, podrás tratar de negar un ataque realizado por el objetivo de tu Esquiva. Si dicho rival te ataca, podrás usar una acción inmediata para realizar una tirada de 1d20 + tu ataque base mayor. El resultado se usará como tu CA normal y de toque contra ese ataque concreto de tu enemigo. No podrás emplear esta dote si por cualquier razón tienes negado tu bonificador por Destreza a la CA contra dicho ataque.

EVISCERADOR [MONSTRUOSA] (LM)

Eviscerator

Los aliados de tus enemigos temen especialmente tus golpes críticos.

Prerrequisitos: Car 13, tipo muerto viviente, Crítico mejorado, Maestro de la muerte, Presencia sobrecogedora, ataque base +1.

Beneficio: siempre que asestes un golpe crítico con un ataque cuerpo a cuerpo contra un adversario vivo, las criaturas que se hallen a 30' o menos y que sean aliadas de este quedan estremecidas durante 1 minuto. Éste es un efecto enajenador.

EVOCACIÓN PENETRANTE [GENERAL] (CM)

Piercing Evocation

Tus conjuros de evocación ignoran cierta cantidad de resistencia a la energía.

Prerrequisito: Soltura con una escuela de magia (evocación) o evocador de nivel 1.

Beneficio: cuando lances un conjuro de evocación que cause daño de energía (ácido, frío, fuego, electricidad o sonido), puedes hacer que hasta 10 puntos de daño de energía causados por el conjuro pasen a ser daño sin tipo contra el que la resistencia y la inmunidad a la energía no se aplican. Si el conjuro causa varios tipos de daño de energía, eliges cuánto daño de cada tipo se convierte por esta dote después de tirarlo.

Especial: un evocador puede seleccionar esta dote como dote adicional de mago.

EXCURSIÓN DIMENSIONAL [RESERVA] (CM)

Dimensional Jaunt

Con un único paso, puedes cruzar una habitación entera.

Prerrequisito: aptitud para lanzar conjuros de nivel 4.

Beneficio: mientras tengas un conjuro de teleportación de nivel 4 o superior disponible para lanzar, puedes usar una acción estándar para teleportarte a ti mismo y una cantidad de objetos transportados igual a tu carga pesada hasta una distancia de 5 pies por nivel del conjuro de teleportación de mayor nivel que tengas disponible para lanzar. Sólo puedes teleportarte hasta una localización que puedas ver (incluyendo una que estés escudriñando en ese momento). No puedes llevarte a ninguna otra criatura (excepto a un familiar).

Como beneficio secundario, obtienes un bonificador +1 de competencia a tu nivel de lanzador cuando lances conjuros de teleportación.

EXHALACIÓN ADICIONAL [ALIENTO] (RR)

Extra Exhalation

Puedes usar tu arma de aliento una vez más al día de lo habitual.

Prerrequisitos: Subtipo sangre de dragón, arma de aliento con usos diarios limitados.

Beneficio: puedes usar tu arma de aliento una vez adicional al día. El intervalo que debes esperar entre cada uso es de 1d4 asaltos.

Especial: puedes obtener esta dote varias veces. Cada vez que lo hagas, puedes usar tu aliento una vez adicional al día.

EXHALAR BARRERA [ALIENTO] (RR)

Exhaled Barrier

Puedes usar tu arma de aliento para crear un muro de energía.

Prerrequisitos: Subtipo Sangre de dragón, arma de aliento.

Beneficio: cuando usas tu arma de aliento, puedes crear un plano vertical de energía de 10 pies por 10 pies en lugar de producir su efecto normal. vertical plane of energy instead of producing its normal effect. El muro comienza en cualquier esquina de tu casilla y se extiende en línea recta 10 pies o hasta que contacte con una superficie sólida. El muro dura 1d4 asaltos. Cualquier criatura que atraviese el muro recibe un daño igual al que normalmente causaría tu arma de aliento. Si has creado el muro para que aparezca en el mismo espacio ocupado por criaturas, cada una de ellas recibe daño como si hubiera atravesado el muro. En cualquier caso, una salvación de Reflejos con éxito (CD 10 + la mitad de tus DG + tu modificador de Con) reduce este daño a la mitad.

Si tu arma de aliento no causa daño de energía, el muro causa daño por fuego. Si tu arma de aliento no causa daño, el muro causa 2d6 puntos de daño por fuego.

EXHALAR INMUNIDAD [ALIENTO] (RR)

Exhaled Immunity

Puedes usar tu arma de aliento para conceder inmunidad a la energía a una criatura voluntaria.

Prerrequisitos: Subtipo Sangre de dragón, arma de aliento.

Beneficio: cuando usas tu arma de aliento, en lugar de producir el efecto normal, puedes hacer que una criatura voluntaria adyacente a ti gane inmunidad al tipo de energía de tu arma de aliento. Si tu arma de aliento no causa daño de energía, esta dote concede inmunidad al fuego. Esta inmunidad dura 1d4 asaltos. No puedes usar esta dote sobre ti mismo.

EXPANDIR ALIENTO [METAALIENTO] (D)

Spreading Breath

Puedes convertir tu arma de aliento en un efecto de expansión.

Prerrequisitos: Con 15, arma de aliento, Moldear aliento, tamaño Pequeño o mayor.

Beneficio: puedes modificar tu arma de aliento para que se expanda centrada en tu cabeza en lugar de adoptar su forma normal. El radio de dispersión depende de tu tamaño, como se muestra a continuación:

Tamaño de la criatura	Radio de dispersión
Pequeño	10'
Mediano	15'
Grande	20'
Enorme	25'
Gargantuesco	30'
Colosal	35'

Cuando utilices esta dote, añade +2 al número de asaltos que debes esperar antes de poder volver a utilizar tu arma de aliento.

EXPERTO ALADO [TÁCTICA] (RR)

Wing Expert

Puedes usar tus alas para crear varios efectos.

Prerrequisitos: Ataque en vuelo, alas y velocidad de vuelo o planeando.

Beneficio: la dote de Experto alado te permite el uso de tres maniobras tácticas.

Golpe de ala: para usar esta maniobra, debes cargar contra un oponente. En el asalto siguiente a la carga, puedes agitar tus alas a modo de distracción mientras realizas uno o varios ataques cuerpo a cuerpo contra el mismo oponente contra el que cargaste.

Si ese oponente falla una salvación de Reflejos (CD 20), obtienes un bonificador +2 durante tu turno a tus tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra el oponente distraído. No puedes hacer un nuevo golpe de ala hasta que realices otra carga.

Defensa alada: para usar esta maniobra, debes haber realizado la acción de defensa total. En el asalto después de hacerla, si no usas tus alas para volar, puedes moverlas de forma que obtengas ocultación durante el asalto.

Vendaval alado: para usar esta maniobra, debes haber usado al menos una acción de movimiento en el asalto anterior para volar o planear al menos 30 pies. Como acción de asalto completo, en el siguiente asalto puedes hacer uso de tus alas para producir un efecto idéntico al conjuro *ráfaga de viento* con un alcance de 30 pies. Usar esta maniobra te deja fatigado. No puedes utilizar esta maniobra si estás exhausto.

EXPERTO EN FORMACIÓN [TÁCTICA, GUERRERO]

(CC)

Formation Expert

Estás acostumbrado a luchar formando parte de una formación.

Prerrequisitos: ataque base +6

Beneficio: la dote Experto en formación te permite usar tres maniobras tácticas. Obtienes el beneficio de la dote incluso si estás luchando dentro de una formación de aliados que no la poseen.

Cerrar escudos: para usar esta maniobra, debes tener preparado un escudo, y los aliados que tengas a cada lado también deben tenerlo. Obtienes un bonificador +1 a la CA.

Llenar el vacío: para usar esta maniobra, debes estar a menos de un movimiento de un aliado que caiga durante el combate, y debe haber un aliado en cada casilla que haya entre el camarada que ha caído y tú. Puedes hacer inmediatamente una sola acción de movimiento (como si hubieras preparado una acción para hacerlo) para moverte hasta la casilla que ocupe el aliado caído.

Muro de armas de asta: para usar esta maniobra, debes llevar una lanza corta, una lanza larga, un tridente, una guja, una bisarma, una alabarda o una ronca, y en cada uno de tus lados debe haber aliados con armas idénticas a la tuya. Obtienes un bonificador +2 en las tiradas de ataque.

EXPERTO EN PORTALES [CREACIÓN DE OBJETOS] (GJF)

Portal Master

Eres especialmente hábil en la creación de portales, dispositivos mágicos permanentes que transportan instantáneamente de un lugar a otro a aquellos que conocen sus secretos, y de los que Faerûn está repleto.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso.

Beneficio: cuando construyas un portal, pagas sólo el 50% del coste normal para crear el dispositivo. Este beneficio no se apila con el proporcionado por la dote Artesano mágico.

Además, sabes cómo pasar sin riesgo a través de portales peligrosos. Con una acción estándar puedes estabilizar temporalmente un portal defectuoso. Realiza una prueba de Conocimiento de conjuros y suma el resultado de la prueba a la tirada d% para el funcionamiento defectuoso de portales (ver el Escenario de Campaña de los Reinos Olvidados). El portal permanece estable durante 1 minuto, y puedes volver a intentar la estabilización tantas veces como quieras.

EXPERTO EN VENENOS [GENERAL] (CS)

Poison Expert

Tu habilidad al elaborar y manejar toxinas te ha convertido en un envenenador letal.

Prerrequisitos: Artesanía (elaboración de venenos) 4 rangos, uso de venenos.

Beneficio: elige un tipo de veneno (contacto, ingerido, inhalado o por herida). La CD para resistir el daño tanto el inicial como secundario del tipo de venenos de este tipo que hayas creado aumenta en 1.

Esta dote no tiene efecto en venenos utilizados por otras criaturas, incluso si has elaborado esos venenos. Tampoco tiene efecto en venenos naturales (aquellos exudados por el cuerpo de una criatura).

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

EXPERTO TÁCTICO [GENERAL] (AC)

Expert Tactician

Tus habilidades tácticas te proporcionan ventaja.

Prerrequisitos: Des 13, Reflejos de combate, Ataque base +2

Beneficio: si impactas a una criatura con un ataque de oportunidad, tú y tus aliados ganarás un bonificador de circunstancia de +2 a las tiradas de ataque y de daño contra ella durante 1 asalto.

EXPLORADOR GUERRILLERO [GENERAL] (HG)

Guerrilla Scout

Sabes aprovechar al máximo tus sentidos.

Beneficio: obtienes un +1 en tus pruebas de iniciativa.

Los rangos en Escuchar y Avistar te cuestan 1 punto de habilidad, incluso aunque sean habilidades transcláseas. No obstante, el número máximo de rangos que puedes tener en una habilidad transclásea sigue siendo el mismo.

Normal: sí Escuchar y Avistar son habilidades transcláseas para ti, cada rango que adquieras en estas habilidades te costará 2 puntos de habilidad en caso de no tener esta dote.

EXPLOSIÓN DE FUEGO [RESERVA] (CM)

Fiery Burst

Canalizas tu talento mágico en un chorro de fuego.

Prerrequisito: aptitud para lanzar conjuros de nivel 2.

Beneficio: mientras tengas un conjuro de fuego de nivel 2 o superior disponible para lanzar, puedes usar una acción estándar para crear una explosión de 5 pies de radio con un alcance de 30 pies. Esta explosión causa 1d6 puntos de daño por fuego por cada nivel del conjuro de fuego de mayor nivel que tengas disponible para lanzar. Una salvación de Reflejos con éxito reduce el daño a la mitad.

Como beneficio secundario, obtienes un bonificador +1 de competencia a tu nivel de lanzador al lanzar conjuros de fuego.

EXPULSIÓN ELEVADA [ELEVADA] (OE)

Exalted Turning

Expulsas a los muertos vivientes con tal poder que los afectados sufren daño.

Prerrequisitos: aptitud para expulsar muertos vivientes.

Beneficio: cualquier criatura muerta viviente que expulsas sufrirá 3D6 puntos de daño además del efecto normal de la expulsión.

EXPULSIÓN INCREMENTADA [GENERAL]

Extra Turning

Puedes expulsar o reprender criaturas más a menudo de lo normal.

Prerrequisito: aptitud para expulsar o reprender criaturas.

Beneficio: cada vez que elijas esta dote, podrás utilizar tu aptitud para expulsar o reprender criaturas 4 veces más por día de lo normal.

Si posees la aptitud de expulsar o reprender más de un tipo de criatura (como un clérigo de alineamiento bueno con acceso al dominio de Fuego, que puede expulsar muertos vivientes y criaturas de agua, y además reprender a criaturas de fuego), cada una de tus aptitudes de expulsar o reprender obtiene 4 usos adicionales por día.

Normal: sin esta dote, un personaje normalmente puede expulsar o reprender muertos vivientes (u otras criaturas) un número de veces por día igual a 3 + su modificador de Carisma.

Especial: puedes adquirir Expulsión incrementada varias veces y sus efectos se apilan. Cada vez que elijas la dote podrás utilizar cada una de tus aptitudes de expulsar o reprender 4 veces adicionales por día.

EXPULSIÓN MEJORADA [GENERAL]

Improved Turning

Tus intentos de expulsar o reprender son más poderosos de lo normal.

Prerrequisito: aptitud para expulsar o reprender criaturas.

Beneficio: expulsas o reprendes criaturas como si tuvieses un nivel más del real en la clase que te proporciona la aptitud.



EXTENDER CONJURO [GENERAL]

Widen Spell

Puedes aumentar el área de tus conjuros.

Beneficio: Puedes alterar un conjuro que adopte la forma de emanación, expansión, explosión o línea para aumentar su área. Cualquier medida numérica del área del conjuro se aumenta hasta el doble. Por ejemplo, un conjuro de bola de fuego (que normalmente produce una expansión de 20' de radio) que sea extendido llenará una expansión de 40' de radio. Un conjuro expandido utiliza un espacio de conjuro 3 niveles por encima de su nivel real.

Los conjuros que no tengan un área de uno de estos cuatro tipos no resultan afectados por esta dote.

EXTENSIÓN ESPONTÁNEA [METAMÁGICA] (RC)

Sudden Widen

Puedes incrementar el área de efecto de un conjuro sin ninguna preparación especial.

Beneficio: una vez al día, puedes aplicar el efecto de la dote Extender conjuro a cualquier sortilegio que lances sin incrementar su nivel ni prepararlo especialmente con antelación. Si tienes la dote Extender conjuro puedes seguir usándola normalmente.

EZHÉRAN [REGIONAL] (GJF)

Ethran

Has sido iniciada en los secretos de las brujas de Rashemen, como miembro de las ezhrán (las novicias).

Prerrequisitos: mujer, humana (Rashemen)

Beneficio: obtienes un bonificador +2 en las pruebas de Supervivencia y Trato con animales. Cuando tratas con otros rashemíes, obtienes un bonificador +2 en todas las pruebas de habilidades y características basadas en Carisma. Además, puedes participar en magia de círculo (consulta el Escenario de campaña de los Reinos Olvidados).

Especial: sólo puedes elegir esta dote como personaje de nivel 1. No puedes tener más de una dote regional.

FABRICAR ARMAS Y ARMADURAS MÁGICAS [CREACIÓN DE OBJETOS]

Craft Magic Arms and Armor

Puedes crear armas, armaduras y escudos mágicos.

Prerrequisito: nivel de lanzador 5º.

Beneficio: puedes crear cualquier arma, armadura o escudo mágico cuyos prerrequisitos cumplas. Mejorar uno de estos objetos requiere un día de trabajo por cada 1.000 po del precio de sus atributos mágicos. Para mejorar un escudo, arma o armadura, debes gastar tantos PX como 1/25 del precio total de sus atributos y emplear materias primas por valor de la mitad de su precio total.

Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

El arma, armadura o escudo a mejorar deberá ser de gran calidad y tendrás que conseguirlo tú. Su precio no va incluido en el coste dado.

También puedes arreglar escudos armas y armaduras mágicos estropeados, pero sólo si son de un tipo que puedas crear. Hacerlo te costará la mitad de PX, materiales y tiempo que te costaría haberlos creado directamente.

FABRICAR BASTÓN [CREACIÓN DE OBJETOS]

Craft Staff

Puedes crear bastones mágicos poseedores de diversos efectos.

Prerrequisito: nivel de lanzador 12º.

Beneficio: puedes crear bastones cuyos prerrequisitos cumplas. Fabricar un bastón requiere un día de trabajo por cada 1.000 po de su precio base; para hacerlo, debes invertir tantos PX como 1/25 del precio base y materias primas por valor de la mitad de precio base. Un bastón recién creado dispone de 50 cargas.

Algunos bastones conllevan un precio adicional ya sea en componentes materiales o en PX tal y como se indica en sus descripciones. Este coste deberá añadirse al que se obtenga a partir del precio base del bastón.

FABRICAR CETRO [CREACIÓN DE OBJETOS]

Craft Rod

Puedes crear cetros mágicos, poseedores de diversos efectos.

Prerrequisito: Nivel de lanzador 9º

Beneficio: Puedes crear cualquier cetro cuyos prerrequisitos cumplas. Fabricar un cetro requiere un día de trabajo por cada 1.000 po de su precio base. Para conseguirlo, debes gastar tantos PX como 1/25 del precio base y emplear materias primas por valor de la mitad del precio base.

Algunos cetros conllevan un precio adicional (ya sea en componentes materiales o en PX) tal y como se indica en sus descripciones. Este coste deberá añadirse al que se obtenga a partir del precio base del cetro.

FABRICAR CONJURO CONTINGENTE [GENERAL] (RC)

Craft Contingent Spell

Sabes cómo unir conjuros semipermanentes a una criatura y determinar su activación bajo ciertas condiciones.

Prerrequisitos: 11º nivel de lanzador.

Beneficio: puedes convertir en contingente cualquier conjuro que conozcas. Fabricar un conjuro contingente lleva un día por cada 1.000 po de su precio base (nivel de conjuro x nivel de lanzador x 100 po). También debes gastar 1/25 de su precio base en PX y usar materias primas valoradas en la mitad del precio base. Algunos conjuros incurrir en costes adicionales en componentes materiales o PX (tal como se indica en sus descripciones), que deben pagarse en el momento de su creación.

Consulta Conjuros contingentes, en la sección de objetos mágicos del Arcano Completo, para más información.

FABRICAR CONSTRUCTO [CREACIÓN DE OBJETOS] (MM)

Craft Construct

Puedes fabricar gólems y demás autómatas mágicos que obedecen tus órdenes.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar objeto maravilloso

Beneficio: alguien con esta dote puede fabricar cualquier constructo cuyos prerrequisitos reúna. Encantar un constructo requiere un día por cada 1.000 po de su precio de mercado. Para encantar un constructo, un lanzador de conjuros debe gastar 1/25 del precio de mercado en PX y utilizar materias primas que cuesten la mitad de su precio.

Alguien que posea esta dote puede reparar constructos que hayan sufrido daño. Puede reparar en un día de trabajo hasta 20 puntos de daño gastando 50 po por punto de daño reparado.

Un constructo recién construido tiene los puntos de golpe promedio de sus DG.

FABRICAR OBJETO MARAVILLOSO [CREACIÓN DE OBJETOS]

Craft Wondrous Item

Puedes crear objetos mágicos diversos como una bola de cristal o una alfombra voladora.

Prerrequisito: Nivel de lanzador 3º

Beneficio: Puedes crear cualquier objeto maravilloso cuyos prerrequisitos cumplas. Encantar uno de estos objetos requerirá un día de trabajo por cada 1.000 po de su precio. Para encantar un objeto mágico diverso, debes gastar tantos PX como 1/25 de su precio y emplear materias primas por valor de la mitad de su precio total.

También puedes arreglar los objetos maravillosos que estén estropeados, pero sólo si son de un tipo que puedas crear. Hacerlo te costará la mitad de PX, materiales y tiempo que te costaría haberlos creado directamente.

Algunos objetos maravillosos conllevan un precio adicional (ya sea en componentes materiales o en PX) tal y como se indica en sus descripciones. Este coste deberá añadirse al que se obtenga a partir del precio base del objeto (y habrá de pagarse tanto al crearlos como al arreglarlos).

FABRICAR VARITA [CREACIÓN DE OBJETOS]

Craft Wand

Puedes crear varitas capaces de contener conjuros.

Prerrequisito: Nivel de lanzador 5º

Beneficio: Puedes crear una varita portadora de cualquier conjuro de nivel 4 o inferior que conozcas. Fabricar una varita requiere un día de trabajo por cada 1.000 po de su precio base. El precio base de una varita es su nivel de conjuro x su nivel de lanzador x 750 po. Para fabricar una varita, debes gastar tantos PX como 1/25, de su precio base y emplear materias primas por valor de la mitad del precio base. Una varita recién creada dispone de 50 cargas.

Toda varita que contenga un conjuro con un componente material caro o un coste en PX conllevará un coste adicional acorde con la inversión.

Además del coste derivado del precio base, deberás emplear 50 veces los componentes materiales o pagar 50 veces el coste en PX.

FACILIDAD PARA LA MAGIA [GENERAL]

Magical Aptitude

Se te dan bien los temas mágicos.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 en todas las pruebas de Conocimiento de conjuros y Usar objeto mágico.

FAMILIAR CELESTIAL [ELEVADA] (OE)

Celestial Familiar

Siempre que seas capaz de adquirir un nuevo familiar, podrás recibir a un celestial como familiar.

Prerrequisitos: capaz de adquirir un nuevo familiar, requisito mínimo de nivel

Beneficio: cuando elijas a un familiar, las siguientes criaturas también estarán disponibles. Debes elegir a un familiar cuyo alineamiento sea el mismo que el tuyo.

El familiar estará ligado mágicamente a su amo igual que un familiar normal. El familiar emplea las estadísticas básicas de una criatura de su tipo, tal como se indique en el manual de monstruos o en este libro, excepto en lo que se indica a continuación:

Dados de golpe: a efectos de DG, emplea el nivel del amo o el total normal del familiar, lo que sea mayor

Puntos de golpe: ½ del total del amo o el total del familiar, lo que sea mayor.

Ataques: emplea el ataque base del amo o el del familiar el que sea mayor

TS: emplea las salvaciones base del amo o las del familiar, las que sean mejores.

Aptitudes especiales del familiar: igual a las que vienen en el *Manual del Jugador*, excepto que los animales celestiales no dan beneficio alguno.

Familiar	Alineamiento	NL arcano
Animal celestial	Cualq. Bueno	3º
Coure (eladrin)	CB	7º
Lamparconte	LB	7º
Musteval (guardinal)	NB	7º

FAMILIAR DE CARNE REMENDADA [GENERAL] (LM)

Stitched Flesh Familiar

Cuando estés preparado y seas capaz de adquirir un nuevo familiar, puedes optar por obtener uno de carne remendada.

Prerrequisitos: capacidad para adquirir un nuevo familiar y para lanzar tres o más conjuros nigrománticos.

Beneficio: cuando escojas un familiar, puedes elegir uno de carne remendada. Éstos tienen una apariencia similar a cualquiera de los estándar disponibles en el *Manual del Jugador*, excepto que el de esta clase está compuesto, de manera obvia, de partes de diferentes criaturas de esa especie cosidas y, para el ojo experto, es claramente un muerto viviente.



Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

Un familiar de carne remendada está vinculado mágicamente a su amo de la misma forma que uno normal y utiliza las estadísticas básicas de una criatura de su especie, tal y como se indican en el *Manual del jugador* con las siguientes excepciones:

DG: un familiar de carne remendada tiene un DG de d12 y no gana puntos de golpe adicionales por Constitución (ya que es una criatura muerta viviente). Para los efectos que dependen de éstos, utiliza el nivel de personaje del amo o el total de DG normal del familiar, lo que sea mayor.

Puntos de golpe: utiliza 1/2 del total del amo o el total normal del familiar, lo que sea mayor.

Ataques: utiliza el ataque base del amo o el del familiar, lo que sea mayor.

Tiros de salvación: para los TS, utiliza la salvación base o la del amo (calculada a partir de su nivel de personaje), lo que sea mayor.

Aptitudes especiales del familiar: utiliza la segunda tabla de la barra lateral "Familiares" del *Manual del jugador* para determinar las aptitudes adicionales, como con uno normal. Los de carne remendada no confieren a sus amos ninguno de los beneficios en la primera tabla de esa barra lateral. En vez de la aptitud especial indicada, le otorga la capacidad de controlar 4 DG más de muertos vivientes de lo habitual (tanto mediante la aptitud aprender muertos vivientes como de conjuros como *reanimar a los muertos*).

FAMILIAR MARCIAL [GENERAL] (MJ2)

Combat Familiar

Tu familiar está entrenado para transmitir conjuros ofensivos contra tus enemigos. Podrá colarse entre sus defensas y descargar su conjuro sin temor a su contraataque.

Prerrequisitos: nivel 1 de lanzador arcano, familiar.

Beneficio: si tu familiar retiene la descarga de un conjuro de toque, no provocará ataques de oportunidad al entrar en una casilla ocupada por un rival.

FAMILIAR MEJORADO [GENERAL] (CC)

Improved Familiar

Esta dote permite que un lanzador de conjuros adquiera un nuevo familiar de una lista distinta a la normal, pero sólo cuando pueda adoptar normalmente otro familiar.

Prerrequisitos: aptitud para adquirir un nuevo familiar, alineamiento compatible, nivel de lanzador y ataque base lo suficientemente altos.

Beneficio: cuando escoja un familiar, las criaturas listadas a continuación también estarán disponibles para el lanzador de conjuros. El personaje podrá elegir un familiar que posea un alineamiento que diste, como máximo, un paso del suyo en cada uno de los ejes (de legal a caótico y de bueno a maligno). Por ejemplo, un lanzador de conjuros caótico bueno podría adoptar un familiar neutral, y otro de alineamiento legal neutral podría adquirir uno neutral bueno. Para adquirir un familiar, el lanzador de conjuros debe tener al menos un nivel de lanzamiento de conjuros arcanos y ataque base que se indica a continuación. Por lo demás, los familiares mejorados usan las reglas del *Manual del Jugador*.

Familiar	Alineamiento	Nivel de lanzador	Ataque base
Ciempiés monstruoso, Pequeño	N	2º	
Escorpión monstruoso, Pequeño	Neutral	3º	
Glotón	Neutral	3º	
Krénshar	Neutral	3º	+3
Hurgo	Neutral maligno	3º	+3
Lagarto, escupidor reptante*	Neutral	3º	
Lince**	Neutral	3º	
Víbora, Mediana	Neutral	3º	
Araña monstruosa, Pequeña	Neutral	4º	
Serpiente voladora**	Neutral		
Perro intermitente	Legal bueno	5º	+5
Can del infierno	Legal maligno	5º	+5
Osquip**	Neutral maligno	5º	
Tréssyn	Neutral bueno	5º	
Vargouille***	Neutral maligno	6º	
Hipogrifo	Neutral	7º	+7
Aullador	Caótico maligno	7º	+7
Lobo invernal	Neutral maligno	7º	+7
Mefit, cualquiera	Neutral	7º	
Colmillo muerto**	Neutral maligno	9º	

* Aparece en Escenario de campaña de Reinos Olvidados

** Aparece en Razas de Faerûn

*** Los vargouilles convocados como familiares no poseen la aptitud sobrenatural de beso

Aptitudes concedidas: además de sus propias cualidades especiales, todos los familiares otorgan a sus amos la dote Alerta, el beneficio de un vínculo de empatía y la aptitud de compartir conjuros con el familiar.

Evasión mejorada (Ex): si se ve afectado por un ataque que normalmente permite un TS de Reflejos para reducir el daño a la mitad, un familiar no sufrirá daño alguno si supera la salvación y la mitad si la falla.

FAMILIAR OCULTO [GENERAL] (MJ2)

Lurking Familiar

Tu familiar se oculta entre los pliegues de tu túnica o tras tu cuerpo cuando los enemigos se acercan demasiado. Cuando decide atacar, su súbita aparición puede coger a tus adversarios por sorpresa.

Prerrequisitos: Familiar marcial, nivel 6 de lanzador arcano, familiar.

Beneficio: si tu familiar ocupa tu misma casilla, obtendrá cobertura contra todos los ataques. Como consecuencia, podrá realizar una prueba de Esconderse para evitar la detección de los enemigos. Si después decide abandonar su cobertura para atacar a tus rivales, obtendrá los beneficios normales por atacar desde una posición oculta.

FAMILIAR SORTÍLEGO [GENERAL] (MJ2)

Spell-Linked Familiar

Tu familiar y tú podéis compartir la energía de los conjuros, lo que le permitirá lanzar un número limitado de conjuros al día.

Prerrequisitos: nivel 9 de lanzador arcano, familiar.

Beneficio: tu familiar podrá lanzar los conjuros que le transfieras. Un familiar obtiene conjuros en función de tu nivel de lanzador de conjuros arcano; cualquier conjuro que use tu familiar se restará de tu asignación diaria.

En la siguiente tabla se muestra el número de conjuros máximo de cada nivel que puedes traspasar a tu familiar. Por ejemplo, si fuese un lanzador arcano de nivel 16, podrías transferir a tu familiar hasta tres conjuros de nivel 0, dos conjuros de nivel 1 y un conjuro de nivel 2.

Nivel de lanzador	0	1	2
9º - 11º	1	-	-
12º - 14º	2	1	-
15º - 17º	3	2	1
18º - 20º	4	3	2

El familiar tendrá un nivel de lanzador igual a la mitad del tuyo. No podrá lanzar conjuros que tengan un coste en po o PX o que requieran un foco. Un familiar no requerirá componentes verbales, somáticos o materiales para los conjuros que obtenga gracias a esta dote.

FAMILIAR VINCULADO [GENERAL] (MJ2)

Bonded Familiar

Disfrutas de un vínculo mágico más fuerte de lo normal con tu familiar, lo que te da acceso a nuevas aptitudes especiales.

Prerrequisito: familiar.

Beneficio: mientras tu familiar esté a 30' de ti, ambos podréis compartir el daño de un único ataque letal. Una vez al día, si un ataque dejase a tu familiar con 0 o menos pg podrías elegir sufrir dicho daño en su lugar. Además, también una vez al día, tu familiar podrá elegir sufrir el daño de un ataque o efecto que te hubiese de reducir a 0 o menos pg. Esta aptitud sólo se aplica a efectos o ataques que causen puntos de daño. Ni tu familiar ni tú podréis absorber el efecto de conjuros como *de la carne a la piedra*.

FAMILIARIDAD CON ARMAS MEJORADA [GENERAL] (CC)

Improved Weapon Familiarity

Estás familiarizado con todas las armas exóticas comunes entre tus semejantes.

Prerrequisito: ataque base +1

Beneficio: puedes considerar todas las armas exóticas asociadas a tu raza como armas marciales en vez de como armas exóticas. Un arma se considera que está asociada a una raza si su nombre aparece como parte del nombre del arma, como el filo delgado élfico, o el urgrosh enano.

Normal: sin esta dote, debes elegir la dote Competencia con arma exótica (o tener familiaridad con armas correspondiente como rasgo racial) para eliminar el penalizador que sufres cuando llevas un arma exótica asociada con tu raza en la que no eres competente.

FAVORITO DE LA CASA [GENERAL] (E)

Favored in House

Eres miembro de una de las casas mercantiles de las Marcas del dragón y ostentas cierta influencia entre sus miembros.

Prerrequisitos: miembro de una raza y casa apropiadas de la Marca del dragón.

Beneficio: tu familia es influyente y poderosa y tienes la capacidad de pedir favores de otros miembros y sus vastos contactos. Realizando una prueba de favor (ver más abajo) puedes reunir algunos contactos para obtener información importante sin necesitar el tiempo o penurias necesarios en una prueba de Reunir información. Los favores también se pueden emplear para conseguir equipo prestado o documentos de conocidos más influyentes.

Para pedir un favor debes realizar una prueba de favor. Tira 1d20 y suma un bonificador basado en tu nivel de personaje: +1 a nivel 1 ó 2, +2 a nivel 3 a 6, +3 a nivel 7 a 11, +4 a nivel 12 a 15 ó +5 a nivel 16 o mayor. El DM fija la CD basándose en el alcance del favor a pedir: puede ir desde 10 por una petición sencilla hasta 25 por algún favor especialmente peligroso, caro o ilegal. No puedes elegir 10 ó 20 en esta prueba, ni puedes intentar repetirla para

Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

conseguir el mismo favor (o uno prácticamente igual). Los favores deberían ayudar a la progresión de la aventura. Un favor que permitiese a los personajes “saltarse” el argumento de la aventura siempre será irrealizable, sin importar el resultado de la prueba.

Puedes intentar pedir un favor tantas veces por semana como la mitad de tu nivel de personaje, redondeando hacia abajo (mínimo uno). Nunca podrás pedir más de un favor de un contacto en concreto a la semana. Por ejemplo, a nivel 7 podrías pedir hasta tres favores a la semana, pero cada intento deberá realizarse con un contacto diferente entre los asociados de tu casa mercantil.

El DM vigilará con gran cuidado el uso que des a tus favores, para asegurarse de que no abuses de esta capacidad. El éxito o fracaso de una misión no deberían depender del uso de un favor; pedir esta clase de asistencia no debería reemplazar a una buena sesión rolera ni al empleo de otras habilidades. El DM puede cancelar cualquier favor que considere perjudicial o negativo para su campaña.

FAVORITO DE LOS COMPAÑEROS [ELEVADA] (OE)

Favored of the Companions

Has jurado lealtad a Tálisid o a uno de los Cinco Compañeros, arquetipos de los guardinales, y a cambio obtienes poder para actuar en su nombre.

Beneficio: una vez al día, mientras realices un acto bueno, podrás invocar a tu guardinal tutelar para obtener un +1 de suerte en una tirada.

Especial: una vez adquieras esta dote, no podrás volver a obtenerla, ni tampoco Sirviente de los Cielos o Caballero de las Estrellas. Tu lealtad solo se puede entregar una vez.

FE ENLOQUECIDA [CORRUPTA] (HH)

Mad Faith

Tu depravación ha retorcido la conexión entre tú y tu deidad patrona. Sufres destellos de comprensión interrumpidos por destellos de locura.

Prerrequisitos: aptitud para lanzar conjuros divinos de nivel 1, depravación leve.

Beneficio: obtienes un conjuro adicional de nivel 1 al día. Si tienes depravación moderada, además ganas un conjuro divino de nivel 2 al día. Si tienes depravación severa, además ganas un conjuro de nivel 3 al día. Sin embargo, te lleva el doble de tiempo rezar para obtener tus conjuros cada día.

FEROCIDAD DE GNOLL [GENERAL] (RW)

Gnoll Ferocity

Personificas la ferocidad de tu pueblo. Cuando te lanzas a una furia berserker, puedes morder a tus oponentes con tus poderosas mandíbulas.

Prerrequisitos: Gnoll, aptitud de furia o frenesí.

Beneficio: cuando usas tu aptitud de furia, obtienes un ataque de mordisco. Este ataque causa 1d6 puntos de daño, ajustándolo normalmente con el tamaño (ver el Manual de Monstruos), más tu bonificador de Fuerza. Alternativamente puedes hacer ese ataque de mordisco como parte de un ataque completo como arma secundaria, con un penalizador -5 a la tirada de ataque (tus otros ataques no reciben penalizadores), pero en este caso añades sólo la mitad de tu bonificador de Fuerza al daño.

Especial: el DM puede permitir que otras razas con cabezas animales elijan esta dote si están disponibles en tu campaña.

FEROCIDAD DEL CAMBIANTE [CAMBIANTE] (E)

Shifter Ferocity

Eres un combatiente tenaz, y sigues luchando cuando otros hubieran sucumbido al dolor y las heridas.

Prerrequisitos: cambiante, Sabiduría 13.

Beneficio: mientras dure el cambio, continúas luchando sin penalizador aunque quedes incapacitado o moribundo.

FEROCIDAD DEL JABALÍ [SALVAJE] (DC)

Boar's Ferocity

Puedes continuar luchando incluso al borde de la muerte.

Prerrequisitos: aptitud para usar forma salvaje.

Beneficio: si tus puntos de golpe quedan reducidos a 0 o menos (pero aún no has muerto), puedes emplear una forma salvaje como acción gratuita (incluso si no es tu turno) para continuar actuando como si no estuvieras incapacitado o moribundo. El efecto dura un minuto (10 asaltos).

Normal: al quedar reducido a 0 pg quedas incapacitado y sólo puedes hacer un único movimiento como acción estándar cada asalto. Al verte reducido de -1 a -9 pg estás moribundo y caes inconsciente.

FILO ADICIONAL [GENERAL] (RC)

Extra Edge

Tu aptitud para infligir daño con los conjuros es especialmente impactante.

Prerrequisitos: mágico de guerra de 4º nivel.

Beneficio: obtienes un bonificador +1 en tu filo de mágico de guerra, más un bonificador +1 adicional por cada cuatro niveles de mágico de guerra. Por ejemplo, un mágico de guerra de 8º nivel con Inteligencia 18 consigue un bonificador +7 en el daño infligido por cualquier conjuro que cause daño a los puntos de golpe.

Normal: el filo del mágico de guerra de un personaje es igual a su modificador de Inteligencia.

FILO DEL MARTILLO [ESTILO] (CC)

Hammer's Edge

Eres un maestro del estilo de luchar con un martillo y una espada al mismo tiempo, y has aprendido a estampar a tus enemigos contra el suelo con tus tremendos golpes.

Prerrequisitos: Fue 15, Embestida mejorada, Combate con dos armas, Soltura con un arma (espada bastarda, espada larga, o cimitarra), Soltura con un arma (martillo de guerra o martillo ligero).

Beneficio: si golpeas a la misma criatura tanto con tu espada como con tu hacha en el mismo asalto, deberá realizar un TS de Fortaleza (CD 10 + ½ del nivel de tu personaje + tu modificador de Fue) o caerá tumbado.

FINTA ACROBÁTICA [GENERAL, GUERRERO] (MJ2)

Tumbling Feint

Cuando te acerques a un enemigo, tus maniobras acrobáticas lo confundirán harán que su defensa sea más torpe.

Prerrequisitos: Engañar 4 rangos, Piruetas 4 rangos.

Beneficio: podrás designar a un enemigo como objetivo de esta dote como acción rápida al inicio de tu turno. Si tienes éxito en tu prueba de Piruetas para evitar provocar un ataque de oportunidad de dicho enemigo, obtendrás un +5 a tu siguiente prueba de Engañar para fíntarle con éxito. Tendrás que hacer uso de este beneficio antes de que termine tu siguiente turno.

Por ejemplo, Lidda designa a un ogro cercano como objetivo de esta dote. Entra haciendo piruetas en el área amenazada del ogro y sigue avanzando, hasta una casilla desde la que planea atacarlo en cuerpo a cuerpo. Lidda tiene éxito en su prueba de Piruetas, así que no provoca ataques de oportunidad y llega a su destino. Ahora podría hacer uso de una acción estándar para fíntar al ogro, aplicando el beneficio de esta dote a su prueba de Engañar, o realizar algún otro tipo de acción, como por ejemplo un ataque normal contra el ogro. Aunque elija no fíntar de inmediato, aún podrá hacerlo durante su siguiente turno sin perder el beneficio de esta dote.

FINTA MEJORADA [GENERAL, GUERRERO]

Improved Feint

Eres hábil en distraer la atención de tu oponente en combate.

Prerrequisitos: Int 13, Pericia en combate.

Beneficio: Puedes realizar una prueba de Engañar para fíntar en combate como acción de movimiento.

Normal: Fíntar en combate es una acción estándar.

FLANQUEO ADAPTABLE [GENERAL, GUERRERO] (MJ2)

Adaptable Flanker



Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

Cuando un aliado y tú os emparejéis para flanquear a un rival, sabrás cómo explotar al máximo la amenaza que representa la presencia de tu camarada y arruinar cualquier defensa de tu enemigo.

Prerrequisitos: Flanqueo exasperante, Reflejos de combate, ataque base +4.

Beneficio: como acción rápida podrás designar a un único enemigo como objetivo de esta dote. Cuando estés adyacente a él se considerará que ocupas una casilla más (a elegir entre las que amenaces), a efectos de determinar tus bonificadores por flanqueo y los de tus aliados. Será como si ocupases tu casilla propia y esa otra.

FLANQUEO EXASPERANTE [GENERAL, GUERRERO] (MJ2)

Vexing Flanker

Eres un experto a la hora de dismantelar las defensas de un rival, si cuentas con tus aliados para distraerle.

Prerrequisitos: Reflejos de combate.

Beneficio: obtienes un bonificador +4 a tus tiradas de ataque cuando flanquees.

Normal: el flanqueo concede un bonificador +2 a las tiradas de ataque.

FLECHA PREPARADA [GENERAL] (HG)

Ready Shot

Causas estragos con tus armas de proyectiles contra los oponentes que cargan.

Prerrequisitos: Disparo a bocajarro.

Beneficio: puedes preparar una acción para disparar un arma de proyectiles contra un enemigo cuando cargue contra ti. Tendrás que esperar hasta que el objetivo esté a 15' antes de atacar. Si consigues impactar a tu objetivo, le causarás 3d6 puntos de daño adicionales. Las criaturas inmunes al daño adicional de impactos críticos son inmunes a este efecto.

FLOTAR [GENERAL] (MM)

Hover

La criatura puede detener su movimiento mientras vuela en medio del aire.

Prerrequisito: velocidad de vuelo

Beneficio: mientras vuela, la criatura puede detener su movimiento hacia adelante y flotar donde esté como una acción de movimiento. Luego puede volar en cualquier dirección, incluyendo hacia arriba y hacia abajo, a la mitad de su velocidad, sin tener en cuenta su maniobrabilidad.

Si una criatura empieza su turno flotando, puede flotar donde esté durante el turno y utilizar una acción de asalto completo. Una criatura que flote no puede atacar con sus alas, pero puede atacar con todas las demás extremidades y apéndices que podría utilizar en un ataque completo. En lugar de eso, la criatura puede utilizar un arma de aliento o lanzar un conjuro en vez de efectuar ataques físicos, si normalmente es capaz de ello.

Si una criatura de tamaño Grande o mayor flota a 20 pies o menos del suelo en una zona llena de escombros sueltos, la corriente generada por sus alas creará una nube semiesférica de 60 pies de radio. El viento generado de este modo podrá apagar antorchas, pequeños fuegos de campamento, linternas desprotegidas y otras llamas pequeñas y descubiertas de naturaleza no mágica. La visión dentro de la nube queda limitada a 10 pies. Las criaturas obtienen ocultación entre 15 y 20 pies (20% de posibilidad de fallo). A 25 pies o más obtienen ocultación total (50% de posibilidad de fallo, y los oponentes no pueden utilizar la vista para localizar a la criatura).

Aquellos atrapados dentro de la nube deberán tener éxito en una prueba de Concentración (CD 10 + ½ de los DG de la criatura) para lanzar un conjuro.

Normal: sin esta dote, la criatura debe continuar moviéndose mientras vuela salvo que tenga una maniobrabilidad perfecta.

FLUIDEZ DEL MITHRIL [FORJADO] (E)

Mithral Fluidity

Tus movimientos son más fluidos y suaves que los de otros forjados.

Prerrequisitos: forjado, Cuerpo de mithril.

Beneficio: el bonificador de Destreza máximo que puede aplicar un forjado con la dote Cuerpo de mithril aumenta en 1 punto. Además, el penalizador por armadura a las pruebas de Equilibrio, Escapismo, Esconderte, Juego de manos, Moverse sigilosamente, Nadar, Piruetas, Saltar y Trepas se reduce en 1 punto.

Especial: esta dote puede adquirirse varias veces. Sin embargo, los penalizadores por armadura a las pruebas de habilidad no pueden reducirse nunca a menos de +0.

FOCO MARCIAL [MARCIAL, GUERRERO] (MJ2)

Combat Focus

La senda del guerrero exige algo más que pura fuerza bruta. Algunos combatientes alcanzan tal estado de concentración con sus mentes que pueden obtener niveles sobrehumanos de aguante, percepción o resistencia mental. Mediante un intenso entrenamiento mental, tú sabes cómo alcanzar este punto de claridad marcial.

Prerrequisito: Sab 13

Beneficio: eres capaz de aislarte del caos de la lucha y alcanzar un estado de concentración que te concede una visión mucho más clara del combate. El miedo y el dolor se diluyen a medida que te centras exclusivamente en la derrota del enemigo. La primera vez que realices un ataque con éxito durante un encuentro, obtendrás tu foco marcial. En ese estado, tu mente y cuerpo se volverán uno, permitiéndote superar los límites físicos mundanos. Podrás mantener tu foco marcial durante 10 asaltos tras obtenerlo, +1 asalto adicional por cada dote marcial que poseas (aparte de esta). Sólo podrás alcanzar tu foco marcial una vez por encuentro.

Mientras mantengas este foco, obtendrás un bonificador +2 a tus TS de Voluntad. Si tienes tres dotes marciales o más, este bonificador aumentará a +4.

FOCO TATUADO [REGIONAL] (GJF)

Tattoo Focus

Portas los poderosos tatuajes mágicos de un Mago rojo de Zhay.

Prerrequisitos: especialización en una escuela de magia, humano (Zhay) o planodeudo (Zhay)

Beneficio: la CD de los TS contra cualquier conjuro que lances de la escuela en la que estés especializado aumenta en 1, y también obtienes un bonificador +1 a las pruebas de nivel de lanzador realizadas para superar la resistencia a conjuros de una criatura cuando le lances un conjuro de esa escuela. Además, eres capaz de participar en magia de círculo de los Magos rojos.

Especial: sólo puedes elegir esta dote como personaje de nivel 1. No puedes tener más de una dote regional.

FORAJIDO AUDAZ [GENERAL] (CS)

Daring Outlaw

Combinas la gracia y el sigilo con efectos mortíferos.

Prerrequisito: Gracia +1, ataque furtivo +2d6.

Beneficio: tus niveles de pícaro y espadachín se apilan a efectos de determinar tu bonificador de competencia a las salvaciones de Reflejos debidos al rasgo de gracia del espadachín y el bonificador de esquiva del espadachín a la CA. Por ejemplo, un pícaro de nivel 7º/Espadachín de nivel 4º tiene gracia +2 y obtiene un bonificador +2 de esquiva a la CA, como si fuera un espadachín de nivel 11º.

Tus niveles de pícaro y espadachín también se apilan a efectos de determinar tu bonificador de daño por ataque furtivo. Por ejemplo, un pícaro de 7º nivel/Espadachín de nivel 4º causaría 6d6 puntos de daño con su ataque furtivo como si fuera un pícaro de 11º nivel.

FORJAR ANILLO [CREACIÓN DE OBJETOS]

Forge Ring

Puedes crear anillos mágicos, poseedores de diversos efectos.

Prerrequisito: Nivel de lanzador 12º

Beneficio: Puedes crear cualquier anillo cuyos prerrequisitos cumplas. Forjar un anillo requiere un día de trabajo por cada 1.000 po de su precio base. Para realizar la forja debes gastar tantos PX como 1/25 del precio base y emplear materias primas por valor de la mitad del precio base. También podrás arreglar los anillos que estén estropeados, pero sólo si son de un tipo que puedas crear. Hacerlo te costará la mitad de PX, materiales y tiempo que te costaría haberlos creado directamente.

Algunos objetos mágicos exigen que se realicen gastos adicionales tanto en componentes materiales como en inversión de PX, tal y como se indica en sus respectivas descripciones. Por ejemplo, un *anillo de tres deseos* costará 15.000 PX además del coste normal (es decir, tantos PX como costaría ejecutar el conjuro deseo tres veces). Debes pagar tal coste tanto al crear un anillo como cuando arregles uno estropeado.

FORMA BESTIAL [GENERAL] (E)

Beast Shape

Puedes invocar el poder de tu tótem para cambiar tu forma física.

Prerrequisito: rasgo de empatía salvaje, tótem bestial, aptitud para cambiar de forma en un animal Enorme.

Beneficio: puedes emplear tu aptitud de forma salvaje para asumir la forma de tu bestia totémica una vez al día. Obtendrás todas las aptitudes sobrenaturales y extraordinarias de la criatura.

Esta forma de bestia se sumará a las habituales de la aptitud de forma salvaje y funcionará de la misma forma.

FORMA DE SABANDIJA [GENERAL] (E)



Vermin Shape

Puedes emplear tu aptitud de forma salvaje para convertirte en una sabandija en lugar de un animal.

Prerrequisito: druida de nivel 5, alineamiento no bueno, Hijo del invierno.

Beneficio: puedes convertirte en una sabandija Pequeña o Mediana. Obtienes la aptitud de asumir la forma de una sabandija Grande a nivel 8 de druida, una sabandija Menuda a nivel 11 de druida y una sabandija Enorme a nivel 15 de druida. En ningún caso los DG de la forma de sabandija pueden exceder los de tu nivel de druida.

Especial: si tienes esta dote no puedes emplear tu forma salvaje para convertirte en un animal.

FORMA FÍSICA DE CAMBIANTE [CAMBIANTE] (GJE)

Shifter Acrobatics

Tu herencia te ha hecho ágil y veloz.

Prerrequisitos: cambiante alarrápida, de amplias zancadas o trepamuros, Equilibrio 4 rangos, Piruetas 4 rangos, Saltar 4 rangos.

Beneficio: mientras dure tu cambio, obtendrás un bonificador a tus pruebas de Equilibrio, Piruetas y Saltar igual al doble del número de dotes de cambiante que poseas.

FORMA DE PIEDRA [SALVAJE] (RS)

Stone Form

Puedes usar forma salvaje para adoptar una forma rocosa.

Prerrequisitos: Con 13, aptitud de forma salvaje.

Beneficio: como acción estándar, puedes gastar uno de tus usos de forma salvaje para asumir una forma rocosa. Mientras estés en esta forma, obtienes un bonificador +4 a las salvaciones de Fortaleza contra veneno. Tu bonificador de armadura natural pasa a ser +4 (reemplazando cualquier bonificador de armadura natural que normalmente tuvieras, aunque retienes cualquier bonificador de mejora a la armadura natural).

También obtienes un ataque de golpetazo que causa daño contundente igual a una maza de armas adecuada para tu tamaño (2d6 puntos para personajes Grandes, 1d8 puntos para personajes Medianos, 1d6 puntos para personajes Pequeños).

Normal: sin esta dote, un druida sólo puede usar forma salvaje para asumir la forma de un animal, planta o elemental.

FORMA SALVAJE ADICIONAL [SALVAJE] (DC)

Extra Wild Shape

Puedes utilizar forma salvaje con más frecuencia de lo normal.

Prerrequisito: aptitud para usar forma salvaje.

Beneficio: puedes utilizar tu aptitud de forma salvaje dos veces más al día de lo que podrías normalmente. Si eres capaz de utilizar forma salvaje para convertirte en un elemental, también ganas un uso adicional de forma salvaje elemental al día.

Especial: puedes elegir esta dote varias veces, obteniendo el mismo beneficio cada vez.

FORMA SALVAJE CORROMPIDA [MONSTRUOSA] (LM)

Corrupted Wild Shape

Has aprendido a utilizar la energía nigromántica que impele tu forma muerta viviente para que supere la incapacidad de las criaturas muertas en vida para usar forma salvaje. Puedes adoptar la forma de una criatura muerta viviente putrefacta mediante el uso de tu aptitud forma salvaje.

Prerrequisitos: tipo muerto viviente, rasgo de clase forma salvaje.

Beneficio: puedes utilizar tu aptitud forma salvaje incluso aunque eres un muerto viviente. Ésta funciona de la misma manera que si fueras una criatura viva con las siguientes excepciones.

No obtienes una puntuación de Constitución en la nueva forma y conservas todas las inmunidades del tipo muerto viviente mientras permanezcas en ella. La forma que adoptes parece medio descompuesta, con pedazos de pelaje podrido o faltante y la carne infestada de gusanos. Mientras permanezcas en ella, el maloliente hedor de la muerte flota a tu alrededor.

Normal: puesto que está basada en el conjuro *polimorfia*, forma salvaje sólo funciona en criaturas vivas.

FORMA SALVAJE DE DRAGÓN [GENERAL] (D)

Dragon Wild Shape

Puedes adoptar la forma de un dragón.

Prerrequisitos: Sab 19, Saber (naturaleza) 15 rangos, aptitud de forma salvaje.

Beneficio: puedes utilizar tu aptitud de forma salvaje para cambiar a un dragón Pequeño o Mediano. Obtienes todas las aptitudes extraordinarias y sobrenaturales del dragón cuya forma asumes, pero no las aptitudes sortilegas ni los poderes de lanzamiento de conjuros

FORMA SALVAJE ELEVADA [ELEVADA] (OE)

Exalted Wild Shape

Puedes emplear tu aptitud de forma salvaje para adoptar la forma de una bestia mágica de alineamiento bueno.

Prerrequisitos: rasgo de clase forma salvaje, nivel 8 en clase con forma salvaje

Beneficio: puedes emplear tu aptitud de forma salvaje para convertirte en un águila gigante, búho gigante, pegaso, perro intermitente o unicornio.

También puedes convertirte en una versión celestial de cualquier animal en el que te puedas transformar. Obtienes las aptitudes extraordinarias y sobrenaturales de la criatura. Esta aptitud cuenta como un uso de tu aptitud de forma salvaje.

FORMA SALVAJE INSTANTÁNEA [SALVAJE] (CCH)

Swift Wild Shape

Puedes cambiar de forma en un abrir y cerrar de ojos.

Prerrequisitos: Des 13, Forma salvaje rápida, rasgo de clase de Forma salvaje.

Beneficio: puedes activar tu aptitud de Forma salvaje como acción rápida.

Normal: activar Forma salvaje es una acción estándar.

FORMA SALVAJE PODEROSA [SALVAJE] (RS)

Powerful Wild Shape

You retain your estructura poderosa while in wild shape form.

Prerrequisitos: forma salvaje, rasgo racial de estructura poderosa.

Beneficio: como acción estándar, puedes gastar uno de tus usos diarios de forma salvaje para asumir una versión más poderosa de una criatura en la que normalmente te podrías transformar. Mientras estés en esta forma, retienes los beneficios de tu aptitud racial de estructura poderosa y se te considera de una categoría de tamaño superior a la normal para varios efectos (ver los rasgos raciales del goliath en la página 56 de Races of stone para más detalles).

Mientras usas Forma salvaje poderosa, causas un daño con tus armas naturales como si fueras de una categoría de tamaño mayor (ver la dote de Ataque natural mejorado).

FORMA SALVAJE RÁPIDA [SALVAJE] (DC)

Fast Wild Shape

Puedes asumir forma salvaje más rápida y fácilmente de lo normal.

Prerrequisito: aptitud para utilizar forma salvaje, Des 13.

Beneficio: ganas la aptitud de utilizar forma salvaje como una acción de movimiento.

Normal: un druida utiliza forma salvaje como una acción estándar.

FORTALEZA AGOTADORA [GENERAL] (ES)

Cumbrous Fortitude

Tienes mayores posibilidades de lo normal de resistir los ataques contra tu vitalidad, pero con un precio.

Prerrequisitos: Gran Fortaleza.

Beneficio: antes de tirar una salvación de Fortaleza, puedes decidir activar esta dote, lo que te proporciona un bonificador +6 en tu tiro de salvación. Después de que se resuelva este tiro, sea cual sea el resultado, estás grogui. Un personaje grogui sólo puede emprender una acción parcial cuando normalmente sería capaz de llevar a cabo una acción estándar.

FORTALEZA ÉPICA [ÉPICA] (D)

Epic Fortitude

Tienes una fortaleza tremendamente alta

Beneficio: ganas un bonificador +4 a todos los TS de Fortaleza.

FORTALEZA NACIDA DE LA TUMBA [GENERAL] (LM)

Tomb–Born Fortitude

El poder de la muerte en vida te corrompe en cuerpo y alma. Su poder ha endurecido tu piel y te ha dado el horrible aspecto de la tumba.

Prerrequisitos: alineamiento no bueno, Alma corrompida por la tumba.

Beneficio: tienes un 25% de resistir golpes críticos. Cuando te asesten uno de éstos o un ataque furtivo, existe un 25% de posibilidades de que queden anulados y el daño se tire de forma normal.

Además, no corres peligro de muerte como consecuencia del daño masivo.

Tu piel adquiere la palidez y la textura de la de una criatura muerta de tu raza.

FORTIFICACIÓN MEJORADA [FORJADO] (E)

Improved Fortification

Mejoras tu fortificación de forjado, obteniendo inmunidad a los ataques furtivos y al daño adicional de los golpes críticos.

Prerrequisito: ataque base +6.

Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

Beneficio: obtienes inmunidad a los ataques furtivos y al daño adicional de los golpes críticos, pero pierdes la capacidad de ser curado por los conjuros de la subescuela de curación.

FORTUNA DEL AVARO [SUERTE] (CS)

Miser's Fortune

Los objetos que te pertenezcan a ti o a tus aliados son anormalmente resistentes al daño.

Beneficio: cuando un oponente haga un ataque de romper arma o prueba de fuerza para dañar un objeto a un máximo de 30 pies de ti, puedes, puedes gastar una repetición de tirada de suerte como acción inmediata para obligar a ese oponente a repetir su tirada.

Además, mientras te quede al menos una repetición de tirada de suerte para el día, los objetos en tu poder reciben un bonificador +5 de suerte a las tiradas de salvación.

Ganas una repetición de tirada de suerte al día.

FORTUNA DIVINA [DIVINA] (MJ2)

Divine Fortune

Con una rápida oración, podrás canalizar la energía divina para que te ayude a resistir un conjuro, veneno u otro efecto dañino.

Prerrequisitos: nivel 5 de lanzador divino, aptitud para expulsar o reprender muertos vivientes.

Beneficio: podrás gastar un uso de expulsar o reprender muertos vivientes como acción inmediata, para obtener un bonificador +4 a tu siguiente TS. Si este beneficio no se usa de inmediato, se perderá al inicio de tu siguiente turno.

FORTUNA MÁGICA [SUERTE] (CS)

Magical Fortune

Incluso tú te sorprendes a veces de lo bien que funcionan tus conjuros.

Prerrequisitos: nivel de lanzador 3º, cualquier dote de suerte.

Beneficio: Puedes gastar una repetición de tirada de suerte como acción rápida para repetir la tirada de daño causado por un conjuro que acabes de lanzar.

Puedes gastar dos repeticiones de tirada de suerte como acción rápida para repetir una prueba de nivel de lanzador.

Ganas una repetición de tirada de suerte al día.

FORTUNA SIGILOSA [SUERTE] (CS)

Sly Fortune

Tu suerte te ayuda a encontrar el lugar adecuado hacia el que moverte.

Beneficio: Puedes gastar una repetición de tirada de suerte como acción inmediata para repetir una prueba de Esconderte, Moverse sigilosamente o Piruetas.

Ganas una repetición de tirada de suerte al día.

FRENESÍ CORTANTE [GENERAL, GUERRERO] (MJ2)

Slashing Flurry

Eres capaz de blandir tu arma de filo con una velocidad pasmosa, rebanando a tus enemigos en un abrir y cerrar de ojos.

Prerrequisitos: Competencia con arma cortante elegida, Soltura con arma cortante elegida, Especialización con arma cortante elegida, ataque base +14.

Beneficio: si empleas una acción estándar para atacar con cualquier arma cortante, podrás realizar un segundo ataque con ella. En tal caso, sufrirás un penalizador -5 a la primera tirada de ataque y -10 a la segunda.

Cuando emplees una acción de asalto completo con cualquier arma cortante, obtendrás un ataque adicional con tu ataque base más alto. No obstante, todos los ataques que realices ese asalto sufrirán un penalizador -5.

FUEGO RADIANTE [INICIADO] (RD)

Radiant Fire

Pelor ha inflamado tu fe y convicción, haciéndote más capaz de luchar a las criaturas de las oscuridad.

Prerrequisitos: Clérigo de nivel 3, Pelor como deidad.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 introspectivo a las tiradas de daño contra criaturas de subtipo malvado.

Además, puedes añadir los siguientes conjuros a tu lista de conjuros de clérigo:

2º Rayo abrasador: ataque de toque a distancia causa 4d6 de daño de fuego, +1 rayo/4 niveles (máximo 3).

3º Convocar monstruo III*: llama a una criatura extraplanar que lucha por ti.

5º Convocar monstruo V*: llama a una criatura extraplanar que lucha por ti.

6º Convocar monstruo VI*: llama a una criatura extraplanar que lucha por ti.

8º Convocar monstruo VIII*: llama a una criatura extraplanar que lucha por ti.

*Sólo elementales de fuego.

FUENTE DE VIDA [GENERAL] (HH)

Font of Life

Tu fuerza vital es lo bastante poderosa como para hacerte resistente a todas las formas de consunción de energía y pérdida de nivel.

Prerrequisitos: debes ser una criatura viva

Beneficio: cuando seas golpeado por un ataque que consume energía o causa niveles negativos, ganas inmediatamente un tiro de salvación para resistir el efecto a la Categoría de Dificultad normal del ataque. Si esta salvación inicial tiene éxito, evitas cualquier nivel negativo aunque todavía sufres cualquier otro efecto del ataque o conjuro. Si esta salvación falla, el ataque continúa como si la tirada nunca se hubiera realizado (lo que significa que todavía recibes cualquier otra salvación a la que normalmente tengas derecho).

FUERZA DE PERSONALIDAD [GENERAL] (AC)

Force of Personality

Has cultivado una fe inquebrantable en tu propia valía. Tu noción del yo y de tu rumbo en la vida son tan fuertes que refuerzan tu fuerza de voluntad.

Prerrequisitos: Car 13

Beneficio: sumas tu bonificador de Carisma (en vez del de Sabiduría) a las salvaciones de Voluntad contra conjuros y efectos enajenadores.

FUERZA ETERNA [INICIADO] (RD)

Eternal Strenthg

Te has tomado en serio los caminos de la lucha de Kord. Lanzándote en todas las peleas, utilizas la fuerza de tu poderosa deidad.

Prerrequisitos: Clérigo de nivel 5, Fue 13, Kord como deidad.

Beneficio: ganas un bonificador +4 a las salvaciones para resistir efectos que causan daño de Fuerza o provocan consunción de Fuerza.

Además, puedes añadir los siguientes conjuros a tu lista de conjuros de clérigo:

3º *Heroísmo*: bonificador +2 a tiradas de ataque, salvaciones y pruebas de habilidad.

5º *Olas de fatiga*: varios objetivos quedan fatigados.

6º *Heroísmo mayor*: +4 a tiradas de ataque, salvaciones, pruebas de habilidad; inmunidad al miedo, pg temporales.

7º *Olas de extenuación*: varios objetivos quedan exhaustos.

FURIA ADICIONAL [GENERAL] (CC)

Extra Rage

Puedes enfurecerte con más frecuencia de lo normal.

Prerrequisito: aptitud de frenesí o Furia.

Beneficio: puedes utilizar tu furia dos veces al día más de lo que podrías normalmente.

Especial: puedes escoger esta dote varias veces y sus efectos se apilan.

FURIA COMPARTIDA [GENERAL] (RW)

Shared Fury

Tu temible furia espolea a tu compañero animal hacia cotas más elevadas.

Prerrequisitos: Trato con animales 4 rangos, rasgo de clase de Compañero animal, rasgo de clase de Furia.

Beneficio: cuando entras en furia, tu compañero animal obtiene los mismos beneficios y penalizadores que tú, pero sólo si está a 5 pies de ti. La furia de tu compañero animal termina al mismo tiempo que la tuya, o en el momento en que estés a más de 5 pies de él.

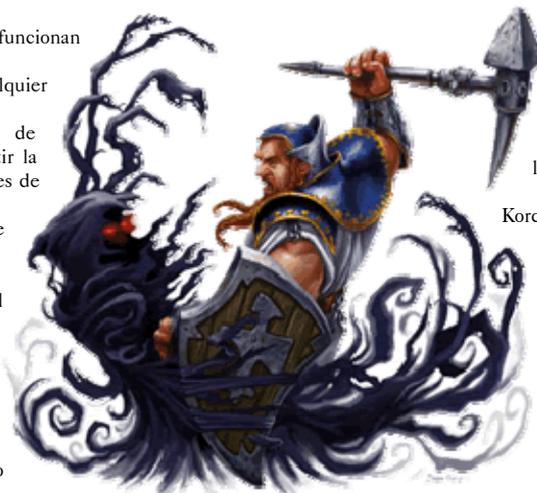
FURIA CORRUPTA [CORRUPTA] (HH)

Tainted Fury

Puedes canalizar tu degeneración física hacia un estado de furia.

Prerrequisitos: Constitución 13, degeneración moderada

Beneficio: abrazando la degeneración que hay en tu cuerpo, puedes entrar en un estado de furia corrupta. En este estado, ganas un número de puntos de golpe iguales a tu puntuación de degeneración. Estos puntos de golpe no son los primeros que se pierden como hacen los puntos de golpe temporales;



Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

cuando tu furia corrupta finalice, debes restar este número de tu total de puntos de golpe.

Durante tu furia corrupta, puedes declarar que un ataque cuerpo a cuerpo va a ser un castigo corrupto y sumar la mitad de tu puntuación de degeneración al daño causado por ese ataque. Si golpeas a una criatura inmune a los efectos de la corrupción (como un muerto viviente o una criatura con el subtipo Malvado), el castigo corrupto se gasta, pero no causa daño adicional.

Tu furia corrupta dura un número de asaltos igual a tu puntuación de degeneración. Cuando termina, debes realizar un Tiro de Salvación de Fortaleza (CD 10 + tu puntuación de degeneración). Si fallas esta tirada, recibes 1d6 puntos de daño de Constitución y quedas *Afectado* durante 1 minuto.

FURIA DE LA PIEDRA [GENERAL] (RS)

Stone Rage

Tu vínculo con la tierra y tu piel gruesa te permiten ignorar los golpes mientras estás en furia.

Prerrequisitos: Con 13, Sab 13, Sentido terrestre, aptitud de furia.

Beneficio: mientras estés tocando el suelo cuando comienzas tu furia, ganas un bonificador +1 de mejora a tu armadura natural mientras dure la furia.

FURIA INVOLUNTARIA [GENERAL] (ES)

Involuntary Rage

El dolor extremo te lleva a un estado frenético.

Prerrequisitos: Con 20, Dureza.

Beneficio: si sobrevives a 50 puntos de daño de un único ataque y superas tu salvación de Fortaleza (consulta “Daño masivo” en el *Manual del Jugador*), en tu siguiente acción obtienes +4 a la Fuerza, +4 a la Constitución y -2 a la Clase de Armadura. Estos ajustes duran hasta el final del combate, cuando quedas fatigado.

FURIA DE DRAGÓN [GENERAL] (E)

Dragon Rage

Puedes invocar el poder de tu dragón totémico para mejorar tu furia de bárbaro.

Prerrequisitos: ataque base +4, Tótem dracónico, aptitud para entrar en furia o frenesí, región de origen Argonnessen.

Beneficio: cuando entres en furia o frenesí, tu bonificador de armadura natural mejora en +2.

Además, mientras dure tu furia o frenesí, obtendrás RE 10 al tipo de energía asociado con tu dragón totémico (para un total de RE 15 mientras dure la furia).

FURIA DEL GLOTÓN [SALVAJE] (DC)

Wolverine’s Rage

Puedes entrar en furia bersérker cuando te hieren

Prerrequisitos: forma salvaje.

Beneficios: si has sufrido daño durante el último asalto, puedes emplear una forma salvaje como acción gratuita durante tu turno para entrar en furia. Mientras estás furioso, obtienes un bonificador +2 en Fuerza y en Constitución y sufres un penalizador -2 a la CA. Esta furia dura 5 asaltos y no puede terminarse voluntariamente.

FURIA DEL PUERCOESPÍN [TÁCTICA, GUERRERO] (MJ2)

Blood–Spiked Charge

Te arrojas al combate con alegría, empleando las púas de tu armadura y escudo para destrozar a tus enemigos.

Prerrequisitos: Fue 13, competencia con armadura de púas y escudo con púas, Ataque poderoso, Soltura con un arma (armadura de púas), Soltura con un arma (escudo con púas), ataque base +6.

Beneficio: la dote Furia del puercoespín te da acceso a tres maniobras tácticas especiales.

Avalancha punzante: cuando emplees una acción de carga mientras lleves una armadura de púas y un escudo con púas (o nada) en tus manos, podrás saltar en el aire, hacerte una bola y convertirte en un letal proyectil espinoso viviente. Un ataque con éxito con tu escudo con púas o armadura de púas, causará un daño adicional igual al doble de tu bonificador por Fuerza. Podrás atacar con ambos (armadura y escudo) tras la carga y cada uno se beneficiará de este bonificador al daño, pero sufrirás penalizadores habituales por luchar con dos armas.

Golpetazo punzante: como acción de asalto completo mientras uses un escudo con púas, podrás elegir realizar un único ataque con tu mejor ataque base. Te cubrirás tras tu escudo, te impulsarás hacia adelante y embestirás a tu enemigo. Tendrás con éxito con tu escudo con púas, lo que provocará sus ataques de oportunidad. A cambio, tu ataque causará un daño adicional igual al doble de tu bonificador por Fuerza y otra cantidad acorde con tu tamaño (consulta la tabla inferior). Tras realizar este ataque, volverás rápidamente al espacio que ocupabas con anterioridad. No amenazarás ninguna casilla hasta el inicio de tu siguiente turno.

Tamaño	Daño adicional
Pequeño	1d4
Mediano	1d6
Grande	1d8
Enorme	2d6
Gargantuesco	2d8
Colosal	3d6

Respuesta punzante: cuando luches a la defensiva y lleves un escudo con púas, podrás castigar a tus rivales con él como respuesta a sus ataques. Determina cuál sería tu CA sin el bonificador por escudo y con el bonificador por luchar a la defensiva. Si el ataque de un rival impacta contra la CA inferior, pero falla contra tu CA real, habrá golpeado tu escudo, lo que te permitirá desviar su arma de forma que quede vulnerable ante tu contraataque. En tu siguiente acción dispondrás de un bonificador +2 a la tirada de ataque contra él con tu escudo con púas.

FURIA DESTRUCTIVA [GENERAL] (CC)

Destructive Rage

Haces pedazos barreras y objetos cuando estás enfurecido.

Prerrequisito: aptitud de frenesí o Furia

Beneficio: mientras estés enfurecido, obtienes un bonificador +8 en cualquier prueba de Fuerza que realices para abrir puertas brutalmente o romper objetos inanimados y estáticos.

FURIA INSTANTÁNEA [GENERAL] (CC)

Instantaneous Rage

Activas tu furia instantáneamente.

Prerrequisito: aptitud de frenesí o Furia.

Beneficio: tu furia comienza en cualquier instante que desees, incluso aunque no sea tu turno o estés sorprendido. Puedes activar tu furia como acción gratuita en respuesta a la acción de otro. Así, puedes ganar los beneficios de la furia a tiempo de prevenir o mejorar un acontecimiento no deseable. Por ejemplo, puedes elegir entrar en furia cuando un enemigo te ataque, o te lanza un conjuro (o ganar los beneficios de una Constitución mayor o tu bonificador en tus TS de voluntad) antes de saber los resultados del ataque. Debes ser consciente del ataque, pero puedes estar desprevenido.

Normal: sólo puedes entrar en furia durante tu turno.

FURIA INTIMIDATORIA [GENERAL] (CC)

Intimidating Rage

Tu furia produce miedo en tus oponentes.

Prerrequisitos: aptitud de frenesí o Furia.

Beneficio: cuando te enfureces, designas a un único enemigo en un radio de 30 pies, al que intentarás desmoralizar como una acción gratuita (ver la habilidad Intimidar, del *Manual del Jugador*). Un enemigo al que desmoralices con éxito quedará estremecido mientras continúe tu furia. Sólo puedes usar esta dote contra un único enemigo durante un encuentro en particular.

FURIA IRRACIONAL [GENERAL] (MJ2)

Mad Foam Rager

Luchas con una furia digna de una zarigüeya rabiosa o un enano borracho. En combate puedes ignorar los ataques más letales y seguir luchando incluso tras haber sufrido heridas o efectos terribles.

Prerrequisitos: aptitud de furia o frenesí.

Beneficio: mientras estés en combate podrás soportar los golpes más demoledores sin sufrir apenas efectos visibles. Como acción inmediata podrás retrasar el efecto de un único ataque, conjuro o aptitud empleado contra ti. El daño o efecto no se resolverá hasta el final de tu siguiente turno. Sólo podrás hacer uso de esta dote mientras estés bajo el efecto de tu aptitud de furia o frenesí y sólo una vez por cada activación de dichas aptitudes.

FURIA PROLONGADA [GENERAL] (EI)

Extended Rage

Tu furia dura más de lo que duraría normalmente.

Prerrequisitos: aptitud de furia

Beneficio: cada una de tus furias dura 5 asaltos adicionales más allá de su duración normal.

Especial: puedes elegir esta dote varias veces y los asaltos adicionales se apilan.

FURIA TEMERARIA [GENERAL] (RS)

Reckless Rage

Se te considera extremo incluso entre otros luchadores bárbaros y entras en un estado de furia más profundo que otros. Los bárbaros goliats tienen predilección por esta dote.

Prerrequisitos: Con 13, aptitud de furia.

Beneficio: cuando activas tu aptitud de furia, recibes un penalizador -2 adicional a tu Clase de Armadura, pero ganas un bonificador +2 adicional a

Fuerza y Constitución. Estos bonificadores se apilan con los efectos de furia, furia mayor y furia poderosa.

FUSIÓN DE ENERGÍAS [TÁCTICA] (CM)

Energy Gestalt

Has aprendido a combinar varios efectos de energía para conseguir una gran ventaja.

Prerrequisitos: Soltura con una escuela de magia (evocación), nivel de lanzador 3.

Beneficio: la dote de Fusión de energías permite el uso de tres maniobras tácticas. En cada caso, debes causar daño a uno o más objetivos con un par de conjuros basados en la energía lanzados en 2 asaltos sucesivos.

Vapores cáusticos: lanzas un conjuro de ácido seguido de un conjuro de fuego. Las llamas de tu segundo conjuro convierten una parte del ácido residual en un nauseabundo humo asfixiante. Cualquier criatura viviente dañada por ambos conjuros queda nauseado durante 1 asalto. Aquellos que superan una salvación de Fortaleza (CD basada en el Segundo conjuro) en su lugar quedan afectados durante 1 asalto. Trata esto como un veneno a efectos de bonificadores a los tiros de salvación e inmunidades.

Estallido frágil: lanzas un conjuro de frío seguido de un conjuro sónico. Cualquier objeto o constructo dañado por ambos conjuros recibe +50% del daño del conjuro sónico, debido a que su estructura física se ha vuelto frágil debido al frío.

Conductividad mejorada: lanzas un conjuro de frío seguido de un conjuro de electricidad. El frío residual conduce con mayor efectividad la electricidad, fatigando temporalmente. Las criaturas vivas dañadas por ambos conjuros quedan ralentizadas durante 1 asalto (como con el conjuro *ralentizar*). Las criaturas que superen salvaciones de Fortaleza (CD basada en el Segundo conjuro) quedan fatigadas durante 1 asalto.

GALLARDÍA EN COMBATE [GENERAL, GUERRERO] (MJ2)

Combat Panache

Tu personalidad arrebatadora y tus ágiles aptitudes interpretativas te permiten moverte por el campo de batalla con gran descaro. Mientras los brutos confían en sus espadas y armaduras, tú haces uso de tu hiriente ingenio para burlar a tus enemigos.

Prerrequisitos: Engañar 8 rangos, Interpretar 8 rangos, Intimidar 8 rangos.

Beneficio: la dote Gallardía en combate te da acceso a tres maniobras tácticas especiales.

Hacerse el muerto: caes al suelo como si hubieses expirado, dando a tus enemigos una falsa sensación de seguridad. Podrás hacerte el muerto, como acción inmediata, tras haber sufrido al menos 10 puntos de daño de un único ataque. Quedarás tumbado en el suelo y deberás realizar una prueba de Engañar, enfrentada a la prueba de Averiguar intenciones de tu ataque (o cualquier otro testigo relevante). Si tienes éxito en la prueba, los presentes darán por sentado que estás muerto. Si a continuación te levantas y lo atacas en el mismo asalto, tu atacante perderá cualquier ataque de oportunidad que pudiese efectuar contra ti, además de perder su bonificador por Destreza a la CA contra el primer ataque que efectúes.

Puedes usar esta maniobra una vez por encuentro. Ponerse en pie tras hacerse el muerto no provoca ataques de oportunidad.

Malentendido fortuito: durante un breve instante, parece que has bajado la guardia. Cuando tu enemigo se lance a por ti, te quitarás de en medio y su ataque afectará a uno de sus aliados. Al situarte en el punto adecuado y simular que eres un objetivo fácil, engañarás a tu rival para que cometa una pifia sonada.

Para hacer uso de esta maniobra, tendrás que ser atacado con éxito por un enemigo. En tu siguiente turno, podrás emplear una acción de movimiento para realizar una prueba de Engañar enfrentada a su prueba de Averiguar intenciones. Si tienes éxito, podrás realizar una acción inmediata al inicio de su siguiente turno, para designar a un objetivo distinto para los ataques en cuerpo a cuerpo de dicho rival (que debe ser una criatura a la que también esté amenazando).

Temible burlón: mediante la mezcla correcta de tu presencia intimidatoria y tu pericia marcial, podrás infundir tal pavor en tu adversario que no será capaz de hacerte frente con eficacia. En el turno inmediatamente posterior a haberle causado al menos 1 punto de daño, podrás realizar una prueba de Intimidar contra él como acción de movimiento. Si tienes éxito en dicha prueba, tu enemigo sufrirá un penalizador a sus tiradas de ataque igual a tu bonificador de Carisma. Sólo podrás beneficiarte de esta maniobra con un enemigo de cada vez; su efecto durará hasta el final del encuentro o hasta que cambies de objetivo. Si designas a un nuevo objetivo (al realizar otra prueba de Intimidar contra una criatura diferente), el anterior ya no sufrirá ninguna penalización a sus ataques contra ti. Los seres que sean inmunes al uso de la habilidad de Intimidar, como criaturas sin mente o inmunes al miedo, no podrán ser afectados por esta maniobra.

GAMBITO DE ROBILAR [GENERAL, GUERRERO] (MJ2)

Robilar's Gambit

Al hacer uso del gambito de Robilar, te expondrás al daño a cambio de obtener una posición más ventajosa. Este arriesgado movimiento no es apto para los torpes o los necios, ya que un contraataque fallido puede echar por tierra toda la ventaja obtenida. Lord Robilar, un guerrero temerario e impulsivo, legó su nombre a la posteridad al emplear esta táctica contra sus enemigos.

Prerrequisitos: Reflejos de combate, ataque base +12

Beneficio: al inicio de tu turno podrás adoptar una pose que te deje vulnerable ante tu enemigo, pero que a cambio te sitúe en una buena posición para arremeter contra él en cuanto se comprometa en un ataque. Cualquiera que te ataque en ese turno obtendrá un bonificador +4 a sus tiradas de ataque y daño. Como contrapartida, provocará un ataque de oportunidad cada vez que lo haga. Resuelve cada ataque de oportunidad justo detrás del ataque de tu rival.

Normal: no se provocan ataques de oportunidad al atacar. Además, los ataques de oportunidad se resuelven antes de que el enemigo complete la acción que los provocó.

GARRA DRAGONIL [DRAGONIL] (RC)

Draconic Claw

Desarrollas las armas naturales de tus antepasados dragoniles.

Prerrequisitos: Herencia dragonil, hechicero de nivel 1.

Beneficio: Obtienes garras. Puedes realizar ataques naturales con dos garras, causando daño en base a tu tamaño como si fueras realmente un dragón (Pequeño 1d4, Mediano 1d6, Grande 1d8). En cualquier asalto en el que lances un conjuro con tiempo de lanzamiento de 1 acción estándar, puedes realizar un único ataque de garra como acción rápida contra un oponente que amenaces.

GARRAS DE OSO PARDO [SALVAJE] (DC)

Grizzly's Claws

Te crecen garras tan afiladas como las de un oso pardo.

Prerrequisitos: aptitud para usar forma salvaje.

Beneficios: puedes emplear una forma salvaje para obtener dos ataques de garras delanteras (ambos a tu ataque base y sumando tu bonificador de Fuerza). Las garras infligen daño perforante y cortante igual al de una espada corta apropiada de tu tamaño (1d6 para Mediano, 1d4 para Pequeño). Las garras duran 1 hora.

Especial: si ya tienes un ataque de garra, estas garras lo sustituyen.

GEMELO DEL TRUENO [REGIONAL] (GJF)

Thunder Twin

Perteneces a la generación de gemelos enanos que nació después de la Bendición del trueno de Moradin en el año del Trueno.

Prerrequisitos: enano (Aguas profundas, la costa de la Espada, el Espinazo del mundo, la Gran brecha, Infraoscuridad [Antiguo Shanatar], las montañas Galena, las montañas Humeantes o Turmish)

Beneficio: tienes un hermano o hermana gemelo (idéntico o mellizo). Si tu gemelo está vivo y en el mismo plano que tú, puedes intentar una prueba de Sabiduría a CD 12 para sentir en qué dirección se encuentra. Si tienes éxito, durante la siguiente hora podrás conocer la dirección de tu gemelo con una acción de movimiento siempre que así lo desees. Puedes volver a intentar esta prueba una vez por hora.

Además, recibes un bonif. +2 a las pruebas de Diplomacia e Intimidar.

Especial: sólo puedes elegir esta dote como personaje de nivel 1. No puedes tener más de una dote regional.

GEMIDO FUNESTO [MONSTRUOSA] (LM)

Baleful Moan

Tu vacía lamentación infunde temor en los corazones de los vivos.

Prerrequisitos: tipo muerto viviente, subtipo incorporal, Presencia sobrecogedora.

Beneficio: puedes entonar un gemido como una acción estándar. Todas las criaturas vivas que se hallen en una expansión de 30' deben superar un TS de Voluntad (CD 10 + 1/2 de tus DG + tu modificador de Car) o quedan estremecidos durante 1 minuto. Este es un efecto de miedo sobrenatural, sónico, nigromántico y enajenador. Una criatura que consiga superar el TS contra el gemido no puede ser afectado por uno tuyo durante 24 horas.

Especial: si ya posees la aptitud de gemido pavoroso (consulta los ataques especiales del fantasma en el Manual de monstruos), en vez de los beneficios normales de esta dote, la CD para resistir tu gemido pavoroso aumenta en 2.

GIRO DE MUÑECA [GENERAL] (CC)



Flick of the Wrist

Con un único movimiento puedes desenfundar un arma ligera y realizar un ataque devastador.

Prerrequisitos: Des 17, Juego de manos 5 rangos, Desenvainado rápido.

Beneficio: si desenvainas un arma ligera y realizas un ataque cuerpo a cuerpo con ella en el mismo asalto, coger a tu oponente desprevenido (sólo a efectos de este ataque). Esta dote sólo puede usarse una vez por asalto y una vez por oponente durante un único encuentro de combate.

GNOMO DE LAS ROCAS BRIBÓN [GENERAL] (RF)

Rock Gnome Trickster

Tus engaños confunden particularmente los sentidos de tu objetivo.

Prerrequisito: gnomo de las rocas.

Beneficio: tus conjuros y aptitudes sortilegas de Ilusión (engaño) ganan +1 poder de conjuro (+1 a las CD de las salvaciones y +1 a las pruebas para superar la RC).

GNOMO DE LOS BOSQUES FANTASMAGÓRICO [GENERAL] (RF)

Forest Gnome Phantasist

Puedes proteger tu bosque natal con una variedad de fantasmagorías y pautas que confunden a tus enemigos.

Prerrequisitos: gnomo de los bosques.

Beneficio: tus conjuros de Ilusión (pauta) e Ilusión (fantasmagoría) y tus aptitudes sortilegas ganan +1 poder de conjuro (+1 a las CD de salvación y bonificador +1 a las pruebas para superar la RC).

GOLPE A LA ARTERIA [GENERAL, ACECHO] (CC)

Arterial Strike

Tus ataques furtivos se dirigen a los grandes vasos sanguíneos, dejando heridas que causan pérdidas masivas de sangre.

Prerrequisitos: aptitud de ataque furtivo, ataque base +4.

Beneficio: si impactas con un ataque furtivo, puedes elegir abandonar 1d6 puntos de daño adicional por ataque furtivo para causar una herida que no dejará de sangrar. Cada herida infligida de este modo provoca 1 punto de daño adicional por asalto a la víctima, hasta que ésta recibe el beneficio de una prueba de Sanar (CD 15), cualquier conjuro de *curar* o cualquier forma de curación mágica. Las heridas de varios golpes a la arteria producen una pérdida acumulativa de sangre, esto es, dos golpes a la arteria con éxito causan 2 puntos de daño adicionales por asalto hasta ser curados. Puedes causar sólo una herida que sangre por cada ataque furtivo con éxito.



GOLPE ACERADO DOBLE [GENERAL] (E)

Double Steel Strike

Por medio del entrenamiento monástico con las armas, has dominado un estilo de lucha que emplea un arma de monje inusual: la espada de dos hojas.

Prerrequisitos: Competencia con arma exótica (espada de dos hojas), Soltura con un arma (espada de dos hojas), ráfaga de golpes como rasgo de clase.

Beneficio: puedes considerar la espada de dos hojas como arma de monje especial, lo cual te permite realizar ráfagas de golpes con ella.

GOLPE ACERADO EN ESPIRAL [GENERAL] (E)

Whirling Steel Strike

Por medio del entrenamiento monástico con las armas, has dominado un estilo de lucha que emplea un arma de monje inusual: la espada larga.

Prerrequisitos: Competencia con arma marcial (espada larga), Soltura con un arma (espada larga), ráfaga de golpes como rasgo de clase.

Beneficio: puedes considerar la espada larga como arma de monje especial, lo cual te permite realizar ráfagas de golpes con ella.

GOLPE ARCANO [GENERAL] (CC)

Arcane Strike

Puedes canalizar la energía arcana dentro de tus ataques cuerpo a cuerpo.

Prerrequisitos: aptitud para lanzar conjuros arcanos de nivel 3, ataque base +4.

Beneficio: cuando activas esta dote (una acción gratuita que no provoca ataques de oportunidad), puedes canalizar la energía arcana dentro de un arma de ataque cuerpo a cuerpo, un impacto sin arma o armas naturales. Para hacerlo, debes sacrificar uno de tus conjuros de ese día (de nivel 1 o superior), pero obtienes un bonificador en todas tus tiradas de ataque durante 1 asalto igual al nivel del conjuro sacrificado, así como un daño adicional de 1d4 puntos de daño x el nivel del conjuro sacrificado. El bonificador que se añade a tus tiradas de ataque debido a esta dote no puede ser mayor que tu ataque base.

Por ejemplo, Yarren el hojacantante tiene un ataque base de +11 y la aptitud de lanzar conjuros arcanos de 4º nivel. En su turno, decide sacrificar uno de sus conjuros de 4º nivel para ese día, tachándolo como si lo hubiera utilizado. Hasta el siguiente turno, Yarren obtiene un bonificador +4 adicional a sus tiradas de ataque y 4d4 puntos de daño adicionales con un solo arma cuerpo a cuerpo de su elección (su estoque).

GOLPE AXIOMÁTICO [GENERAL] (CC)

Axiomatic Strike

Puedes convertir tu puño en un instrumento de la ley.

Prerrequisitos: impacto *ki* (legal), Puñetazo aturridor.

Beneficio: contra un oponente caótico, puedes realizar un ataque sin armas que inflige 2d6 puntos de daño adicionales. Debes declarar que usas esta dote antes de efectuar tu tirada de ataque (por tanto, un fallo en la tirada de ataque echará a perder el intento). Cada intento cuenta como uno de tus usos de la dote Puñetazo aturridor para ese día. Las criaturas inmunes al aturdimiento se ven afectadas por este daño adicional.

GOLPE BAJO [GENERAL, GUERRERO] (RF)

Low Blow

Puedes meterte entre las piernas de criaturas mayores que tú y atacarlas.

Prerrequisitos: Esquiva, Movilidad, ataque base +4.

Beneficio: como una acción de asalto completo, puedes entrar en el área ocupada por un oponente que sea al menos de una categoría de tamaño superior a la tuya. Puedes hacer entonces un ataque cuerpo a cuerpo con tu bonificador de ataque más alto contra la criatura, que está considerada desprevenida contra el ataque. Después de tu ataque, regresas a la casilla de 5' desde la que entraste a la casilla del oponente. Utilizar esta dote provoca ataques de oportunidad.

GOLPE BAJO MEJORADO [GENERAL, GUERRERO] (RF)

Improved Low Blow

Eres especialmente hábil utilizando la

dote Golpe bajo.

Prerrequisitos: Esquiva, Movilidad, Golpe bajo, ataque base +4.

Beneficio: utilizar la dote Golpe bajo no provoca ataque de oportunidad cuando te mueves a la casilla de un oponente para realizar el ataque.

Normal: un personaje con la dote Golpe bajo puede entrar en la casilla adyacente a un oponente para hacer un solo ataque y volver entonces a su propia casilla. El oponente se considera desprevenido, pero el personaje puede sufrir un ataque de oportunidad.

GOLPE CON EL ESCUDO MEJORADO [GENERAL, GUERRERO]

Improved Shield Bash

Puedes golpear con un escudo y al mismo tiempo conservar su bonificador a tu CA.

Prerrequisitos: Competencia con escudo.

Beneficio: Cuando das un golpe con el escudo sigues pudiendo aplicar el bonificador de escudo a tu CA.

Normal: Sin esta dote, un personaje que realice un golpe con el escudo pierde el bonificador de escudo a la CA hasta su siguiente turno.

GOLPE DE LA SERPIENTE [GENERAL] (E)

Serpent Strike

Por medio del entrenamiento monástico con las armas, has dominado un estilo de lucha que emplea un arma de monje inusual: la lanza larga.

Prerrequisitos: Competencia con arma sencilla (lanza larga), Soltura con un arma (lanza larga), ráfaga de golpes como rasgo de clase.

Beneficio: puedes considerar la lanza larga como arma de monje especial, lo cual te permite realizar ráfagas de golpes con ella.

GOLPE DE MUÑECA [GENERAL] (RW)

Flick of the Wrist

Con un único movimiento, desenvainas un arma ligera y lanzas un ataque devastador.

Prerrequisitos: Des 17, Truco de manos 5 rangos, Desenvainado rápido.

Beneficio: si desenvainas un arma ligera y haces un ataque cuerpo a cuerpo con ella en el mismo asalto, pillas a tu oponente desprevenido (sólo a efectos de este ataque). Puedes usar esta dote sólo una vez por asalto por oponente durante un mismo encuentro de combate.

GOLPE DEBILITADOR [CORRUPTA] (HH)

Debilitating Strike

Invocando a la corrupción en tu interior, añades un poder maligno a tus ataques cuerpo a cuerpo.

Prerrequisitos: Estallido de malevolencia, corrupción moderada.

Beneficio: esta dote convierte en malvados tus ataques cuerpo a cuerpo o sin armas a efectos de superar la reducción de daño. Además, si atacas con éxito y causas daño físico a una criatura, el objetivo también recibe 2 puntos de daño de Constitución (si tu degeneración es mayor que tu depravación) o 4 puntos de daño de Sabiduría (si tu depravación es mayor que tu corrupción). Si tienes el mismo nivel de degeneración y depravación, elige qué tipo de daño quieres causar.

Puedes usar esta aptitud dos veces al día si tienes un nivel de corrupción moderado y cuatro veces al día si tienes un nivel de corrupción severo.

Especial: debes declarar que estás usando esta dote antes de hacer tu ataque. Si usas esta dote en una criatura inmune al daño de característica, el uso diario se gasta.

No puedes combinar esta dote con Conjuro debilitador en un único ataque (por ejemplo, con un conjuro de ataque de toque). Si tienes ambas dotes, debes elegir cual quieres usar en un ataque.

GOLPE DEMOLEDOR [GENERAL, GUERRERO] (MM)

Awesome Blow

La criatura puede descargar golpes que hagan que sus oponentes más pequeños salgan volando como bolos.

Prerrequisitos: Fue 25, Ataque poderoso, Embestida mejorada, tamaño Grande o mayor.

Beneficio: como acción estándar, la criatura puede restar 4 de su tirada de ataque cuerpo a cuerpo y descargar un golpe demoleedor. Si la criatura golpea a un oponente corporal más pequeño que ella misma con un golpe demoleedor, su contrincante deberá tener éxito en una salvación de Reflejos (CD = daño infligido) o saldrá volando 10 pies en una dirección a elección de la criatura atacante y quedará abatido. La criatura atacante solamente puede empujar a su oponente en línea recta y a resultados del golpe el oponente no puede moverse más cerca de la criatura atacante de la casilla donde se encontraba al principio. Si un obstáculo impide la finalización del movimiento del oponente que ha salido volando, tanto el obstáculo como el oponente sufrirán 1d6 puntos de daño y éste se detendrá en el espacio adyacente al obstáculo.

GOLPE DESCARNADOR [GENERAL] (E)

Flensing Strike

Has estudiado un estilo de lucha marcial practicado por los monjes devotos de la Burla, que te ha enseñado a cortar la piel de tus rivales de forma muy dolorosa.

Prerrequisitos: Competencia con arma exótica (espada kama), Soltura con un arma (kama).

Beneficio: emplear el Golpe descarnador es una acción de asalto completo. Realiza una tirada de ataque con tu kama. Si aciertas a un enemigo vivo y corporal, éste deberá superar un TS de Fortaleza (CD 10 + ½ de tu nivel de personaje + tu modificador de Sab), además de sufrir el daño habitual, la CD se incrementa en 2 puntos si empuñas dos kamas (las criaturas que empuñen más de dos kamas no ganarán beneficios adicionales).

El objetivo sumará su bonificador de armadura natural, si lo posee, como bonificador a este TS. Un objetivo que falle su TS quedará sacudido por un dolor terrible, y sufrirá un penalizador -4 a sus tiradas de ataque, salvaciones y pruebas durante 1 minuto. Cienos, constructos, criaturas corporales, criaturas inmunes al dolor adicional de los golpes críticos, criaturas con inmunidades especiales al dolor, muertos vivientes y plantas no son vulnerables al efecto de esta dote.

Especial: un monje maligno puede elegir Golpe descarnador como una de sus dotes adicionales a nivel 2 ó 6, si cumple los prerrequisitos.

GOLPE EFICAZ [GENERAL] (MJ2)

Telling Blow

Cuando atacas las zonas vitales de un enemigo, siempre te las arreglas para causarle lesiones de importancia.

Prerrequisito: aptitud de hostigar o ataque furtivo.

Beneficio: cuando logres un golpe crítico contra un objetivo, añadirás el daño de tu aptitud de hostigar o ataque furtivo al daño causado. El multiplicador de crítico se aplicará sólo al daño normal, no al sumado gracias a

esta dote. Este beneficio afecta tanto a las armas cuerpo a cuerpo como a las armas a distancia.

GOLPE FINAL [MONSTRUOSA] (ES)

Final Strike

Tu agonía mortal es destructiva.

Prerrequisitos: subtipo de ácido, aire, frío, tierra, electricidad, fuego o agua.

Beneficio: cuando mueres (en el momento en que tus puntos de golpe bajan hasta -10 ó menos), tu cuerpo explota en un golpe final (una explosión elemental de destrucción) de acuerdo con la tabla a continuación. Cualquiera a menos de 60' está sujeto al efecto. Tu golpe final inflige 1d6 puntos de daño por Dado de Golpe hasta un máximo de 20d6. Todas las criaturas de la zona pueden realizar una salvación de Reflejos (CD 10 + ½ de tus Dados de Golpe + tu modificador de Con) para recibir la mitad del daño. La explosión también tiene un efecto secundario que puede ser reducido o negado (tal como muestra la tabla) superando una segunda salvación del tipo indicado (con la misma CD que la del daño principal).

Subtipo	Daño primario	Daño secundario
Ácido	Ácido	Ceguera durante 2d4 asaltos, Fortaleza niega
Agua	Estallido de agua (daño contundente)	Empapar (extingue el fuego no mágico automáticamente o el fuego mágico como un <i>disipar magia</i> lanzado por un hechicero de un nivel igual al total de tus DG
Aire	Estallido de viento (daño contundente)	Armonías destructivas (1d6 de daño sónico por cada 2 Dados de Golpe; Reflejos mitad
Electricidad	Rayo	Trueno (1d6 de daño sónico por cada 2 Dados de Golpe; aturdimiento 1 asalto, sordera durante 4d6 asaltos; Reflejos mitad y niega la sordera)
Frío	Frío	Esquirlas de hielo (1d6 de daño perforante por cada 2 Dados de Golpe; Reflejos mitad
Fuego	Fuego	Explosión de luz (1d6 de daño por cada 2 Dados de Golpe; Reflejos mitad)
Tierra	Explosión de fragmentos de roca	Terremoto (como el conjuro, salvación de Reflejos de acuerdo con el efecto)

Especial: un golpe final deja tu cuerpo imposible de *revivir de los muertos* o *resucitar*. Sólo un conjuro de *resurrección verdadera*, *milagro* o *deseo* puede devolverte a la vida.

GOLPE HÁBIL [GENERAL] (AC)

Deft Strike

Puedes dirigir ataques contra los puntos débiles de las defensas de tu adversario.

Prerrequisitos: Int 13, Avistar 10 rangos, Pericia en combate, ataque furtivo.

Beneficio: como una acción estándar, puedes encontrar un punto débil en la armadura de un objetivo visible. Esto requiere una prueba de Avistar contra una CD igual a la CA de éste. Si tienes éxito, tu siguiente ataque contra él (el cual debe realizarse en el siguiente turno a más tardar) ignora el bonificador de armadura, natural o no, a la CA (incluyendo cualquier bonificador de mejora a ésta). El resto de bonificadores a la CA se aplican normalmente.

Si utilizas un arma a distancia para llevar a cabo el ataque, tu oponente debe encontrarse a 30 pies o menos de ti para que esta dote se aplique.

GOLPE INESPERADO DEL SAUCE [GENERAL] (GJE)

Sudden Willow Strike

Tu entrenamiento monástico te concede una gran precisión con el bastón. Podrás atacar con rapidez y alcanzar a tus enemigos en sus zonas más vulnerables, aturdiéndolos.

Esta dote es enseñada y practicada por los estudiantes de la tradición monástica del Brazo largo.

Prerrequisitos: Des 13, Sab 13, Impacto sin arma mejorado, Puñetazo aturdir, Soltura con un arma (bastón)

Beneficio: podrás emplear tu dote Puñetazo aturdir con tus ataques con el bastón.

Normal: sólo puedes emplear Puñetazo aturdir con tus ataques sin armas.

GOLPE MORTAL [GENERAL] (AC)

Death Blow

Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

No pierdes el tiempo con enemigos abatidos.

Prerrequisitos: Iniciativa mejorada, ataque base +2.

Beneficio: puedes asestar un golpe de gracia a un enemigo indefenso como acción estándar. Sin embargo, hacerlo provoca ataques de oportunidad de la forma habitual.

GOLPE RESONANTE [GENERAL, GUERRERO] (OE)

Resounding Blow

Tus ataques más poderosos pueden hacer que tus enemigos tiemblen ante ti.

Prerrequisitos: Fue 13+, Ataque poderoso, Intimidar 7 rangos.

Beneficio: siempre que causes un impacto crítico empleando un arma cuerpo a cuerpo con la que seas competente, tu rival deberá superar un TS de Voluntad (CD 10 + ½ de tu nivel de personaje + modificador de Carisma) o quedar acobardado durante 1 asalto. El ataque sin armas de un monje se considera cuerpo a cuerpo a efectos de esta dote.

GOLPE SOBRE LA CABEZA [GENERAL] (D)

Overhead Thrust

Puedes hacer un peligroso ataque a cualquiera que intente aplastarte o pasarte por encima.

Prerrequisitos: Ataque poderoso, ataque base +6, Lucha de cerca.

Beneficio: puedes utilizar un arma perforante o cortante para realizar un ataque de oportunidad contra un enemigo que utilice un ataque para impactarte desde arriba, como arrollar, pisotear, picado poderoso o el ataque de aplastamiento de un dragón. No puedes utilizar esta dote si estás desprevenido o apresado. Esta dote no te concede un ataque de oportunidad adicional en un asalto, por lo que la dote no te será de ayuda si no te quedan ataques de oportunidad disponibles.

Obtienes un modificador especial de ataque basado en el tamaño del oponente, como se muestra a continuación. Si tu ataque acierta, realizas triple daño.

Tamaño del oponente	Bonificador
Colosal	+16
Gigantuesco	+12
Enorme	+8
Grande	+4
Mediano o más pequeño	+0

Especial: cualquier dado extra de daño que cause tu ataque (como la aptitud de ataque furtivo o una capacidad especial del arma) no se multiplica con esta dote.

Si obtienes un impacto crítico, el daño extra que realizas se suma al daño extra que realizas con esta dote. Suma juntos todos los multiplicadores de daño de acuerdo a la regla estándar (consulta *Cómo multiplicar* en el *Manual del Jugador*). Por ejemplo, si tu arma hace doble daño con un impacto crítico, cualquier impacto crítico que realices mientras utilizas esta dote hace daño cuádruple.

GOLPETAZO CON EL ESCUDO [GENERAL, GUERRERO] (CC)

Shield Slam

Puedes usar tu escudo para atontar a tu oponente.

Prerrequisitos: Golpe con el escudo mejorado, Cargar con el escudo, ataque base +6.

Beneficio: como acción de asalto completo o como acción de carga, puedes realizar un ataque con tu escudo contra un oponente. Si ciertas, obligas al objetivo que sufre este ataque a efectuar un TS de Fortaleza (CD 10 + ½ del nivel de tu personaje + tu modificador de Fue), y además infliges el daño normal. Un defensor que falle su TS queda atontado durante 1 asalto (hasta justo antes de tu siguiente acción). Los constructos, los cienes, las plantas, los muertos vivientes, las criaturas incorpóreas y las criaturas inmunes a los golpes críticos no pueden ser atontadas.

GRACIA ARCANA DRAGONIL [DRAGONIL] (RR)

Draconic Arcane Grace

Puedes convertir una parte de tu energía de conjuros arcanos en bonificadores a los tiros de salvación.

Prerrequisitos: Herencia dragonil, hechicero de nivel 1.

Beneficio: como acción inmediata, puedes gastar un espacio de conjuro arcano para obtener un bonificador a todas las salvaciones hasta el comienzo de tu siguiente turno.

El bonificador es igual al nivel del espacio de conjuro usado. Puedes declarar que estás usando esta aptitud después de haber hecho el tiro de salvación, pero debes hacerlo antes de que el DM revele si la salvación tiene éxito o fracasa.

GRAN DESGARRADURA [CAMBIANTE] (E)

Great Rend

Sabes cómo golpear con tus garras donde duele.

Prerrequisitos: cambiante con el rasgo garras afiladas, ataque base +4.

Beneficio: si impactas con tus dos ataques de garra, causarás un daño adicional igual a 1d4 + ½ de tu modificador de Fue, más un punto adicional por cada nivel de personaje que tengas.

GRAN FORTALEZA [GENERAL]

Great Fortitude

Eres más resistente de lo normal.

Beneficio: obtienes un +2 en todos tus tiros de salvación de fortaleza.

GRAN GRITO DE KIAI [GENERAL] (CC)

Great Kiai Shout

Tu grito de *kiai* puede hacer que tus oponentes huyan despavoridos.

Prerrequisitos: Car 13, Grito de *kiai*, ataque base +9.

Beneficio: cuando emitas un grito de *kiai*, tus oponentes huirán despavoridos durante 2d6 asaltos a no ser que tengan éxito en su salvación de Voluntad (CD 10 + ½ de tu nivel de personaje + tu modificador de Carisma). El grito de *kiai* sólo afecta a oponentes con menos DG o niveles que tú.

GRAN HENDEDURA [GENERAL, GUERRERO]

Great Cleave

Blandes las armas de cuerpo a cuerpo con tanta fuerza que puedes golpear varias veces al matar a tus enemigos.

Prerrequisito: Fue 13, Ataque poderoso, Hendedura, ataque base +4.

Beneficio: Esta dote funciona igual que Hendedura, pero sin límite al número de veces que puedes usar la dote en un mismo asalto.

GRAN MORDISCO [CAMBIANTE] (E)

Great Bite

Sabes cómo hincar tus colmillos donde más duele.

Prerrequisitos: cambiante con el rasgo colmillos largos, ataque base +6.

Beneficio: tus ataques con los colmillos ahora tienen un multiplicador de crítico x3.

Normal: sin esta dote, tus ataques con colmillos tienen un multiplicador de crítico x2.

GRANADERO [GENERAL, GUERRERO] (MJ2)

Grenadier

Eres muy hábil en el uso de las armas deflagradoras. Tu especialidad es lanzarlas al punto exacto en que causen más daño al explotar en medio de un combate.

Beneficio: eres un experto con las armas deflagradoras y todo tipo de mezclas incendiarias. Obtienes un bonificador +1 a tus tiradas de ataque con armas deflagradoras y un bonificador +1 al daño con dichas armas (también al de la salpicadura).

GRANDE Y EN CARGA [GENERAL] (D)

Large and in Charge

Puedes evitar que los oponentes se acerquen dentro de tu alcance.

Prerrequisitos: alcance natural de 10' o más, tamaño Grande o mayor.

Beneficio: cuando realizas con éxito un ataque de oportunidad contra un oponente que se está moviendo dentro de tu área de amenaza, puedes obligar al oponente a retrasarse al espacio de 5' donde estaba antes de provocar el ataque de oportunidad. Después de impactar con tu ataque de oportunidad, realiza una prueba enfrentada de Fuerza contra tu oponente. Ganas un bonificador +4 por cada categoría de tamaño superior que tengas sobre tu oponente, y un bonificador normal +1 por cada 5 puntos de daño que hayas causado con tu ataque de oportunidad. Si ganas la prueba enfrentada, tu oponente es empujado hacia atrás 5' hacia el espacio que acaba de dejar. Un oponente al que hayas empujado ya no se puede mover más en este asalto.

GRANDIOSO Y PEQUEÑO [SALVAJE] (CCH)

Great and Small

Canalizando los espíritus de todas las criaturas, puedes aumentar o reducir tu tamaño sin cambiar tu forma de otra manera.

Prerrequisitos: rasgo de clase de forma salvaje, aptitud par asumir la forma de una criatura Grande usando forma salvaje.

Beneficio: puedes gastar un uso diario de tu aptitud de forma salvaje para crecer o reducir tu tamaño en una categoría.

No puedes utilizar esta dote múltiples veces para crecer o reducir tu tamaño más de una categoría más allá de tu tamaño normal y este efecto no se apila con otros que cambien tu tamaño. Puedes activar esta dote sólo mientras estás en tu forma normal. Por lo demás, esta aptitud sobrenatural funciona como los conjuros *agrandar persona* y *reducir persona* (nivel de lanzador igual a tu nivel de personaje).

GRITO DE ALERTA [BARDO] (CS)

Warning Shout

Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

La fuerza de tu interpretación es tan potente que puede guiar a un aliado hacia la seguridad.

Prerrequisitos: música de bardo, Interpretar 9 rangos, evasión.

Beneficio: como acción inmediata puedes gastar dos usos diarios de tu aptitud de música de bardo para conceder a un único aliado (distinto de ti mismo) un bonificador +5 de moral a su próxima evasión y salvación de Reflejos. El aliado debe estar a un máximo de 30 pies de ti y ser capaz de verte y oírte. El efecto permanece hasta que el objetivo realiza un tiro de salvación o hasta el comienzo de tu siguiente turno, lo que ocurra primero.

GRITO DE KIAI [GENERAL] (CC)

Kiai Shout

Puedes emitir un grito que infunde el terror en tus enemigos.

Prerrequisitos: Car 13, ataque base +1.

Beneficio: emitir un grito de *kiai* es una acción estándar. Los oponentes que puedan oír tu grito y se encuentren a un máximo de 30 pies de ti pueden quedar estremecidos durante 1d6 asaltos. El grito de *kiai* sólo afectará a oponentes con menos DG o niveles de los que tú poseas. Un oponente en el área afectada puede resistirse a los efectos con una salvación de Voluntad con éxito (CD 10 + ½ de tu nivel de personaje + tu modificador de Carisma). Puedes usar el Grito de *kiai* una vez al día.

GUARDA INICIADO [GENERAL] (E)

Warden Initiate

Has sido entrenado en las antiguas tradiciones druídicas de los Guardas del bosque, una secta dedicada a la protección de las llanuras orientales y los grandes bosques de los confines de Eldeen.

Prerrequisitos: aptitud para lanzar espontáneamente *convocar aliado natural*.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 de desvío a tu CA cuando luches dentro de un bosque.

Añades Saltar y Tregar como habilidades de tu clase de druida.

Además, podrás lanzar los siguientes conjuros como si formasen parte de la lista de conjuros de druida del nivel correspondiente:

1^{er} nivel: *protección contra el mal*

2^o nivel: *detectar pensamientos*

3^{er} nivel: *desplazamiento*

4^o nivel: *localizar criatura*

5^o nivel: *inmovilizar monstruo*

6^o nivel: *rechazo*

7^o nivel: *destierro*

8^o nivel: *pantalla*

9^o nivel: *inmovilizar monstruo en grupo*

GUARDABOSQUE [REGIONAL] (GJF)

Forester

Eres uno con los poderosos bosques de Faerûn. Pocos pueden igualar tu conocimiento del bosque o tu habilidad en el campo de batalla que has elegido.

Prerrequisitos: elfo (el bosque Alto, el bosque Khondal, el bosque de Lezhyr o Sildëyuir), gnomo (el Gran Valle), humano (el Gran valle o las tierras de los Valles), mediano (el bosque Khondal), semielfo (Aglarond o el bosque Alto) o volodni (el bosque de Lezhyr).

Beneficio: obtienes un bonificador +1 en las pruebas de Avistar, Esconderse, Escuchar y Moverse sigilosamente. Este bonificador aumenta hasta +3 cuando estés en un terreno boscoso.

Especial: sólo puedes elegir esta dote como personaje de nivel 1. No puedes tener más de una dote regional.

GUERRERO ALADO [TÁCTICA, GUERRERO] (RW)

Winged Warrior

Usas tus alas para algo más que volar.

Prerrequisitos: Flotar, debes tener alas, ataque base +4.

Beneficio: la dote de Guerrero alado te permite el uso de tres maniobras tácticas.

Levantar polvareda: para usar esta maniobra, debes estar de pie o volando a no más de 10 pies de altura sobre un área llena de escombros sueltos. Si bates con fuerza tus alas como acción de movimiento, la corriente de aire crea una nube hemisférica con un radio de 20 pies. La visión clara dentro de la nube se limita a 10 pies. Las criaturas que estén a una distancia entre 11 y 20 pies de distancia, poseen ocultación. A más de 20 pies de distancia, las criaturas tienen ocultación total. Aquellos atrapados en la nube deben tener éxito en una prueba de Concentración (CD 10 + la mitad de tu nivel de personaje) para lanzar un conjuro.

Salto volador: para usar esta maniobra, debes moverte una distancia mayor que tu movimiento terrestre base durante el asalto. Si lo haces, ganas un bonificador +4 a tus pruebas de Saltar, Equilibrio y Tregar ya que tus alas te ayudan a elevarte y a estabilizarte.

Velo de plumas: para usar esta maniobra, debes gastar una acción de movimiento para envolver tu cuerpo con tus alas. No puedes estar volando

durante esta maniobra. En ese momento puedes realizar una finta en combate (como se describe en la habilidad de Engañar) como parte de tu ataque, desplegando repentinamente tus alas para desvelar tu arma justo en el momento en que está a punto de dar el golpe. La maniobra de velo de plimas sólo funciona contra un enemigo concreto una vez por combate.

Especial: la dote de Flotar permite a una criatura de tamaño Grande o mayor crear una nube de polvo mayor que la que se consigue con la maniobra de levantar polvareda.

GUERRERO DE LA MONTAÑA [GENERAL, GUERRERO] (RS)

Mountain Warrior

Eres un experto luchando en el desnivelado suelo de los terrenos montañosos.

Prerrequisitos: Supervivencia 5 rangos, ataque base +3.

Beneficio: cuando haces un ataque cuerpo a cuerpo desde terreno más elevado que el de tu oponente, obtienes un bonificador +1 a tu tirada de daño. Cuando haces un ataque a distancia desde un terreno más elevado que el de tu objetivo, ganas un bonificador +1 a tu tirada de ataque.

Cuando un oponente te ataca cuerpo a cuerpo desde un terreno más elevado que el tuyo, ese oponente no obtiene un bonificador +1 a su tirada de ataque.

Obtienes un bonificador +2 a todas las pruebas de Equilibrio cuando te muevas en pendientes empinadas (ver página 90 de la Guía del Dungeon Master).

Normal: un personaje que haga ataques cuerpo a cuerpo desde un terreno elevado obtiene un bonificador +1 a las tiradas de ataque. Los ataques a distancia desde terreno más elevado no reciben ningún bonificador.

GUERRERO DE LOS FILOS VALENAR [RACIAL] (GJE)

Bladebearer of the Valenar

Has entrenado mucho con las cimitarras, incluida la cimitarra doble valenar. Eres un experto en la lucha a caballo con los filos curvos característicos de esta tierra.

Prerrequisitos: elfo, región de origen Valenar, competencia con la cimitarra o el alfanjón.

Beneficio: consideras la cimitarra doble valenar como arma marcial. Además, causarás 1 punto de daño adicional cuando realices un ataque en cuerpo a cuerpo con un alfanjón, cimitarra o cimitarra doble de Valenar desde una montura. Si posees alguna de las siguientes dotes para el alfanjón: la cimitarra o la cimitarra doble valenar, podrás aplicar sus efectos a las tres armas: Crítico mejorado, Especialización con un arma, Especialización mayor con un arma, Soltura con un arma y Soltura mayor con un arma.

Cuando gastes un punto de acción para mejorar una tirada de ataque realizada con un alfanjón, una cimitarra o una cimitarra doble valenar, también podrás sumar el resultado del dado de acción a la tirada de daño de dicho ataque.

GUERRILLERO [GENERAL] (HG)

Guerrilla Warrior

Sabes moverte sigilosamente incluso llevando una armadura.

Beneficio: reduce el penalizador de armadura en 1 (hasta un mínimo de 0) cuando lleves armadura ligera o intermedia.

Los rangos en las habilidades Esconderse y Moverse sigilosamente te cuestan 1 punto de habilidad, incluso aunque sean habilidades transláseas. No obstante, el número máximo de rangos que puedes tener en una habilidad translásea sigue siendo el mismo.

Normal: si Esconderse y Moverse sigilosamente son habilidades transláseas para ti, cada rango que adquieras en estas habilidades te costará 2 puntos de habilidad en caso de no tener esta dote.

HABITANTE DE LAS PROFUNDIDADES [GENERAL] (ES)

Deep Denizen

Estás adaptado al entorno subterráneo

Prerrequisitos: subterráneo como único tipo de terreno.

Beneficio: la vida subterránea ha afinado tus sentidos no visuales mejor que a los moradores de la superficie. Obtienes un bonificador de competencia +2 a las pruebas de Escuchar y un bonificador de competencia +4 cuando rastreas con el olfato.

HABITUADO A LA ENERGÍA [GENERAL] (ES)

Inured to Energy

Prerrequisito: resistencia al tipo de energía que especifiques al obtener la dote.

Beneficio: una de tus resistencias existentes a un tipo de energía se incrementa en 10. Sólo puedes usar esta dote para mejorar las resistencias que ya tienes, no para obtener un nuevo tipo de resistencia a la energía. Por ejemplo, un demonio puede incrementar sus resistencias al ácido, frío o fuego, pero con esta dote no puede obtener una resistencia sónica.

Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

Especial: puedes obtener esta dote varias veces y sus efectos se apilan. Cada vez que escoges esta dote, puedes o bien aplicarla a cualquier tipo de energía contra la que ya tengas resistencia incrementada mediante esta dote, o bien incrementar otra resistencia existente.

HABLA OSCURA [VIL] (OV)

Dark Speech

El personaje aprende algunas nociones de la lengua del verdadero poder oscuro.

Prerrequisito: bonificador base de salvaciones Vol +5, Int 15, Car 15

Beneficio: el personaje puede utilizar el Habla oscura para traer odio y miedo a los demás, para ayudarlo a lanzar conjuros malignos y crear objetos mágicos y para debilitar objetos mágicos. Ver apéndice.

Normal: intentar pronunciar una palabra del Habla oscura siempre tiene como resultado la muerte inmediata para un hablante que no esté entrenado en este poder oscuro. Afortunadamente, es imposible hacer que alguien use el Habla oscura si no lo desea, debido a lo exigente y preciso de la pronunciación del lenguaje.

Especial: el personaje obtiene un bonificador +4 de circunstancia en los tiros de salvaciones realizados cuando alguien utilice el Habla oscura contra él.

HABLAR A LA VEZ [MONSTRUOSA] (ES)

Multivoice

Si tienes dos o más cabezas puedes lanzar más conjuros de lo normal en un asalto.

Prerrequisitos: Des 15, Int 15, dos o más cabezas, Combate con dos armas mejorado, Ataque múltiple, Apresurar conjuro, Combate con dos armas

Beneficio: como acción de asalto completo puedes lanzar un conjuro adicional (o usar una aptitud sortillega en combinación con un conjuro u otra aptitud sortillega) cada asalto. Cada conjuro usado de este modo debe tener un tiempo de lanzamiento de 1 acción, una aptitud sortillega tampoco puede tardar más de una acción estándar en completarse. Utilizar esta dote provoca un ataque de oportunidad. Si tu concentración se interrumpe durante el lanzamiento de los conjuros o uso de las aptitudes sortillegas simultáneo, ya sea al recibir daño o por otras razones, se requiere una prueba de Concentración por cada conjuro o aptitud sortillega. Fallar cualquier prueba de Concentración estropea ambos conjuros o aptitudes sortillegas.

También puedes utilizar una cabeza para lanzar un conjuro o usar una aptitud sortillega mientras la otra activa un ataque especial basado en la cabeza, como un arma de aliento o un rayo ocular.

Normal: sin esta dote sólo puedes lanzar un conjuro por asalto y no puedes combinar el lanzamiento de conjuros con otras acciones.

Especial: no se puede exceder el límite de un conjuro apresurado por asalto (ya que también tienes la dote Apresurar conjuro) mientras usas esta dote.

HACHA ESCUDADA [ESTILO] (RS)

Shielded Axe

Has dominado el estilo de luchar con una hacha de guerra enana y una hacha de mano mientras mantienes una rodela atada a tu mano torpe, y has aprendido a usar esta inusual combinación de armas y rodela para protegerte mientras blandes ambas hachas con efectividad.

Prerrequisitos: competencia con hacha de guerra enana, competencia con hacha de mano, competencia con escudo, combate con dos armas.

Beneficio: cuando haces un ataque completo con tu hacha de guerra enana en tu mano principal y tu hacha de mano en tu mano torpe, puedes seguir manteniendo el bonificador de escudo por la rodela atada a tu mano torpe. Además, no recibes el habitual penalizador -1 a las tiradas de ataque cuando usas una rodela..

HALO DE LUZ [ELEVADA] (OE)

Nimbus of Light

Estas cubierto por una radiante luz que te señala como sirviente de los ideales mas puros. Toda la gente a la que miras reconoce sin ningún genero de duda que eres un campeón del bien y favorecido por los poderes de los planos superiores. El halo puede ser como una nube que te envuelve todo tu cuerpo o puede tomar la forma de rayos de luz alrededor de tu cabeza.

Beneficio: las criaturas buenas reconocen automáticamente el resplandor como signo de pureza y devoción a los poderes del bien. Obtienes un bonificador +2 de circunstancia a todas las pruebas de Diplomacia y Averiguar intenciones realizadas cuando actúes con criaturas buenas.

Tu luminosidad ilumina como una lámpara común, puedes eliminar este brillo a voluntad y reactivarlo de nuevo como acción gratuita.

HELOR MORTAL [GENERAL] (LM)

Deadly Chill

Los muertos vivientes que revives o que creas infligen más daño de lo habitual.

Prerrequisitos: Artesano de cadáveres.

Beneficio: todos los muertos vivientes corporales que crees con cualquier conjuro nigromántico infligen 1d6 puntos de daño adicionales por frío con sus armas naturales.

HENDEDURA [GENERAL, GUERRERO]

Cleave

Puedes dar golpes muy poderosos.

Prerrequisito: Fue 13+, Ataque poderoso.

Beneficio: siempre que infligas a una criatura suficiente daño como para dejarla fuera de combate (normalmente reduciendo sus pg por debajo de 0 o matándola), podrás realizar inmediatamente un ataque adicional contra otra criatura situada en las proximidades más inmediatas. No podrás dar un paso de 5' antes de efectuar este ataque adicional, que deberás realizar con la misma arma y bonificador que se usó para el ataque que abatió a la anterior criatura. Sólo puedes utilizar esta aptitud una vez por asalto.

HERENCIA DE FATA [HEREDADA]

Fey Heritage

Desciendes de criaturas nativas de los reinos de las fatas. Eres naturalmente resistente a los efectos más comunes producidos por tus ancestros.

Prerrequisito: Alineamiento no Legal.

Beneficio: obtienes un bonificador +3 a las salvaciones de Voluntad contra efectos de encantamiento.

HERENCIA DE HECHICERO CELESTIAL [HEREDADA] (MJ2)

Celestial Sorcerer Heritage

Tu árbol genealógico se manifiesta en la forma de varias aptitudes especiales. Tendrás acceso a poderes similares a los de un arconte.

Prerrequisitos: Hechicero de nivel 1.

Beneficio: obtienes un bonificador a los TS contra electricidad y petrificación igual al número de dotes de hechicero celestial que poseas. También añadirás *protección contra el mal* a tu lista de conjuros conocidos de nivel 1 de hechicero. Este conjuro se sumará a los que conozcas en función de tu nivel de hechicero.

HERENCIA DE HECHICERO INFERNAL [HEREDADA] (MJ2)

Infernal Sorcerer Heritage

Tu energía arcana innata proviene de tus antepasados infernales. Tu sangre corre espesa con su poder, lo que te concede varias aptitudes especiales.

Prerrequisitos: Hechicero de nivel 1.

Beneficio: obtienes un bonificador a los TS contra electricidad y veneno igual al número de dotes de hechicero infernal que poseas. Cuando emplees un conjuro de conjuración (convocación) para llamar a un ajeno maligno, sumarás +2 a tu nivel de lanzador.

HERENCIA DRAGONIL [DRAGONIL] (RR)

Draconic Heritage

Tienes una mayor connexion con tu línea de sangre dragonil que otros de tu especie.

Prerrequisito: Hechicero de nivel 1.

Beneficio: obtienes el subtipo sangre de dragón. Elige un tipo de dragón de la lista del apéndice. Esa sera tu herencia dragonil, que solo puede cambiarse siguiendo el Rito de Afinidad dragonil (ver Apéndices). Los semidragones deben elegir el mismo tipo de dragón que su ascendente dragón.

Cuando declaras tu herencia dragonil, obtienes la habilidad indicada en la tabla como habilidad clásica de hechicero. Además, obtienes un bonificador igual al número de dotes dragoniles que tengas a los tiros de salvación contra efectos de sueño mágico y parálisis, así como en las salvaciones contra conjuros y aptitudes cuyo descriptor coincida con la entrada en la tabla.

Especial: con permiso de tu DM, puedes elegir una herencia dragonil asociada con un tipo de dragón que no aparezca en el Manual de Monstruos.

HERENCIA HUMANA [RACIAL] (RD)

Human Heritage

Tu herencia humana es más prominente que entre otros de tu especie.

Prerrequisito: raza semihumana o raza descendiente de humanos.

Beneficio: se te consideras humanoide del subtipo humano a efectos de asignarte todos los efectos. Si no eres un humanoide, tu tupo cambia a humanoide y obtienes el subtipo humano. Si ya eres un humanoide, obtienes el subtipo humano. En cualquier caso, retienes otros subtipos que pudieras poseer (como orco o extraplanar), y retienes todos los rasgos comunes a todas las criaturas de tu tipo original (como visión en la oscuridad).

Obtienes 4 puntos de habilidad adicionales.

Especial: esta dote sólo se puede elegir a nivel 1.

Consulta la barra lateral de Variante: Semihumanos y razas semihumanas.

VARIANTE: SEMIHUMANOS Y RAZAS SEMIHUMANAS

Según el Manual del Jugador, semielfos y semiorcos se tratan como si fueran elfos y orcos, respectivamente, a la hora de determinar varios efectos del juego, pero no como humanos. Otras razas semihumanas, como los aasimar y los tiflin, se describen como “humanos” con un resto de sangre celestial o infernal, pero son ajenos al lugar de humanoides.

Estas limitaciones quieren decir que varias opciones disponibles en el manual Races of Destiny están fuera del alcance para esas razas. A discreción del DM, los semihumanos y razas semihumanas pueden agruparse con los humanos y humanoides con el subtipo humano (en lugar de su propio subtipo). Esto significa que dichas razas se consideran humanas a efectos de cumplir los requisitos para una dote o clase de prestigio, para activar objetos mágicos sólo para humanos, para adjudicarles efectos que tratan a los humanos de forma distinta que a otras razas, etc.

Para la mayoría de las razas semihumanas, este es sólo un cambio menor. Dichas razas retienen los subtipos humanoides que poseían al tiempo que obtienen el subtipo humano. Los semielfos, por ejemplo, podrían tener tanto el subtipo humano como el elfo, mientras que los semiorcos tendrían los subtipos humano y orco. Los semiogros retendrían su tipo Gigante al tiempo que obtendrían el subtipo humano. Habitualmente, el resultado es que dichas razas disfrutan de todos los beneficios (y sufren todos los inconvenientes) que proporcionan ambos subtipos. Por ejemplo, los semielfos podrían usar objetos mágicos sólo para humanos al tiempo que pueden acceder a clases de prestigio sólo para elfos.

En el caso de otros semihumanos o razas semihumanas, esto representa un cambio mucho mayor. Las razas planodeudas descendientes de humanos cambiarían su tipo de ajenos nativos a humanoides con el subtipo humano. Las razas planodeudas a las que afecta este cambio serían los aasimar y tiflin, los caósidos y zénitre (Manual de Monstruos II), Mecanátrix y Shyft (Manuscrito infernal) y los genaies (Monstruos de Faerûn). Los semicelestiales, semiinfernales y semidragones humanos cambiarían de ajenos o dragones a humanoides con el subtipo humano. De cualquier modo, estos personajes retendrían cualquier rasgo poseído por todas las criaturas en su forma original (los ajenos retienen su visión en la oscuridad, los dragones retienen la visión en la oscuridad y en la penumbra, su inmunidad al sueño y parálisis, etc.).

Si eliges no ofrecer esta variante, puedes conseguir un efecto similar con la dote de Herencia humana.

Beneficio: como morador del ártico, eres más resistente. La CD de tu alvación de Fortaleza para evitar el daño atenuado del frío se reduce en 10. Además, puedes salvarte cada minuto (CD 10, +1 por cada prueba anterior) para resistir los efectos de la hipotermia en aguas muy frías.

HUJO DEL INVIERNO [GENERAL] (E)

Child of Winter

Has sido entrenado en las tradiciones drúidicas de los Hijos del invierno, una secta de los confines de Eldeen que abraza los preceptos de la decadencia y la muerte.

Prerrequisito: aptitud para lanzar espontáneamente *convocar aliado natural*, alineamiento bueno.

Beneficio: puedes emplear cualquier conjuro de druida que normalmente se dirige contra animales también contra sabandijas. Se considera que una sabandija descerebrada tiene Inteligencia 2 a efectos de enfrentarse a tu poder mental, y puede ser hechizada, calmada o blanco de tu empatía salvaje o aptitudes similares.

Además, podrás emplear tus conjuros de *convocar aliado natural* para convocar sabandijas. Añade los siguientes monstruos a la lista de criaturas que puedes convocar a cada nivel correspondiente:

1^{er} nivel

Araña monstruosa, Pequeña
Ciempiés monstruoso, Mediano
Escorpión monstruoso, Pequeño

2^o nivel

Araña monstruosa, Mediana
Ciempiés monstruoso, Grande
Escorpión monstruoso, Mediano
Hormiga gigante, obrera
Plaga de arañas

3^{er} nivel

Araña monstruosa, Grande
Ciempiés monstruoso, Enorme
Hormiga gigante, reina
Hormiga gigante, soldado

4^o nivel

Avispa gigante
Escorpión monstruoso, Grande
Mantis religiosa gigante
Plaga de langostas

5^o nivel

Carroñero reptante
Escarabajo astado gigante
Plaga de ciempiés

6^o nivel

Ciempiés monstruoso, Gargantuesco
Escorpión monstruoso, Enorme

7^o nivel

Araña monstruosa, Gargantuesca
Plaga de avispas infernales

8^o nivel

Ciempiés monstruoso, Colosal
Escorpión monstruoso, Gargantuesco

9^o nivel

Araña monstruosa, Colosal
Escorpión monstruoso, Colosal

HERENCIA INFERNAL [HEREDADA]

Fiendish Heritage

Eres descendiente de criaturas nativas de los Planos Inferiores. Compartes algo de la resistencia natural de tus ancestros al veneno y eres resistente a la magia de los enemigos buenos.

Prerrequisito: alineamiento no bueno.

Beneficio: obtienes un bonificador +4 a las salvaciones de Fortaleza contra venenos.

También obtienes un bonificador +1 a los tiros de salvación contra conjuros u otros efectos producidos por criaturas buenas.

HERIDAS ESPONTÁNEAS [GENERAL] (DC)

Spontaneous Wounder

Prerrequisitos: Sab 13, Saber (religión) 4 rangos, alineamiento no bueno, capacidad para lanzar cualquier conjuro de *infligir heridas*.

Beneficios: puedes usar tu aptitud de lanzamiento de conjuros para lanzar de forma espontánea conjuros de *infligir* (de la lista de conjuros de tu clase) igual que un clérigo. Puedes usar esta aptitud un número total de veces por día igual a tu modificador de Sabiduría.

HUJO DE LOS PANTANOS [GENERAL] (GJE)

Child of the Swamps

Has pasado muchos años en los pantanos de la marca Sombría. Serás capaz de hallar comida y refugio en los cenagales más infectos, y moverte con gran agilidad por terreno difícil.

Prerrequisito: región de origen la marca Sombría.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a las pruebas de Avistar y Supervivencia, siempre que estés en terreno pantanoso o marjales.

Además, podrás realizar un paso de 5' mientras te encuentres en una zona de ciénaga superficial o maleza rala de un marjal (NdT: consulta la página 88 de la Guía del Dungeon Master), ignorando las penalizaciones de movimiento habituales por tales causas.

HUJO DEL INVIERNO [GENERAL] (ES)

Winter's Child

Estás adaptado al entorno frío.

Prerrequisito: terreno frío

HISTORIA ORAL [GENERAL] (RF)

Oral History

Estás versado en el arte de la narración y la historia oral de tu cultura.

Regiones: las Lunshaes, el Norte, enano ártico, enano dorado, enano escudo.

Beneficio: obtienes un +2 a todas las pruebas de Saber (historia) e Interpretar.

HOJA DE FUERZA [RESERVA] (CM)

Blade of Force

Puedes rodear un arma con una efímera aura de fuerza.

Prerrequisito: aptitud para lanzar conjuros de nivel 3.

Beneficio: mientras tengas un conjuro de fuerza de nivel 3 o superior disponible para lanzar, puedes rodear un arma cuerpo a cuerpo o una única pieza de munición con un delgado campo de fuerza. Activar esta aptitud es una

Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

acción rápida. Debes tocar el arma que va a ser afectada como parte de la acción.

El siguiente ataque hecho con el arma, si ocurre antes del final de tu siguiente turno, causa 1 punto adicional de daño por nivel del conjuro de fuerza de mayor nivel que tengas disponible para lanzar. Además, el arma ignora la probabilidad de fallo concedida a una criatura incorporal. Si el siguiente ataque con el arma falla, este beneficio se pierde.

Como beneficio secundario, obtienes un bonificador +1 de competencia a tu nivel de lanzador cuando lanzas conjuros de fuerza.

HOMBRE DE MUNDO [GENERAL] (AC)

Jack of All Trades

Tienes algunas nociones incluso de las habilidades menos conocidas

Prerrequisitos: Int 13.

Beneficio: puedes utilizar cualquier habilidad como si tuvieras medio rango en ella.

Este beneficio te permite intentar pruebas con habilidades que normalmente sólo las permiten si se tiene entrenamiento con ellas (como las de Descifrar escritura y Saber). Si una no proporciona pruebas (como la de Hablar un idioma), esta dote no tiene efecto.

Normal: sin esta dote no puedes intentar pruebas de algunas habilidades (Abrir cerraduras, Conocimiento de conjuros, Descifrar escritura, Inutilizar mecanismo, Juegos de manos, Oficio, Piruetas, Saber, Trato con animales y Usar objeto mágico) a menos que tengas rangos en ellas.

HORIZONTES LEJANOS [INICIADO] (RD)

Far Horizons

By dedicating yourself to the philosophies of Fharlanghn, you have become a more world-wise and capable traveler.

Prerrequisitos: Clérigo de nivel 1, Fharlanghn como deidad.

Beneficio: añade Trepas, Saltar y Nadar a tu lista de habilidades clásicas de clérigo. Además, siempre conoces la dirección del norte desde tu posición actual. No puedes usar esta aptitud extraordinaria en un entorno en el que el norte no exista.

Además, puedes añadir los siguientes conjuros a tu lista de conjuros de clérigo:

1º Retirada expeditiva: tu velocidad aumenta en 30 pies.

3º Cubículo de Leomund: crea refugio para diez criaturas.

5º Viaje en vuelo: vuelas con velocidad 40 pies y puedes apresurarte en largas distancias.

6º Caminar por la sombra: saltas a una sombra para viajar rápidamente.

HOSTIGADOR ESPECTRAL [GENERAL, GUERRERO] (MJ2)

Spectral Skirmisher

Te has entrenado exhaustivamente en el uso de la magia que te haga invisible. En combate empleas esta experiencia para acosar a tus rivales y aumentar tu esperanza de vida.

Prerrequisito: ataque base +6.

Beneficio: obtendrás beneficios adicionales mientras seas invisible. Las criaturas que no sean capaces de verte sufrirán un penalizador -5 a sus pruebas de Escuchar para detectar tu presencia. Una criatura que emplee un ataque cuerpo a cuerpo contra cualquier casilla que ocupes provocará un ataque de oportunidad por tu parte. Deberás decidir si realizas este ataque o no antes de comprobar si la criatura te encuentra; si efectúas el ataque de oportunidad e impactar, tu enemigo te detectará de forma automática.

HOSTIGAR MEJORADO [GENERAL] (CS)

Improved Skirmish

Con unos pocos pasos adicionales, obtienes beneficios incluso mayores de tu estilo de combate de hostigamiento.

Prerrequisito: Hostigar +2d6/+1 AC.

Beneficio: si te mueves al menos a 20 pies de distancia de donde comenzaste tu turno, tu daño por hostigamiento aumenta en 2d6 y tu bonificador de competencia a la CA debido al hostigamiento mejora en 2.

Normal: el bonificador de un batidor al daño y a la CA se aplica si se mueve al menos a 10 pies de distancia de donde comenzó su turno.

Especial: un batidor puede seleccionar Hostigar mejorado como una de sus dotes adicionales de batidor.

HUESOS ÁGILES [GENERAL] (LM)

Nimble Bones

Los muertos vivientes que revives o creas son más rápidos y ágiles de lo habitual.

Prerrequisitos: Artesano de cadáveres.

Beneficio: todos los muertos vivientes que revivas o creas con cualquier conjuro nigromántico obtienen un bonificador de +4 a las pruebas de iniciativa y un aumento de 10' en su velocidad táctica terrestre.

ILUSIÓN DESLUMBRANTE [GENERAL] (CM)

Dazzling Illusion

Las ilusiones lanzadas hacen que el aire a tu alrededor se llene con brillantes colores que deslumbran a tus oponentes.

Prerrequisito: Soltura con una escuela de magia (ilusión) o ilusionista de nivel 1.

Beneficio: cuando lanzas un conjuro de ilusión, puedes dejar a todos los enemigos a un máximo de 30 pies deslumbrados durante 1 asalto. Las criaturas ciegas son inmunes a este efecto.

Especial: un ilusionista puede seleccionar esta dote como dote adicional de mago.

IMPACTO ACROBÁTICO [GENERAL, GUERRERO] (MJ2)

Acrobatic Strike

Tus diestras maniobras y tu pericia con las piruetas te permiten atravesar las defensas de tus enemigos, para realizar ataques muy precisos contra ellos.

Prerrequisito: Piruetas 12 rangos.

Beneficio: si tienes éxito en una prueba de Piruetas para evitar un ataque de oportunidad de un rival, obtendrás un bonificador +4 a tu siguiente tirada de ataque contra dicho enemigo, siempre que el ataque tenga lugar antes de que termine tu turno actual.

IMPACTO APLASTANTE [GENERAL] (MJ2)

Crushing Strike

Empuñas un arma contundente con fuerza imparable, lo que te permite machacar cualquier defensa de tus enemigos.

Prerrequisito: Competencia con arma contundente, Soltura con arma contundente, Especialización con arma contundente, ataque base +14.

Beneficio: cuando emplees una acción de ataque completo mientras luches con cualquier arma contundente, cada ataque consecutivo que logres infligir mermará las defensas de tu rival, concediéndote un bonificador +1 acumulativo a cada tirada de ataque posterior hasta el final del turno.

IMPACTO ARRASADOR [GENERAL] (AC)

Razing Strike

Dominas el arte de asestar golpes precisos contra criaturas no vivas mientras canalizas energía de conjuros a través de tus ataques cuerpo a cuerpo.

Prerrequisitos: ataque furtivo, 5º nivel de lanzador.

Beneficio: para activar esta dote, debes sacrificar uno de los conjuros de tu asignación diaria (nivel 1 de conjuro mínimo). Esto es una acción rápida que no provoca ataques de oportunidad.

A cambio, ganas un bonificador introspectivo a tus tiradas de ataque y a las de daño cuerpo a cuerpo durante 1 asalto. El bonificador a las tiradas de ataque es igual al nivel del conjuro sacrificado. El que se aplica a las de daño es de 1d6 por nivel del conjuro sacrificado, más cualquier daño adicional basado en tu aptitud de ataque furtivo.

Estos bonificadores se aplican solamente contra una clase de criatura, dependiendo del tipo de conjuro sacrificado. Si renuncias a uno arcano, se aplican contra constructos; si es uno divino, contra muertos vivientes.

Ejemplo: una maga de 5º nivel/pícara de nivel 1 activa esta dote, sacrificando un conjuro preparado de *telaraña*. Gana un bonificador introspectivo de +2 a sus tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra constructos durante 1 asalto, y también suma 3d6 puntos de daño a los ataques con éxito contra este tipo de criaturas durante ese asalto (2d6 por el conjuro de nivel 2, más 1d6 por su ataque furtivo).

Esta dote no te permite asestar golpes críticos o ataques furtivos a constructos o muertos vivientes.

IMPACTO ASOMBROSO [GENERAL] (AC)

Staggering Strike

Puedes infligir una herida que entorpece el movimiento de un oponente.

Prerrequisitos: ataque base +6, ataque furtivo

Beneficio: si infliges daño con un ataque furtivo cuerpo a cuerpo, también puedes causar una herida que limite la movilidad de tu enemigo. Durante 1 asalto (o hasta que el objetivo reciba una prueba de Sanar a CD15 o cualquier curación mágica que cure al menos 1 punto de golpe, lo que suceda antes), se considera que tu objetivo está grogui, incluso si su daño no letal no es exactamente igual a sus puntos de golpe actuales. Un objetivo puede resistir ese efecto realizando una salvación de Fortaleza (CD igual al daño infligido).



Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

Los efectos de varios impactos asombrosos contra la misma criatura no se apilan. Esta dote no tiene efecto contra criaturas que no son vulnerables al daño de ataque furtivo.

IMPACTO ATENUADO [GENERAL, GUERRERO] (OE)

Subduing Strike

Estas entrenado para golpear causando daño no letal incluso con armas normales.

Beneficio: puedes emplear cualquier ataque en cuerpo a cuerpo para causar daño no letal, sin ninguna señalización. Si eres pícaro podrás causar daño no letal con tus ataques furtivos. Esta dote no te permite causar daño no letal con armas a distancia.

Normal: si empleas un arma cuerpo a cuerpo para hacer daño no letal obtienes un -4 a tu tirada de ataque

IMPACTO BRUTAL [GENERAL, GUERRERO] (MJ2)

Brutal Strike

Puedes dejar inconsciente a tus enemigos con tu maza, maza de armas, bastón o mangual. Pocas víctimas querrán estar cerca de un guerrero con reputación den noquear a tus rivales de un solo golpe.

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

Beneficio: si empleas tu Ataque poderoso para aumentar el daño causado por un arma contundente, podrás intentar realizar un impacto brutal. Deberás declarar su uso antes de realizar la tirada de ataque. Si impactas y tu rival sufre daño, deberá superar un TS de Fortaleza (CD 10 + el daño adicional causado por el Ataque poderoso) o quedar indispuerto durante 1 asalto.

Puedes hacer uso de esta dote una vez por asalto, durante tu acción de asalto.

Especial: esta dote no se puede emplear contra criaturas que sean inmunes al daño adicional de los golpes críticos.

IMPACTO CON ARMAS

VIL [VIL] (OV)

Vile Martial Strike

El personaje puede concentrar poder maligno en los golpes de su arma.

Prerrequisito: Car 15, Soltura con el arma específica.

Beneficio: cada vez que el personaje inflija daño con un tipo específico de arma, causa 1 punto adicional de daño vil.

IMPACTO CON VARITA

[GENERAL] (RC)

Wandstrike

Canalizas la energía mágica de una varita a través de tus ataques de cuerpo a cuerpo.

Prerrequisitos: Usar objeto mágico 4 rangos.

Beneficio: como una acción estándar, puedes realizar un ataque de toque cuerpo a cuerpo con una varita, gastando una carga para infligir 1d6 puntos de daño a la criatura golpeada. No aplicas ningún daño adicional a este ataque, sea cual sea su fuente (incluidos los bonificadores por ataque furtivo, enemigo predilecto y castigar), pero puedes activar la varita como parte del ataque. Si el conjuro lanzado es un sortilegio de rayo o apuntado, la criatura golpeada es su objetivo (los rayos golpean automáticamente). Si el conjuro afecta un área o crea una expansión, puedes designar como punto de origen del sortilegio cualquier intersección de la cuadrícula en el espacio de la criatura (pero al hacerlo puedes quedar tú mismo dentro del área). Los sortilegios con un efecto que no cubre un área (como los diferentes conjuros de *convocar monstruo*) no pueden usarse con un ataque de impacto con varita.

IMPACTO COORDINADO [GENERAL] (RW)

Coordinated Strike

Tú y tu compañero animal o montura especial podeis coordinar vuestros ataques cuerpo a cuerpo para conseguir ventajas en combate.

Prerrequisitos: Trato con animales 5 rangos, rasgo de clase de compañero animal o rasgo de clase de montura especial.

Beneficio: durante cualquier asalto en el que tu compañero animal o montura especial haga un ataque cuerpo a cuerpo, obtienes un bonificador +1 de competencia a tus tiradas de ataque contra el mismo objetivo.

IMPACTO DEFENSIVO [GENERAL, GUERRERO] (CC)

Defensive Strike

Puedes convertir una fuerte defensa en un ataque poderoso.

Prerrequisitos: Des 13, Int 13, Pericia en combate, Esquiva.

Beneficio: si un oponente te ataca y falla mientras estás usando la acción de defensa total, le puedes atacar en tu siguiente turno con un bonificador +4

en tu tirada de ataque. No obtienes ningún beneficio contra un oponente que no te ataque o contra un oponente que te ataque y acierte.

IMPACTO DESTRIPIADOR [ACECHO] (CS)

Disemboweling Strike

Puedes rajar a tu oponente con efectos devastadores.

Prerrequisito: ataque furtivo +5d6, Soltura con un arma (cualquier arma cortante).

Beneficio: tu ataque furtivo con éxito con un arma cortante con la que tienes Soltura causa 1d4 puntos de daño de Constitución además del daño normal.

No puedes usar esta dote sobre el mismo blanco más de una vez al día.

Usar esta dote reduce tu daño por ataque furtivo en 4d6.

IMPACTO DOBLE [GENERAL, GUERRERO] (AC)

Dual Strike

Eres un experto hostigador, diestro en el combate con dos armas. Tu amplio entrenamiento con éstas te permite atacar con ambas mientras te mueves entre un combate caótico o mientras corres.

Prerrequisitos: Combate con dos armas, Combate con dos armas mejorado.

Beneficio: como una acción estándar, puedes llevar a cabo un ataque cuerpo a cuerpo tanto con el arma de tu mano hábil como con la de la torpe. Ambos ataques utilizan la misma tirada de ataque para determinar su éxito, utilizando el peor de los modificadores de las dos armas a éste. Si utilizas un arma a una mano o una ligera en tu mano hábil y una ligera en la torpe, sufres un penalizador de -4 a esta tirada de ataque; de lo contrario sufres uno de -10.

Cada arma inflige su daño normal. La reducción del daño y otras resistencias se aplican por separado contra cada ataque de éstas.

Especial: cuando realizas este ataque, aplicas el daño basado en la precisión (como el de un ataque furtivo) una sola vez. Si logras asestar un golpe crítico, sólo el arma en tu mano hábil inflige el daño adicional de éste; la de tu mano torpe inflige el daño normal.



IMPACTO

ENSORDECEDOR

[ACECHO] (CS)

Deafening Strike

Tu ataque furtivo deja la cabeza de tu oponente resonando.

Prerrequisito: Ataque furtivo +4d6.

Beneficio: un ataque furtivo con éxito hace que el objetivo quede ensordecido durante 3 asaltos. Si usas esta dote una segunda vez sobre un objetivo antes de que hayan transcurrido 3 segundos, el efecto del primer uso expira.

Usar esta dote reduce tu daño por ataque furtivo en 3d6.

IMPACTO FORTUITO [SUERTE]

Fortuitous Strike

Puedes golpear a un enemigo justo en el lugar adecuado.

Prerrequisito: nivel de personaje 6º, cualquier dote de suerte.

Beneficio: puedes gastar una repetición de tirada de suerte como acción rápida para repetir la tirada de daño de un arma.

Puedes gastar dos repeticiones de tirada de suerte como acción rápida para repetir una tirada de ataque.

Obtienes una repetición de tirada de suerte diaria.

IMPACTO INTIMIDATORIO [GENERAL, GUERRERO]

(MJ2)

Intimidating Strike

Sabes cómo realizar un despliegue de toda tu pericia marcial, destinado a desmoralizar a tus rivales. Tu pose, método de ataque y soltura les demostrarán que eres capaz de acabar con ellos sin empezar a sudar. Tu mensaje es claro: si decidieses atacarles en serio, no tendrían la más mínima oportunidad.

Prerrequisito: Intimidar 4 rangos

Beneficio: podrás realizar un ataque cuerpo a cuerpo como acción estándar contra un enemigo. Resta de tu tirada de ataque una cantidad igual o inferior a tu ataque base. Si logras impactar a tu rival, podrás realizar de inmediato una prueba de Intimidar contra él, con un bonificador igual a la cantidad que restas a tu tirada de ataque. Si la prueba tiene éxito, la víctima quedará estremecida durante el resto del encuentro. No podrás usar esta dote para empeorar la condición de un enemigo más allá del estremecimiento.

IMPACTO KÁRMICO [GENERAL] (CC)

Karmic Strike

Has aprendido a golpear cuando tu oponente es más vulnerable: en el mismo instante en que te golpea a ti.

Prerrequisitos: Des 13, Pericia en combate, Esquiva.

Beneficio: puedes efectuar un ataque de oportunidad contra un oponente que logre golpearte en cuerpo a cuerpo. Durante tu acción, eliges sufrir un penalizador -4 en tu CA, a cambio de la aptitud de efectuar un ataque de oportunidad contra cualquier criatura que tenga éxito en una tirada de ataque cuerpo a cuerpo (o de ataque de toque cuerpo a cuerpo) contra ti. El oponente que te haya golpeado debe encontrarse en tu área amenazada, y esta dote no te concede más ataques de oportunidad de los que normalmente se te permitirían en un asalto. En tu turno específicas que estás activando esta dote, y el cambio en tu CA y tu aptitud de efectuar estos ataques de oportunidad especiales dura hasta tu siguiente turno.

IMPACTO KI SAGRADO [ELEVADA] (OE)

Holy Ki Strike

Tus ataques sin armas causan daño adicional a las criaturas malignas.

Prerrequisitos: Car15+, Impacto sin armas mejorado, Impacto ki (sagrado), Santificar impacto ki

Beneficio: tu ataque sin armas causan 2D6 puntos de daño sagrado adicional a las criaturas malignas. Además se considera sagrado lo cual significa que puede superar la RD de los ajenos malignos. Esta dote no se aplica con el daño de la dote Santificar impacto ki.

IMPACTO KI VIL [VIL] (OV)

Vile Ki Strike

El personaje puede concentrar poder maligno en su impacto sin armas.

Prerrequisito: Car 15, Impacto sin armas mejorado

Beneficio: cada vez que el personaje inflija daño con su impacto sin armas, causa 1 punto adicional de daño vil.

IMPACTO KOBOLD [GENERAL, GUERRERO] (RR)

Kobold Foe Strike

Eres más efectivo en combate contra tus enemigos raciales.

Prerrequisito: Kobold.

Beneficio: cuando golpees a un enano, fata o gnomo con un ataque cuerpo a cuerpo, le haces 1d6 puntos de daño adicional si flanqueas a la criatura o si está desprevenida. Las criaturas inmunes al daño adicional de críticos o ataques furtivos no se ven sometidos a este daño adicional. Cualquier criatura con ocultación es inmune a este daño adicional.

IMPACTO MARCIAL [MARCIAL, GUERRERO] (MJ2)

Combat Strike

Tu intenso estado de concentración te permitirá prever el momento crítico en el que se decida la victoria o la derrota. Al emplear toda la energía restante de tu foco en un asalto total, podrás arrasar las defensas de tus enemigos.

Prerrequisitos: Sab 13, Foco marcial, otras dos dotes marciales cualesquiera.

Beneficio: si eliges poner fin a tu foco marcial como acción rápida, durante el resto de tu turno obtendrás un bonificador a tus tiradas de ataque y daño igual al número de dotes marciales que poseas. Al gastar tu foco de esta forma, perderás de inmediato los beneficios de cualquier dote marcial que requiera que mantengas tu foco marcial.

IMPACTO PIADOSO [ACECHO] (CS)

Merciful Strike

Puedes golpear un área vital de una criatura sin matarla.

Prerrequisito: Ataque furtivo +2d6.

Beneficio: tus ataques furtivos con éxito causan daño no letal. Al usar esta dote, puedes ignorar el penalizador -4 habitual a la tirada de ataque cuando intentas hacer daño atenuado con un arma letal.

Usar esta dote reduce tu daño por ataque furtivo en 1d6.

IMPACTO RÁPIDO [MONSTRUOSA] (D)

Rapidstrike

Puedes atacar más de una vez con un arma natural.

Prerrequisitos: Des 9, uno o más pares de armas naturales, tipo aberración, dragón, elemental, bestia mágica o vegetal, ataque base +10

Beneficio: si posees un par de armas naturales, como dos garras, dos alas o dos topetazos, puedes realizar un ataque adicional con una de esas armas con una penalización de -5. Las criaturas con múltiples miembros también pueden adquirir esta dote, como una criatura con tres brazos y tres ataques de garra.

Normal: sin esta dote, sólo atacas una vez con cada arma natural.

Especial: sólo puedes coger esta dote una vez por cada par de armas naturales que posees. Por ejemplo, un dragón auténtico Grande posee los ataques de mordisco, dos garras, dos alas y un ataque de cola. El dragón puede coger esta dote dos veces, una para sus garras y otra para sus alas.

IMPACTO RÁPIDO MEJORADO [MONSTRUOSA] (D)

Improved Rapidstrike

Puedes realizar múltiples ataques con armas naturales.

Prerrequisitos: Des 9, uno o más pares de armas naturales, tipo aberración, dragón, elemental, bestia mágica o vegetal, ataque base +15, Impacto rápido.

Beneficio: si posees un par de armas naturales, como dos garras, dos alas o dos topetazos, puedes realizar dos o más ataques adicionales con una de esas armas, el primero con una penalización -5 y los subsiguientes ataques con una penalización adicional de -5, pero nunca más de cuatro ataques adicionales. Las criaturas con múltiples miembros también pueden adquirir esta dote. Por ello, una criatura con tres brazos y tres ataques de garra también puede adquirir esta dote.

Normal: sin esta dote, sólo atacas una vez con cada arma natural.

Especial: sólo puedes coger esta dote una vez por cada par de armas naturales que posees. Por ejemplo, un dragón auténtico Grande posee los ataques de mordisco, dos garras, dos alas y un ataque de cola. El dragón puede coger esta dote dos veces, una para sus garras y otra para sus alas.

IMPACTO SAGRADO [ELEVADA] (OE)

Sacred Strike

Tu ataque furtivo se ve mejorado por tu inquebrantable fe en una deidad bondadosa.

Prerrequisitos: aptitud de ataque furtivo.

Beneficio: cuando emplees tu ataque furtivo contra una criatura maligna, tira D8 para calcular el daño (en lugar de D6) además de que el ataque se considera de alineamiento bueno a efecto de superar la reducción de daño.

IMPACTO SILENCIADOR [RACIAL] (RS)

Silencing Strike

Puedes infundir tus ataques furtivos con la esencia mágica del silencio.

Prerrequisitos: Gnomo susurrante, aptitud de ataque furtivo.

Beneficio: puedes utilizar uno de los usos diarios de tu aptitud sortillega de *silencio* para convertir un ataque furtivo en un ataque silenciador. Debes declarar el uso de esta dote antes de hacer la tirada de ataque. Si impactas en tu objetivo con un ataque cuerpo a cuerpo y tienes éxito causando daño de ataque furtivo, un campo de silencio sobrenatural rodea también al objetivo. El efecto de este campo de *silencio* es idéntico al conjuro del mismo nombre, excepto en que no hay tiro de salvación para resistir este efecto. El silencio dura un número de asaltos igual a tu nivel de personaje.

Puedes dispersar el campo como acción estándar.

IMPACTO SIN ARMA MEJORADO [GENERAL, GUERRERO]

Improved Unarmed Strike

Eres muy hábil luchando sin armas.

Beneficio: se considerará que estás armado aun cuando no lo estés; es decir, los oponentes armados no obtendrán ataques de oportunidad cuando les ataques desarmado. No obstante, tú sigues teniendo derecho a un ataque de oportunidad contra cualquier oponente que intente atacarte sin llevar arma.

Además, tus impactos sin arma pueden causar daño letal o no letal, a tu elección.

Normal: sin esta dote se te considera desarmado cuando atacas con un impacto sin armas, y sólo puedes infligir daño no letal con estos ataques.

Especial: un monje obtiene automáticamente Impacto sin arma mejorado como dote adicional a 1º nivel, por lo que no necesita elegirla.

IMPACTO SIN ARMA VERSÁTIL [GENERAL, GUERRERO] (MJ2)

Versatile Unarmed Strike

Haces uso de una gran variedad de estilos de lucha sin armas, lo que te permitirá alterar el tipo de daño causado con cada golpe.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado

Beneficio: podrás elegir, como acción rápida, que tus ataques sin armas causen daño contundente, perforante o cortante. Una vez hayas hecho la elección, todos tus ataques sin armas causarán el mismo tipo de daño hasta que emplees otra acción rápida para volver a cambiarlo.

IMPULSAR APTITUD SORTÍLEGA [GENERAL] (OV)

Boost Spell-Like Ability

Una de las aptitudes sortillegas de la criatura es más difícil de resistir de lo que sería normalmente.

Beneficio: la Clase de Dificultad (CD) del tiro de salvación de una aptitud sortillega impulsada aumenta en +2. Cada una de las aptitudes sortillegas de una criatura puede ser impulsada tres veces por día, aunque la dote no permite a la criatura exceder su límite de uso normal para ninguna aptitud. Así, si un súcubo decide impulsar su aptitud de *sugestión*, puede utilizar una *sugestión* impulsada hasta tres veces ese día. Tras ello puede utilizar su aptitud de *sugestión* de nuevo de manera normal (ya que puede utilizar *sugestión* a

Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

voluntad), o puede impulsar otra de sus aptitudes sortílegas, como *hechizar monstruo*.

Especial: esta dote puede adquirirse varias veces. Cada vez que se elija, la criatura puede aplicarla a cada una de sus aptitudes sortílegas tres veces adicionales por día.

IMPULSAR RESISTENCIA A CONJUROS [GENERAL]

(OV)

Boost Spell Resistance

Haciendo un trato con un poder maligno, el personaje se hace aún más resistente a la magia.

Prerrequisito: cualquier alineamiento maligno.

Beneficio: si el personaje ya tenía una resistencia a conjuros innata, obtiene un bonificador +2 profano a su puntuación previa de resistencia a conjuros.

IMPULSO PROFANO [DIVINA] (DC)

Profane Boost

Puedes canalizar la energía negativa para aumentar el poder de los conjuros de infligir heridas que se lancen cerca de ti.

Prerrequisitos: aptitud para reprender muertos vivientes.

Beneficios: puedes emplear un intento de reprender como acción estándar para colocar un aura de energía negativa sobre toda criatura en un radio de 60 pies. Cualquier conjuro de infligir que se lance a una de esas criaturas antes del final de tu siguiente turno queda maximizado automáticamente, sin ajustar el nivel del conjuro ni el tiempo de lanzamiento.

IMPULSO SAGRADO [DIVINA] (DC)

Sacred Boost

Puedes canalizar la energía positiva para aumentar el poder de los conjuros de curar heridas que se lancen cerca de ti.

Prerrequisitos: aptitud para expulsar muertos vivientes.

Beneficios: puedes emplear un intento de expulsar como acción estándar para colocar un aura de energía positiva en toda criatura en un radio de 60 pies. Cualquier conjuro de curar que se lance a una de estas criaturas antes del final de tu siguiente turno queda maximizado automáticamente, sin ajustar el nivel del conjuro ni el tiempo de lanzamiento.

INCANSABLE [REGIONAL] (GJF)

Tireless

No conoces el significado de la palabra "abandonar".

Prerrequisitos: enano (la costa de la Espada, Infraoscuridad [antiguo Shanatar] o las montañas Galena), hombre lagarto (Surkh), humano (las tierras de la Horda, Veisa, la Vereda o Zhindol), lenauro (el Sheir) u orco (las tierras de la Horda).

Beneficio: reduces los efectos de las condiciones exhausto y fatigado en un paso. No puedes quedar exhausto, y si resultas expuesto a un efecto o condición que normalmente te dejaría exhausto (como el conjuro *olas de agotamiento*), quedas en su lugar fatigado. Si un efecto o condición (como el fin de la furia de los bárbaros) te dejaría normalmente fatigado, dicho efecto es negado.

Especial: sólo puedes elegir esta dote como personaje de nivel 1. No puedes tener más de una dote regional.

INCREMENTO DE ACCIÓN [GENERAL] (E)

Action Boost

Tienes la capacidad de alterar tu suerte de forma drástica en circunstancias peliagudas.

Beneficio: cuando gastes un punto de acción para alterar el resultado de una tirada, una prueba de habilidad, una prueba de característica o un TS, tirarás d8 en lugar de d6 para después sumar el resultado a la tirada de d20.

INDAGAR [GENERAL] (E)

Research

Puedes emplear tus habilidades de Saber para extraer información de libros, pergaminos y otros archivos de datos y hechos.

Beneficio: esta dote amplía la forma en la que puedes emplear las habilidades de Saber. Te permite emplear una habilidad de Saber para moverte por una biblioteca, una oficina de archivos, el depósito de un cronista o los registros de una iglesia para descubrir algo de información. Debes ser capaz de leer el idioma de los textos escritos para poder indagar en ellos.

Indagar sobre un tema: con el tiempo suficiente (normalmente 1d4 horas, aunque el DM puede aumentar el tiempo basándose en la cantidad de material que debas examinar) y una prueba de habilidad con éxito contra CD 10, obtendrás una comprensión general sobre el tema que estés estudiando. Este hecho da por sentado que la información que estás buscando está contenida en el material a tu disposición. Cuanto mayor sea el resultado de la prueba, más detallada y mejor será la información (dentro de los límites disponibles en el material fuente).

Cuando quieras hallar información concreta sobre un tema específico, primero deberás encontrar una biblioteca con tomos relacionados con él. La calidad de la biblioteca o de los tomos en ella podrá conceder bonificadores de circunstancia a tu prueba de Saber cuando realices la pesquisa.

Las bibliotecas genéricas (como las que se pueden encontrar en mansiones ricas, pequeñas iglesias o villas rurales) contienen información básica sobre muchos temas, lo cual concede un bonificador +1 de circunstancia.

Una biblioteca centrada en un único tema (normalmente regentada por iglesias u organizaciones dedicadas a algún fin concreto) concede un bonificador +2 de circunstancia a las pruebas de Saber relacionadas con ese tema.

Las colecciones de tomos más exhaustivas son difíciles de encontrar, pero conceden un bonificador +4 de circunstancia. Tales recopilaciones residen en iglesias grandes, algunas de las ciudades más importantes, algunas organizaciones o instituciones, la Universidad de Morgrave o en las oficinas de los cronistas principales.

Más raras aún de encontrar y consultar son las colecciones magistrales, que conceden un bonificador +6 de circunstancia. Las colecciones magistrales se pueden encontrar en unas pocas casas de las Marcas del dragón, una o dos bibliotecas reales y en la Biblioteca de Korranberg.

Examinar registros: examinar libros o registros para tener una idea general sobre sus contenidos lleva tiempo, habilidad y algo de suerte. ¿Has encontrado un montón de legajos en el laboratorio de un alquimista? ¿Has descubierto unos registros en la guarida de un señor del crimen? ¿Has localizado los archivos que registran los impuestos recaudados en la ciudad? Para tener una idea general sobre la información contenida en esos textos, y si te es de utilidad o no, deberás realizar una prueba de indagación empleando la habilidad de Saber más pertinente. La CD dependerá de la complejidad del código o sistema de archivado que se haya empleado.

Complejidad del código	CD de saber	Tiempo necesario
Básica	10	1d4 horas
Simple	15	1d4+1 horas
Moderada	20	1d4+2 horas
Compleja	30	1d4+4 horas

En cualquier prueba que tenga éxito, cuanto mayor sea el resultado, mejor y más completa será la información que extraigas. Si te dedicas a buscar un hecho, fecha, mapa o información similar específica, el DM podrá incrementar la CD desde un simple +5 hasta un +15.

Puedes volver a intentar una prueba de Saber realizada para indagar, aunque si el material que estás empleando no contiene los datos que buscas no podrás hallarlos. Puedes elegir 10 ó 20 cuando realices una prueba de Saber para indagar acerca de un tema o examines libros o registros. Este uso de la habilidad de Saber requiere un mínimo de 1d4 horas.

INGENIERO DE ASEDIO EXPERTO [GENERAL, GUERRERO] (HG)

Expert Siege Engineer

Tienes una habilidad especial para familiarizarte con el funcionamiento de las máquinas de asedio, como catapultas y arietes.

Prerrequisitos: 8 rangos en Oficio (ingeniero de asedio).

Beneficio: obtienes una bonificación de competencia +2 a tus tiradas de ataque y tiradas de daño cuando utilizas una máquina de asedio (en el Capítulo 4 del Manual: Héroes de guerra, se describen las reglas para hacer funcionarlas máquinas de asedio).

INICIATIVA MEJORADA [GENERAL, GUERRERO]

Improved Initiative

Cuando combates puedes reaccionar mucho más rápidamente de lo normal

Beneficios: obtienes un bonificador +4 en tus pruebas de iniciativa.

INJERTAR CARNE [GENERAL] (LM)

Graft Flesh

Puedes insertar ciertos tipos de injertos a otras criaturas vivas o a ti mismo.

Prerrequisitos: Sanar 10 rangos.

Beneficio: escoge un tipo de injerto: abolez, contemplador, infernal, ilícido, muerto viviente o yuan-ti. Debes ser una criatura de la especie correspondiente para poder elegir un tipo de injerto determinado, excepto para los de contemplador o muerto viviente, que no tienen prerrequisitos adicionales.

Puedes crear injertos del tipo que hayas elegido e insertarlo a otras criaturas o a ti mismo. El tiempo necesario para crear uno es de 24 horas por cada 1.000 po de su precio y, para ello, debes gastar 1/25 de su precio en PX y materias primas por valor de la mitad de éste. Consulta los apéndices para los prerrequisitos y otra información sobre injertos.

INMUNIDAD A ENFERMEDAD [GENERAL] (HH)

Disease Immunity

Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

Debido a una exposición prolongada o a la resistencia natural, has desarrollado inmunidad a algunas enfermedades y resistencia a todas las demás.

Prerrequisito: Constitución 13.

Beneficio: eres inmune a un tipo específico de enfermedad, como el dolor carmesí o la putridéz de momia. Además, obtienes un bonificador +2 de circunstancia a las tiradas de salvación contra otras enfermedades (incluyendo enfermedades mágicas). Recuperas puntos de característica perdidos por enfermedades al doble de la velocidad normal (2 puntos al día en lugar de 1). Si alguien con la habilidad de Sanar (incluyéndote a ti mismo) usa tu sangre para ayudar a alguien con la enfermedad a la que eres inmune, el personaje enfermo supera automáticamente su tirada de salvación para recuperarse. Si tu sangre se usa para ayudar en la curación de alguien con alguna otra enfermedad, le proporciona un bonificador +4 a la prueba de Sanar.

Especial: puedes obtener esta dote varias veces. Cada vez que la escojas, te vuelves inmune a una nueva enfermedad. El bonificador +2 de circunstancia contra otras enfermedades no se apila, debido a que las circunstancias de cada inmunidad a enfermedades son básicamente las mismas

INMUNIDAD AL VENENO [MONSTRUOSA] (ES)

Poison Immunity

Puedes ignorar los efectos del veneno.

Prerrequisitos: ataque especial de veneno como aptitud extraordinaria, Resistencia al veneno.

Beneficio: tu naturaleza venenosa te proporciona inmunidad a los ataques de veneno.

INMUNIDAD AL VENENO [GENERAL] (OV)

Poison Immunity

Después de una prolongada exposición a un veneno o toxina, el personaje se ha vuelto inmune a la misma.

Beneficio: el personaje es inmune a un veneno específico (elegido por el DM o por el jugador), que puede estar disponible como veneno para armas, ser el veneno de una criatura específica o tratarse de otro tipo de toxina. El personaje también obtiene un bonificador +1 de circunstancia en los tiros de salvación contra otros venenos.

Especial: un personaje puede obtener esta dote varias veces, eligiendo un tipo diferente de veneno cada vez. El bonificador +1 contra otros venenos no se aplica consigo mismo, ya que las circunstancias de cada una de las inmunidades al veneno son esencialmente las mismas.

INQUISIDOR DEVOTO [GENERAL] (AC)

Devoted Inquisitor

Tu fiel servicio a tu deidad tutelar supone entrenamiento y métodos que muchos paladines consideran cuestionables. Utilizando las tácticas poco convencionales de los pícaros y los asesinos, has aprendido a infligir ataques furtivos devastadores contra enemigos malignos.

Prerrequisitos: ataque furtivo, castigar al mal.

Beneficio: cuando utilices con éxito tus aptitudes de ataque furtivo y de castigar al mal contra el mismo enemigo en un solo ataque, puedes atontarle. Un adversario afectado por ambas aptitudes debe realizar un TS de Voluntad (CD 10 + ½ de tu nivel de personaje + tu modificador de Car) para no quedar atontado durante 1 asalto.

Además, puedes adquirir libremente niveles de las clases de paladín y de pícaro. Sin embargo, debes continuar siendo legal bueno para conservar tus aptitudes de paladín y adquirir niveles de esta clase. Asimismo, todavía sufres los penalizadores a los PX por tener varias clases con dos o más niveles de diferencia.

INSCRIBIR ROLLO DE PERGAMINO [CREACIÓN DE OBJETOS]

Scribe Scroll

Puedes crear rollos de pergamino a partir de, los cuales tú mismo u otro lanzador de conjuros podréis ejecutar los sortilegios que éste lleve inscritos.

Prerrequisito: nivel de lanzador 1º

Beneficio: puedes crear un rollo de pergamino con cualquier conjuro que conozcas. Inscribir un rollo de pergamino requiere un día de trabajo por cada 1.000 po de su precio base. El precio base de un rollo de pergamino es su nivel de conjuro multiplicado x su nivel de lanzador x 25 po. Para inscribir uno de estos objetos debes gastar tantos PX como 1/25 de su precio base y emplear materias primas por valor de la mitad del precio base.

Todo rollo de pergamino que requiera el uso de un componente material caro o un coste en PX conllevará un coste adicional acorde con la inversión. Al crear un objeto mágico de ese tipo deberás emplear el componente material o pagar los PX, además de correr con los costes derivados del precio base.

INSCRIBIR RUNA [CREACIÓN DE OBJETOS] (GJF)

Inscribe Rune

Puedes crear runas mágicas que contengan conjuros hasta ser descargadas.

Prerrequisitos: Int 13, habilidad de Artesanía apropiada, lanzador de conjuros divinos de nivel 3.

Beneficio: puedes lanzar cualquier conjuro divino al que tengas acceso como una runa. Para ello debes haber preparado el sortilegio que va a ser inscrito y debes proporcionar cualquier componente material o foco que éste requiera. Si lanzar el conjuro reducirá tu total de PX, debes pagar este coste al comenzar la runa, además del coste de PX que tiene la runa por sí misma. Del mismo modo, los componentes materiales resultan consumidos al comenzar la escritura, aunque los focos no. Consulta "Magia Rúnica" en el Capítulo 2 del Escenario de campaña de los Reinos Olvidados para los detalles sobre las runas y la magia rúnica.

Un único objeto de tamaño Mediano o menor sólo puede contener una runa. Un objeto mayor puede albergar una runa por cada 25' cuadrados de superficie que tenga. Las runas no pueden ser situadas sobre criaturas, aunque pueden ser inscritas en el equipo que lleve una criatura.

La runa tiene un precio igual a su nivel de conjuro x nivel de lanzador x 50 po (un conjuro de nivel 0 cuenta como ½ nivel. Debes gastar 1/25 de este precio en PX y utilizar materias primas por un valor de la mitad del precio para inscribir la runa.

Nota: el multiplicador de precio de las runas dado aquí (50 po) reemplaza al proporcionado en el Escenario de campaña de los Reinos Olvidados (100 po).

INSENSIBILIDAD [MONSTRUOSA]

Thick-Skinned

Tu gruesa piel te proporciona una mejroa en la reducción de daño.

Prerrequisito: reducción de daño.

Beneficio: tu reducción de daño existente se incrementa en 2, tal como se indica en la tabla inferior.

RD actual	Tras Insensibilidad
X/plata	X+2/plata
X/+1	X+2/+1
X/+2	X+2/+2
X/+3	X+3/+3
X/+4	X+2/+4

Especial: puedes obtener esta dote varias veces, y cada vez que la escoges incrementa tu reducción de daño en 2, hasta un máximo del doble de tu reducción de daño original.

INSERTAR FOCO DE CONJURO [MONSTRUOSA] (D)

Embed Focus Spell

Puedes imbuir en tu cuerpo los componentes de foco de tus conjuros.

Prerrequisitos: Con 13, tipo dragón, capacidad de lanzar conjuros.

Beneficio: puedes imbuir en tu piel el componente de foco para conjuros que conozcas cómo lanzar, y utilizar el foco insertado en cualquier momento en que lances el conjuro. Puedes insertar un número de focos igual a tu puntuación de Constitución.

Especial: el valor total de los focos de conjuro que un dragón haya insertado en su piel debe ser considerado parte de su tesoro.

INSPIRAR PODER DE CONJURO [BARDO] (RS)

Inspire Spellpower

You can use your bardic music to increase the power of your allies' spells.

Prerrequisitos: Interpretar (cualquiera) 8 rangos, música de bardo.

Beneficio: obtienes una aptitud adicional de música de bardo llamada Inspirar poder de conjuro.

Inspirar poder de cojuro (Sb): como acción estándar, puedes usar tu música o poesía para inspirar el lanzamiento de conjuros de un lanzador aliado, haciendo que sus conjuros sean más poderosos. Para ser afectado, un aliado debe ser capaz de oír tu interpretación. El efecto dura mientras el aliado oiga tu canto y 5 asaltos después.

El nivel de lanzador efectivo de los aliados aumenta en 1. No puedes inspirar poder de conjuro sobre ti mismo. Inspirar poder de conjuro es una aptitud enajenadora.

Especial: Inspirar poder de conjuros sigue todas las normas habituales para la aptitud de música de bardo, incluyendo el gasto de uno de los usos diarios de la aptitud por parte del personaje.

INTENSIFICAR ALIENTO [METAALIENTO] (D)

Heighten Breath

Tu arma de aliento es más mortífera de lo normal.

Prerrequisitos: Con 13, arma de aliento.

Beneficio: puedes incrementar la CD de tu arma de aliento hasta un número igual a tu bonificador de Constitución.

Por cada punto que incrementes la CD, añade +1 al número de asaltos que debes esperar antes de poder usar de nuevo tu arma de aliento.

INTENSIFICAR APTITUD SORTÍLEGA [GENERAL]

(RC)

Heighten Spell–Like Ability

Puedes usar una aptitud sortílega como si tuviera un equivalente de nivel superior al normal.

Prerrequisitos: aptitud sortílega a 6º nivel de lanzador o superior.

Beneficio: elige una de tus aptitudes sortílegas (teniendo en cuenta las restricciones de más adelante) para que tenga mayor nivel hasta tres veces al día (o el límite normal de la aptitud, lo que sea menor). El nivel de conjuro equivalente de la aptitud intensificada es dos niveles mayor de lo normal (hasta un máximo de 9º nivel), y se calculan todos los efectos dependientes del nivel (incluidos las CDs de salvación) al nivel superior.

La aptitud sortílega que deseas intensificar sólo puede elegirse de entre aquellas que dupliquen un conjuro de un nivel inferior o igual a la ½ de su nivel de lanzador (redondeado a la baja) menos 2. Para un sumario consulta la columna Nivel de lanzador a potencia, en la tabla de la página 303 del *Manual del jugador*.

Especial: puedes adquirir esta dote más de una vez, cada vez aplicándola a una aptitud sortílega diferente.

INTENSIFICAR CONJURO [METAMÁGICA]

Heighten Spell

Puedes lanzar un conjuro como si fuera de un nivel superior a su nivel real.

Beneficio: un sortilegio intensificado posee un nivel superior a su nivel de conjuro normal (hasta 9º como máximo). A diferencia de otras dotes metamágicas, intensificar conjuro incrementa realmente el nivel efectivo del sortilegio al que modifica. Los efectos dependientes del nivel (como las CD de las salvaciones y la capacidad para atravesar un globo menor de invulnerabilidad) se calcularán según el nivel intensificado. Un conjuro intensificado será tan difícil de preparar y lanzar como un sortilegio de su nivel efectivo. Por ejemplo, un clérigo podría preparar inmovilizar persona como si fuera un conjuro de 4º nivel (en lugar de uno de 2º) y a todos los efectos se trataba como si fuera un sortilegio de ese nivel.

INTENSIFICAR EXPULSIÓN

[GENERAL] (LM)

Heighten Turning

Puedes afectar a muertos vivientes más poderosos con tu expulsión o represión.

Prerrequisitos: Car 13, Expulsión incrementada.

Beneficio: cuando expulses o reprendas muertos vivientes, puedes elegir un número no superior a tu nivel de clérigo. Súmalo a tu tirada de expulsión, pero réstalo a la tirada de daño de ésta.

Si no eres un clérigo, puedes escoger un número no superior a tu nivel efectivo de éste (por ejemplo, un paladín podría elegir uno hasta dos niveles inferior a su nivel de clase). Si una clase de prestigio aumenta tu nivel efectivo de expulsión, utiliza este último.

INTÉRPRETE DEVOTO [GENERAL] (AC)

Devote Performer

Has abandonado la búsqueda de talentos musicales frívolos, iniciándote en un adiestramiento religioso al servicio del honor y la justicia.

Beneficio: si tienes niveles de paladín y bardo, éstos se apilan para calcular el bonificador de daño infligido por tu aptitud de castigar al mal y la cantidad de veces al día que puedes utilizar tu música de bardo. Esta dote no te proporciona usos diarios adicionales de estas aptitudes además de los que tus niveles de clase te conceden habitualmente.

Asimismo, puedes adquirir libremente niveles de las clases de paladín y de bardo, e incluso ganar niveles adicionales de esta última a pesar de tu alineamiento legal. Sin embargo, debes continuar siendo legal bueno para conservar tus aptitudes de paladín y adquirir niveles de esta clase. Además, todavía sufres los penalizadores a los PX por tener varias clases con dos o más niveles de diferencia.

INTÉRPRETE VERSÁTIL [GENERAL] (AC)

Versatile Performer

Eres diestro en muchos tipos de interpretaciones.

Prerrequisitos: Interpretar (cualquiera) 5 rangos.

Beneficio: escoge un número de categorías de Interpretar igual a tu bonificador de Inteligencia (mínimo 1). A efectos de realizar pruebas de Interpretar se te considera como si tuvieras una cantidad de rangos en esas habilidades igual al mayor que tengas en cualquier categoría de Interpretar. Una vez escogidas, no puedes cambiar estas categorías, pero tu puntuación en ellas aumenta de manera automática si después añades rangos adicionales a

que tenga más rangos. De incrementarse de manera permanente tu bonificador de Inteligencia, ganas nuevas categorías de tu elección.

Además, obtienes un bonificador de +2 en una prueba combinada de Interpretar cuando utilizas dos o más formas de actuación al mismo tiempo, como un bardo que rasguea una lira mientras canta. En tales casos, suma el bonificador del mayor de los dos modificadores de Interpretar.

INTRÉPIDO [REGIONAL] (GJF)

Dauntless

Puedes soportar una cantidad de daño mayor que casi cualquiera y seguir adelante.

Prerrequisitos: enano (las montañas Galena, Infraoscuridad [antiguo Shanatar], Infraoscuridad [raíz de la Tierra], las montañas Humeantes, Turmish), hombre lagarto (Surkh), humano (Damara, el Gran Valle, Ímpiltur, islas Lunshaes), orco (Amn, Khessenta o Veisa) o slyzh (Infraoscuridad [Fluvenilstra]).

Beneficio: recibes +5 pg.

Especial: no puedes elegir esta dote más de una vez, pero sus beneficios se apilan con Dureza. Sólo puedes elegir esta dote como personaje de nivel 1. No puedes tener más de una dote regional.

INTUICIÓN ARCANA [INICIADO]

Arcane Insight

Sumergiéndote en las enseñanzas de Boccob, has desvelado secretos mágicos y ganado una agudeza especial sobre el lanzamiento de conjuros arcanos.

Prerrequisitos: Clérigo de nivel 3, Boccob como deidad.

Beneficio: añade Saber (arcano) a tu lista de habilidades clásicas de clérigo. Obtienes un bonificador +2 introspectivo a tus pruebas de Conocimiento de conjuros.

Además, puedes añadir los siguientes conjuros a tu lista de conjuros de clérigo:

1º *Impacto verdadero*: +20 a tu siguiente tirada de ataque.

3º *Vista arcana*: las auras mágicas se vuelven visibles para ti.

5º *Vínculo telepático de Rary*: vínculo que permite comunicarse a los aliados.

7º *Vista arcana mayor*: como vista arcana, pero también revela efectos mágicos en criaturas y objetos.

8º *Instante de presciencia*: ganas bonificador introspectivo a una tirada de ataque, prueba o salvación.

INTUICIÓN COMPLEMENTARIA [RACIAL] (RD)

Complementary Insight

Sacas más provecho de tener habilidades que trabajan bien juntas.

Prerrequisito: Semielfo.

Beneficio: tener 5 o más rangos en una habilidad te da un bonificador +3 a las pruebas de habilidad con cada una de las habilidades con las que tenga sinergia, como se indica en la descripción de la habilidad.

Normal: las habilidades con sinergia proporcionan un bonificador +2 a las pruebas de habilidad.

INTUICIÓN DE COMBATE [GENERAL, GUERRERO]

(AC)

Combat Intuition

Tu profunda comprensión de los movimientos de tu oponente y tu sensibilidad natural al curso del combate te permiten evaluar con sagacidad las capacidades de lucha de éste.

Prerrequisitos: Averiguar intenciones 4 rangos, ataque base +5.

Beneficio: como una acción gratuita, puedes utilizar Averiguar intenciones para evaluar el desafío que te presenta un solo oponente en relación a tu propio nivel/DG (consulta la opción de evaluar a un oponente en Averiguar intenciones -nuevo uso para la habilidad-). Obtienes un bonificador de +4 a estas pruebas y reduces el resultado a una sola categoría.

Además, siempre que acometas un ataque contra una criatura contra la que realizaste uno cuerpo a cuerpo durante el asalto anterior, ganas un bonificador introspectivo de +1 a tus tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra ella.

INTUITIVO [GENERAL] (RC)

Insightful

Posees una noción mágica del funcionamiento de la detección arcana.

Beneficio: un talento innato para la magia te concede las siguientes aptitudes sortílegas a nivel 1º de lanzador: 1/día: *detectar magia*, *detectar*



puertas secretas, leer magia.

INVESTIGADOR [GENERAL]

Investigator

Tienes habilidad para encontrar información.

Beneficio: Obtienes un bonificador +2 en todas las pruebas de Buscar y Reunir información.

INVESTIGAR [GENERAL] (E)

Investigate

Puedes emplear la habilidad de Buscar para encontrar y analizar pistas en la escena de un crimen o un misterio.

Beneficio: esta dote amplía la forma en la que puedes usar la habilidad Buscar, permitiéndote encontrar y analizar las pistas disponibles en una zona específica. Este uso de la habilidad Buscar es una acción de asalto completo. Las pistas son retazos de evidencias o pruebas que lleven a la solución de un misterio. Las pistas son físicas y pueden ser vistas, oídas, tocadas, olidas o degustadas. Una pista destaca porque no es un rasgo habitual del área que se está investigando. Por ejemplo, las pistas incluyen un macizo de flores pisoteadas, una urna rota, un enganche partido de una cerradura, un trozo de tela rasgada de una capa, un pedazo quemado de pergamino o un broche aferrado con fuerza en la mano de un muerto.

Añade la siguiente tarea a la lista indicada en la descripción de la habilidad Buscar del *Manual del jugador*.

Tarea	CD de Buscar
Encontrar una pista	10

De esta forma, además de poder usar la habilidad de Buscar para encontrar algún objeto concreto, notar una puerta secreta o hallar una pisada, dispondrás del entrenamiento y experiencia adicionales para encontrar pistas de todo tipo. Modifica la CD de Buscar de acuerdo con la naturaleza de la escena que examines, como se indica a continuación (esta función de la habilidad Buscar no revela pistas si no hay pistas que encontrar).

Condición de la escena	Modif. A la CD de Buscar
Sin alterar	+0
<i>La escena no ha sido tocada ni contaminada de ninguna forma</i>	
Alterada	+5
<i>Alguien o algo ha contaminado la escena ligeramente, quizá de forma inadvertida; por ejemplo, un libro fue recogido y vuelto a poner en su lugar, o un guardia caminó con cuidado por la zona</i>	
Muy alterada	+10
<i>Alguien o algo ha contaminado la escena abundante e intencionadamente; por ejemplo, el área ha sido barrida y fregada o se cambió su disposición de forma intencional después de que ocurriesen los sucesos principales</i>	

Cuando una prueba con éxito de Buscar revele una pista, podrás realizar una segunda prueba para encontrar alguna pauta, analizar la pista y extraer conclusiones sobre lo que ocurrió en un área concreta. En otras palabras, la primera prueba de Buscar te permite encontrar algo y la segunda hacer una idea sobre qué has encontrado exactamente.

Puedes realizar una prueba de Buscar contra CD 15 para analizar una pista. Mediante el examen de un cuerpo puedes determinar si la víctima luchó o no ofreció resistencia, o si murió a causa de garras, un arma o un conjuro. Contemplando una quemadura en la pared, puedes determinar la ubicación aproximada del lanzador de conjuros cuando lanzó el conjuro que la causó.

La CD de la prueba se modifica en función del tiempo que haya pasado desde que ocurrió el evento en cuestión y de lo significativa que sea la pista, como se indica a continuación. Se siguen aplicando todas las demás reglas de la habilidad Buscar.

Circunstancia (ejemplo)	Modif. a la CD
Cada día transcurrido desde los actos	+2
<i>Mod. máximo +10</i>	
Pista menor	+0
<i>Sólo proporciona una parte de la solución de un acertijo y requiere datos adicionales para que el investigador extraiga una conclusión</i>	
Pista moderada	+5
<i>Proporciona datos significativos para la solución de un acertijo y podrá llevar a su conclusión sin necesidad de datos adicionales</i>	
Pista importante	+5
<i>Proporciona todo lo que el investigador necesita para solucionar un acertijo incluso aunque la solución no sea obvia de inmediato</i>	

El DM debería realizar en secreto esta segunda prueba de Buscar para analizar una pista. Si la prueba tiene éxito, el DM deberá proporcionar un análisis objetivo y fiel de la pista, que puede ayudar al investigador a alcanzar una conclusión lógica y razonable. Por ejemplo, al analizar el broche aferrado a una mano de un enano asesinado (una pista importante) se revela que fue arancado de una túnica o capa (ya que aún tiene restos de tela azul). Lleva el símbolo de la casa Cannith, pero no es de la calidad que emplearía normalmente una casa noble. Estos hechos ciertos y objetivos se dejan en manos del investigador para que los tenga en cuenta y los sopesa.

Si la prueba falla, el DM proporciona un análisis de la pista que suena plausible pero que falla en algún elemento. Por ejemplo, un análisis errado de la pista importante mencionada en el párrafo anterior podría revelar sólo que es un broche con el símbolo de la casa Cannith.

Ni siquiera un análisis con éxito revelará la autenticidad o no de la pista. Una o varias pistas falsas, dejadas en la escena de un crimen, podrían proporcionar datos reales y objetivos que lleven al investigador en la dirección equivocada.

Normalmente investigar la escena de un crimen una segunda vez no añade nada nuevo a menos que se encuentre otra pista. Puedes elegir 10 cuando realices una prueba de Buscar para encontrar una pista, pero no elegir 20.

Sinergia: si tienes 5 rangos o más en una habilidad de Saber apropiada, obtendrás un bonificador +2 de sinergia a las pruebas de Buscar para encontrar o analizar pistas.

INVESTIR ARMADURA [PSIÓNICA] (RS)

Invest Armor

Puedes cargar tu armadura con capacidades protectoras adicionales.

Prerrequisito: competencia con la armadura utilizada.

Beneficio: puedes gastar tu foco psiónico para aumentar el bonificador de armadura de la armadura que lleves puesta en 3. Usar esta dote es una acción inmediata (puede usarse durante el turno de otra criatura) en reacción a ser el objetivo de un ataque. Debes decidir si usas o no esta dote antes de que se determine el resultado de la tirada de ataque de tu oponente.

INVOCACIÓN ADICIONAL [GENERAL] (RC)

Extra Invocation

Aprendes una invocación adicional.

Prerrequisitos: aptitud para usar invocaciones menores.

Beneficio: aprendes una invocación adicional de tu lista, eligiendo una de un grado menor que el mayor grado que conozcas. Por ejemplo, un brujo arcano de 6º nivel podría aprender una invocación mínima, mientras que uno de 16º nivel podría aprender una invocación mínima, menor o mayor.

Especial: puedes adquirir varias veces esta dote. Cada vez obtienes una invocación adicional de cualquier grado (mínima, menor o mayor) hasta un nivel inferior que el mayor grado de invocación que puedas usar en este momento.

IRA DE LOS JUSTOS [ELEVADA] (OE)

Righteous Wrath

Tu furia se ve potenciada por la ira divina.

Prerrequisitos: rasgo de clase furia.

Beneficio: cuando causes por primera vez daño en cuerpo a un enemigo maligno durante u furia, este deberá superar una TSV (CD 10 + ½ tu nivel de clase con aptitud de furia + modificador de Carisma) o quedar estremecido. Si no logras afectar a la criatura de esta forma no podrás volver a intentarlo en todo el encuentro. El efecto estremecedor permanece hasta que lo anules o el enemigo afectado muera o se vea incapacitado.

Mientras estés en el estado de furia mantendrás un estado mental de claridad inusual en los bárbaros. Serás capaz de causar daño no letal, detener tus ataques para mostrar clemencia y distinguir a amigos de enemigos incluso en plena furia.

IRA TERRIBLE [REGIONAL] (GJF)

Dreadful Wrath

En la batalla eres una visión terrorífica, y pocos enemigos tienen el valor de enfrentarse a ti sin desalentarse.

Prerrequisitos: humano (Rashemen), kuo-toa (Infraoscuridad [Slupdilmnopopol]) o planodeudo (Ímpiltur, la Marca argénte, las Tierras centrales occidentales o Zhay).

Beneficio: cuando cargues, realices un ataque completo o lances un conjuro que tenga como objetivo a un enemigo o lo incluya en su área, obtienes la aptitud presencia pavorosa durante ese asalto. Todo enemigo en un radio de 20' de ti debe superar un TS de Vol (CD 10+ ½ de tu nivel de personaje + tu modificador de Carisma) o quedar estremecido durante 1 minuto. Sin importar el resultado de la TS, toda criatura expuesta a este efecto es inmune a tu presencia pavorosa durante 24 horas. Esto es un efecto de moral extraordinario.

Especial: sólo puedes elegir esta dote como personaje de nivel 1. No puedes tener más de una dote regional.

JINETE AÉREO [GENERAL] (RF)

Skirider

Has sido entrenado para servir con la caballería de hipogrifos que patrullan la Gran brecha.

Prerrequisitos: Montar (hipogrifo), Combatir desde una montura. Región: enano dorado

Beneficio: recibes un +2 a las pruebas de Trato con animales y Montar (hipogrifo).

JINETE ARÁCNIDO [GENERAL] (RF)

Arachnid Rider

Estás entrenado en el arte de utilizar arañas como monturas.

Regiones: elfo drow, enano gris.

Beneficio: recibes un bonificador +2 a las pruebas de Trato con animales y Montar (cualquier arácnido). Puedes utilizar la habilidad de Trato con animales para afectar a arañas monstruosas de tamaño Grande o menor.

JINETE DE MURCIÉLAGOS [GENERAL] (RF)

Batrider

Posees un gran entrenamiento en el arte de cabalgar sobre murciélagos terribles voladores, una forma de transporte habitual entre los enanos oscuros de las colinas Lejanas.

Prerrequisito: habilidad de Montar (murciélagos terrible). Región: enano escudo.

Beneficio: recibes un bonificador +2 a las pruebas de Trato con animales y Montar (murciélagos terrible).

JINETE NÓMADA [REGIONAL] (GJF)

Horse Nomad

Te has criado en una cultura que confía en sus monturas y en sus arcos.

Prerrequisitos: humano (Nimbral, el Sheír, las Tierras de la horda, la Vereda).

Beneficio: obtienes competencia con arco corto compuesto, la lanza de caballería y la cimitarra. Además, obtienes un bonificador +3 a todas las pruebas de Montar.

Especial: sólo puedes elegir esta dote como personaje de nivel 1. No puedes tener más de una dote regional.

JOTUNBRUD [GENERAL] (RF)

Jotunbrud

Eres descendiente de los gigantes que antaño gobernaron el imperio montaños de Ostoría, y posees una estatura verdaderamente impresionante.

Prerrequisitos: humano damarano o iluskano. Regiones: Damara, el Norte.

Beneficio: cuando recibas un modificador basado en tu tamaño para una prueba enfrentada (por ejemplo, durante una presa o una embestida), eres considerado de tamaño Grande si es ventajoso para ti. También eres considerado de tamaño Grande cuando se determina si el ataque especial basado en el tamaño de un monstruo de afecta (como agarrón mejorado o engullir).

Si deseas determinar al azar el peso y la altura del personaje, tu estatura base es 6' 4" (hombre) ó 6' 0" (mujer), y tu peso base es 210 lb. (hombre) ó 170 lb. (mujer).

Especial: sólo puedes coger esta dote cuando eres un personaje de nivel 1º.

JUSTICIA DIVINA [DIVINA] (MJ2)

Divine Justice

Podrás canalizar la energía divina para hacer que la fuerza de un rival se vuelva contra él, golpeándole con el mismo vigor que él a ti.

Prerrequisitos: aptitud para expulsar o reprender muertos vivientes.

Beneficio: podrás gastar un uso de expulsar o reprender muertos vivientes como acción rápida, para señalar a un enemigo como objetivo de esta dote. La siguiente vez que ese rival te ataque con un arma natural o manufacturada en cuerpo a cuerpo, anota el daño que te cause. El siguiente ataque que realices con éxito contra él en cuerpo a cuerpo, causarás tu daño normal o el que él te infligiese con anterioridad (el que sea mayor). La RD que pueda tener la criatura seguirá aplicándose con normalidad, a tenor de las características del arma que uses.

Sólo podrás designar a un enemigo de cada vez como objetivo de esta dote. Deberás sufrir daño a manos de dicho rival antes de que transcurra 1 minuto desde la activación de esta dote, o tu uso de expulsar o reprender muertos vivientes se habrá malgastado. Tras sufrir daño tú también tendrás que golpearlo antes de que pase 1 minuto, o se perderán los efectos de la dote. Hasta que logres alcanzar a tu adversario y liberar el beneficio de esta dote, no podrás designar un nuevo objetivo.

LA SANGRE LLAMA A LA SANGRE [GENERAL] (HH)

Blood Calls to Blood

Explorando el potencial latente en tu sangre debido a tu ascendencia infernal, aprendes a adaptarte mejor a los ataques místicos de tus antepasados.

Prerrequisitos: lanzador de conjuros arcanos espontáneamente, debe ser descendiente de un infernal

Beneficio: Contra los ataques, conjuros y aptitudes sortilegas de infernales (ajenos malvados) y semiinfernales, ganas un bonificador +2 en tus TS. Este bonificador no se aplica contra los ataques de oponentes de cualquier otro tipo.

LADRÓN PSÍQUICO [GENERAL] (CS)

Psithief

Puedes absorber energía psíquica y usarla contra otros.

Prerrequisitos: nivel 1 de manifestador, robar conjuro.

Beneficio: puedes usar tu aptitud de robar conjuros para absorber energía psíquica en lugar de energía de conjuros. En lugar de robar un conjuro, puedes elegir robar un número de puntos de poder igual al doble del nivel máximo de conjuro que puedas robar menos 1 (hasta un valor máximo igual al nivel de manifestador de la criatura atacada). Por ejemplo, un robaconjuros de 4º nivel/guerrero psíquico de nivel 1 podría robar hasta 3 puntos de poder; si utilizara esta aptitud contra un psíquico de 2º nivel sólo podría robar 2 puntos de poder, ya que es el nivel de manifestador del objetivo.

Sólo puedes usar los puntos de poder robados para manifestar un poder psíquico que ya conozcas. Debes usar esos puntos de poder en un plazo máximo de 1 hora después de haberlos robado; si no es así, los puntos adicionales de energía psíquica se desvanecen sin efecto. En todo lo demás, esta dote sigue las reglas del rasgo de clase de robar conjuros (Aventurero Completo).

Además, las habilidades de Saber (psíquica) y Conocimiento de psíquica se convierten en clásicas para ti.

LANZA DE HECHICERO CELESTIAL [HEREDADA]

(MJ2)

Celestial Sorcerer Lance

Puedes canalizar tu energía arcana para formar un proyectil de energía, que resulta dañino para las criaturas malignas.

Prerrequisitos: Herencia de hechicero celestial, hechicero de nivel 1.

Beneficio: podrás gastar un espacio de conjuro como acción estándar, para crear una línea de energía de 60' de largo que cause daño sólo a las criaturas de alineamiento maligno. Este proyectil causará 1d8 puntos de daño por cada nivel del espacio sacrificado para activar esta aptitud. Un TS de Reflejos (CD 10 + el nivel del espacio sacrificado + tu modificador de Car) reducirá el daño a la mitad. Se trata de una aptitud sobrenatural.

LANZAMIENTO DE ROCAS [GENERAL] (RS)

Rock Hurling

You can throw rocks like a giant can.

Prerrequisitos: Fue 19, tamaño Grande o mayor (los goliats cumplen los requisitos debido a su rasgo racial de estructura poderosa).

Beneficio: puedes lanzar rocas que pesen entre 40 y 50 libras (objetos pequeños) con un incremento de distancia de 15 pies. Las rocas causan 2d6 puntos de daño más tu modificador de Fuerza. Las rocas tienen un alcance máximo de cinco incrementos de distancia.

Normal: como arma improvisada, una roca de entre 40 y 50 libras causaría 2d6 puntos de daño con un incremento de distancia de 5 pies, y dicha roca sólo puede lanzarse como acción de asalto completo. Un personaje sin la dote de Lanzamiento de rocas se considera no competente, recibiendo un penalizador -4 a la tirada de ataque.

LANZADOR DE BATALLA [GENERAL] (RC)

Battle Caster

El aprovechamiento de tu entrenamiento actual te permite evitar la posibilidad de fallo de conjuros arcanos cuando vistes una armadura más pesada de lo normal.

Prerrequisitos: aptitud para ignorar el fallo de conjuro arcano por armadura.

Beneficio: eres capaz de vestir una armadura de una categoría más pesada de lo que sería habitual y seguir evitando la posibilidad de fallo de conjuros. Por ejemplo, si tienes la aptitud de vestir armaduras ligeras sin incurrir en el fallo de conjuros, podrás usar armaduras intermedias y seguir lanzando conjuros normalmente. Esta aptitud no se aplica a los escudos, ni tampoco a los conjuros obtenidos de clases lanzadoras de conjuros diferentes de la que te proporciona la aptitud de lanzar conjuros arcanos vistiendo armadura.

LANZADOR DE CONJUROS EXPERTO [GENERAL]

(DC)

Practiced Spellcaster

Elige una clase lanzadora de conjuros que poseas. Los conjuros que lanzas de esa clase son más poderosos.

Prerrequisitos: Conocimiento de conjuros 4 rangos.

Beneficios: tu NL para la clase lanzadora de conjuros aumenta en +4. Esto no puede incrementar tu NL por encima de tus DG. No obstante, incluso si no puedes beneficiarte del bonificador completo inmediatamente, si más tarde obtienes un nivel de DG de una clase no lanzadora puede que seas capaz de aplicar el resto del bonificador.

Por ejemplo, un humano clérigo de 5º nivel/guerrero de 3er nivel que coja esta dote aumentaría su NL de clérigo de 5 a 8 (pues tiene 8DG). Si más tarde obtiene un nivel de guerrero, obtendrá el resto del bonificador y su NL de clérigo se convertirá en 9 (pues ahora tiene 9 DG).

Un personaje con dos o más clases lanzadoras de conjuros debe elegir la clase que obtendrá el efecto de la dote.

Esto no afecta a tus conjuros diarios o conocidos, sólo aumenta tu NL, que te ayudará a penetrar la RC y aumentar la duración y otros efectos de tus conjuros.

Especial: puedes elegir esta dote varias veces. Cada vez que lo haces debes aplicarla a una clase lanzadora de conjuros distinta. Por ejemplo, un clérigo de 4º nivel/mago de 5º nivel que haya seleccionado esta dote dos veces lanzaría conjuros de clérigo como un lanzador de 8º nivel y conjuros de mago como uno de 9º.

LANZADOR DE CONJUROS PRODIGIOSO [GENERAL] (GJF)

Spellcasting Prodigy

Tienes un don excepcional para la magia.

Beneficio: a efectos de determinar los conjuros adicionales, considera la puntuación de la característica que controla el lanzamiento de conjuros (Carisma para bardos y hechiceros, Sabiduría para lanzadores de conjuros divinos o Inteligencia para magos) como 2 puntos por encima de su valor real.

Especial: puedes adquirir Lanzador de conjuros prodigioso varias veces, pero cada una de ellas la dote debe aplicarse a una característica de lanzamiento de conjuros distinta. Puedes adquirir la dote incluso aunque todavía no tengas ningún nivel en una clase lanzadora de conjuros.

Sólo puedes elegir esta dote como personaje de nivel 1.

LANZADOR DE CONJUROS VERSÁTIL [GENERAL] (RR)

Versatile Spellcaster

Puedes usar dos espacios de conjuro de nivel inferior para lanzar un conjuro de un nivel superior.

Prerrequisito: aptitud para lanzar conjuro espontáneamente.

Beneficio: puedes usar dos espacios de conjuro del mismo nivel para lanzar un conjuro que conozcas y que sea de un nivel superior.

Por ejemplo, un hechicero con esta dote puede gastar dos espacios de conjuro de nivel 2 para lanzar un conjuro de nivel 3 que conozca.

LANZADOR DE CONJUROS VETERANO [GENERAL] (RC)

Practiced Spellcaster

Elige una de tus clases lanzadoras de conjuros. Los sortilegios de esa clase que lances son más poderosos.

Prerrequisitos: Conocimiento de conjuros 4 rangos.

Beneficio: tu nivel de lanzador para la clase lanzadora de conjuros elegida se incrementa en 4. Este beneficio no puede incrementar tu nivel de lanzador hasta más allá de tus DG. No obstante, incluso aunque no puedas beneficiarte de todo el bonificador inmediatamente, si más tarde ganas DG en niveles de clases no lanzadoras de conjuros, puedes aplicar el resto del bonificador.

Por ejemplo, un humano hechicero de 5º nivel/guerrero de 3º que elija esta dote incrementaría su nivel de lanzador de hechicero del 5º al 8º (ya que tiene 8 DG). Si más tarde subiera un nivel de guerrero, obtendría el nivel restante del bonificador y su nivel de lanzador de hechicero sería el 9º (ya que ahora tiene 9 DG). Un personaje que tenga dos o más clases lanzadoras de conjuros (como un bardo/hechicero o un explorador/druída) debe elegir qué clase se beneficia del efecto.

Esta dote no afecta a tus conjuros al día o conjuros conocidos. Sólo incrementa el nivel de lanzador, que te ayudará a penetrar la RC y a incrementar la duración y otros efectos de tus conjuros.

Especial: puedes elegir esta dote varias veces. Cada vez se aplica a una clase lanzadora de conjuros diferente. Por ejemplo, un clérigo de 4º nivel/mago de 5º que hubiera elegido esta dote dos veces podría lanzar conjuros de clérigo a 8º nivel de lanzador y de mago a 9º.

LANZADOR DE HACHAS [REGIONAL] (GJF)

Axethrower

Has aprendido cómo lanzar armas pesadas con mortal eficacia.

Prerrequisitos: enano (el Gran Glaciar), hombre lagarto (Surkh), humano (el Gran Glaciar, las Lunshaes, el Norte o Veisa) u orco (las Lunshaes o la Infraoscuridad [Noroscuridad]).

Beneficio: cuando realices un ataque a distancia con un arma arrojadiza (hacha, lanza, jabalina, etc.), puedes sumar tu bonificador de Fuerza en lugar del de Destreza a la tirada de ataque.

Normal: cuando un personaje ataca con un arma a distancia, suma su bonificador de Destreza a la tirada de ataque.

Especial: sólo puedes elegir esta dote como personaje de nivel 1. No puedes tener más de una dote regional.

LANZADOR PRIMITIVO [GENERAL] (RF)

Primitive Caster

Utilizas chillidos, gesticulaciones violentas y componentes materiales adicionales para dar a tus conjuros poder adicional.

Beneficio: esta dote sólo funciona cuando lanzas un conjuro que no tenga ya algún componente verbal, somático o material. Por cada componente que añadas voluntariamente, incrementas el nivel efectivo del conjuro en +1. Sólo puedes añadir un componente que no esté presente en el conjuro. Por ejemplo, no puedes añadir un componente somático a un conjuro de *forma gaseosa*, porque ya lo tiene. Sin embargo, podrías añadir un componente verbal.

El componente verbal que añadas podría consistir en gritos, aullidos y gruñidos animales. La CD para las pruebas de Escuchar para oírte lanzar un conjuro es -5 (antes de modificarla por distancia). El componente somático es también más complejo, por lo que debes tener libres ambas manos para añadir un componente somático con esta dote. El componente material adicional que añades con esta dote debe ser una planta rara que se encuentre en los bosques con una prueba con éxito de Profesión (herbalista) (CD 15).

LANZAMIENTO BRUTAL [GENERAL, GUERRERO] (AC)

Brutal Throw

Has aprendido a arrojar armas con resultados mortíferos.

Beneficio: puedes sumar tu modificador de Fuerza (en lugar del de Destreza) a las tiradas de ataque con armas arrojadizas.

Normal: un personaje que utilice armas a distancia suma su modificador de Destreza a la tirada de ataque.

LANZAMIENTO DE CONJUROS EN MOVIMIENTO [GENERAL] (AC)

Mobile Spell-Casting

Tu gran concentración te permite moverte mientras lanzas un conjuro.

Prerrequisitos: Concentración 8 rangos.

Beneficio: puedes realizar una prueba especial de Concentración (CD 20 + el nivel del conjuro) cuando lances un conjuro. Si tienes éxito, puedes lanzarlo y moverte hasta tu velocidad completa como una sola acción estándar (no puedes utilizar esta aptitud con uno cuyo lanzamiento requiera más de 1 acción estándar). En caso de que la prueba falle, pierdes el conjuro y no logras lanzarlo, como si hubieses fallado una prueba de Concentración para lanzarlo de manera defensiva.

En cualquier caso, continúas provocando ataques de oportunidad por lanzamiento de conjuros por parte de cualquier criatura que te amenace en cualquier punto de tu movimiento.

Puedes lanzar conjuros de manera defensiva mientras utilizas esta dote, pero hacerlo aumenta la CD de Concentración a 25 + el nivel del conjuro.



LANZAMIENTO DE CONJUROS ESCUDADO [GENERAL] (RS)

Shielded Casting

Estás entrenado en cubrirte con tu escudo mientras lanzas conjuros en combate.

Prerrequisitos: Concentración 5 rangos, Conjurar en combate, Competencia con escudo.

Beneficio: mientras tengas un escudo ligero, pesado o pavés preparado, no provocas ataques de oportunidad por lanzar conjuros en combate.

LANZAMIENTO DE CONJUROS ESPONTÁNEO [GENERAL] (E)

Spontaneous Casting

Puedes cambiar sobre la marcha los conjuros preparados.

Prerrequisitos: nivel de lanzador 5.

Beneficio: puedes intercambiar un conjuro que tengas preparado por otro de tu lista de conjuros (o, en el caso de los magos, de tu libro de conjuros) del mismo nivel.

Especial: emplear esta aptitud requiere 2 puntos de acción.

LANZAMIENTO DE CONJUROS MELÓDICO [GENERAL] (CM)

Melodic Casting

Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

Puedes moldear tu música y tu magia juntos en una única voz perfecta.

Prerrequisitos: Interpretar 4 rangos, Conocimiento de conjuros 4 rangos, rasgo de clase de música de bardo.

Beneficio: cuando se requiera una prueba de Concentración para lanzar un conjuro o usar una aptitud sortilege (por ejemplo, al lanzar conjuros a la defensiva o si te distraen o te hieren mientras estás lanzando un conjuro), puedes hacer una prueba de Interpretar en su lugar.

Además, puedes lanzar conjuros y activar objetos mágicos mediante una palabra de mando o finalización de conjuro mientras usas tu aptitud de música de bardo. Las aptitudes de música de bardo que requieran concentración todavía requieren una acción estándar para interpretar.

Normal: un bardo no puede lanzar conjuros o activar objetos mágicos con palabras de mando o de finalización de conjuro mientras usa su música de bardo.

LANZAMIENTO DE ROCAS MEJORADO [GENERAL] (RS)

Improved Rock Hurling

Tu precisión y efectividad lanzando rocas mejora.

Prerrequisitos: Fue 23, Lanzamiento de rocas, tamaño Grande o mayor (los goliats cumplen el requisito debido a su rasgo racial de estructura poderosa).

Beneficio: puedes lanzar rocas que pesen entre 40 y 50 libras (objetos pequeños) con un incremento de distancia de 80 pies. Las rocas causan 2d6 puntos de daño más tu modificador de Fuerza.

Las rocas tienen un alcance máximo de cinco incrementos de distancia.

Además, obtienes un bonificador +1 a las tiradas de ataque cuando lanzas rocas.

LANZAMIENTO PODEROSO [GENERAL, GUERRERO] (AC)

Power Throw

Has aprendido a arrojar armas con resultados mortíferos.

Prerrequisitos: Fue 13, Ataque poderoso, Lanzamiento brutal.

Beneficio: en tu turno, antes de realizar tus tiradas de ataque, puedes elegir restar una cantidad a todas las que sean de armas arrojadas y sumar esa misma cantidad a todas las de daño con estas armas. Esta cantidad no puede ser superior a tu ataque base. El penalizador a las tiradas de ataque y el bonificador a las de daño se aplican hasta tu siguiente turno.

LANZAR CUALQUIER COSA [GENERAL] (CC)

Throw Anything

En tus manos, cualquier arma se convierte en un arma mortal de ataque a distancia.

Prerrequisitos: Des 15, competencia con un arma, ataque base +2.

Beneficio: puedes lanzar cualquier arma que puedas usar como si fuera de ataque a distancia. El incremento de distancia de las armas utilizadas mediante esta dote es de 10 pies.

LANZAR ENEMIGO [GENERAL] (ES)

Fling Enemy

Puedes levantar a un enemigo y lanzarlo

Prerrequisitos: Fue 23, tamaño Enorme, Agarrón mejorado.

Beneficio: puedes hacer una prueba de presa con un penalizador -20 contra un contrincante de al menos dos categorías de tamaño inferior a ti. Si tienes éxito, en tu siguiente acción puedes usar una acción de ataque para lanzar al contrincante agarrado. El incremento de alcance de la criatura lanzada es de 120'.

Una criatura puede lanzarse en horizontal o en vertical. Si lo lanza verticalmente, sufre el daño de caída normal. Si se lanza horizontalmente, sufre daño como si hubiera caído la mitad de la distancia recorrida (redondeando a la baja). Por ejemplo, si un orco es lanzado 170' horizontalmente, sufre 8d6 puntos de daño.

También puedes lanzar a una criatura sobre otra. Para hacer esto, haz una tirada de ataque contra la criatura objetivo, con un penalizador -4 y los penalizadores apropiados. Si golpeas, ambas criaturas sufren la cantidad de daño que habría sufrido la criatura lanzada, tal como se ha indicado.

LANZARSE PARA CUBRIRSE [GENERAL] (AC)

Dive for Cover

Puedes lanzarte detrás de una cobertura o dejarte caer al suelo lo suficientemente rápido para evitar muchos efectos de área.

Prerrequisitos: salvación base de Reflejos +4.

Beneficio: si fallas un TS de Reflejos, puedes intentar de inmediato ese TS una vez más. Debes quedarte con el segundo resultado, tanto si tiene éxito como si no. Inmediatamente después de realizar la segunda tirada, quedas tumbado.

LARGO ALCANCE [GENERAL, GUERRERO] (EI)

Long Reach

Sabes cómo usar tu gran estatura para alcanzar a contrincantes que se encuentran a más de 5 pies con armas similares a lanzas.

Región: gnoll, volodni

Beneficio: cuando empuñas una lanza o una lanza corta, puedes usar el arma para atacar a contrincantes a 5 ó 10 pies de distancia. Cuando empuñas una lanza larga, puedes atacar a contrincantes a 10 ó 15 pies de distancia. No consigues la ventaja del alcance adicional más que durante tu acción, de modo que amenazas la zona habitual a tu alrededor según las características normales del arma.

Normal: los personajes que no tienen esta dote sólo pueden atacar a contrincantes a 5 pies de distancia con una lanza o una lanza corta y a 10 pies de distancia con una lanza larga.

LAZOS DE SANGRE RITUALES [CEREMONIAL] (MJ2)

Ritual Blood Bonds

Concedes a tus aliados la poderosa fuerza de tu tótem, dios o entidad divina similar. Estos rituales te permiten forjar un vínculo entre los guerreros que se enfrenten juntos a un desafío.

Prerrequisitos: orco o semi-orco, Saber (religión) 4 rangos.

Beneficio: ganas acceso a varios rituales otorgados por tu habilidad de Saber (religión).

Hermanos de sangre (Saber [religión] 4 rangos): reúnes a un máximo de 6 aliados en un círculo. Cada miembro del círculo jurará fidelidad a los demás, se hará un corte ritual y verterá su sangre en un cuenco que contenga agua bendita o sacrílega (según dicte tu alineamiento). Cuando rocíes esta mezcla sobre los integrantes del círculo (incluido tú mismo) todos los participantes en el ritual obtendrán un bonificador +4 de moral a los TS contra miedo siempre que cada individuo pueda ver a algún otro que haya tomado parte en la ceremonia.

Llevar a cabo este ritual requiere 10 minutos de ceremonia y un vial de agua bendita o sacrílega. Sus efectos duran 24 horas.

Vínculo de hermandad vengativo (Saber [religión] 8 rangos): creas unos férreos lazos místicos entre tus aliados y tú. Pueden participar hasta 6 individuos contigo en este ritual. Cada participante debe realizarse un corte en cada palma de sus manos y luego todos ellos se cogerán de las manos para cerrar un círculo a tu alrededor. A continuación recitarás una plegaria, mientras salpicas con agua bendita o sacrílega a cada individuo presente. Este ritual concede un beneficio a sus participantes (incluido tú) cuando alguno de ellos caiga en combate. Si un individuo que tomase parte en esta ceremonia ve a otro participante reducido a 0 pg o menos a causa de las acciones de un enemigo, obtendrá un bonificador +2 de moral a sus tiradas de ataque contra dicho rival. El beneficio durará 1 minuto cada vez que se active. Podrás obtener este beneficio contra varios enemigos mientras dure su efecto.

Llevar a cabo este ritual requiere 10 minutos de ceremonia, un vial de agua bendita o sacrílega y polvo de plata por valor de 10 po. Sus efectos duran 24 horas.

LEGADO DE FATA [HEREDADA] (CM)

Fey Legacy

The magical powers of your ancestors manifest in you.

Prerrequisitos: alineamiento no legal, Herencia de Fata, 9º nivel de personaje.

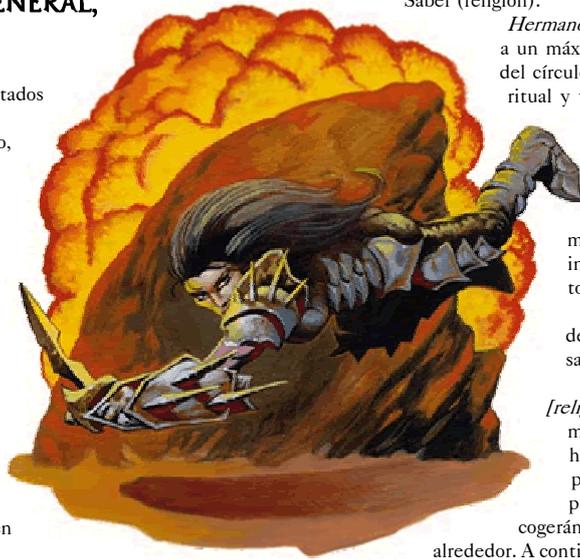
Beneficio: obtienes las siguientes aptitudes sortilegas, cada una de las cuales puedes usar una vez al día: *confusión, puerta dimensional y convocar aliado natural V*. Tu nivel de lanzador es igual a tu nivel de personaje.

LEGADO DRAGONIL [DRAGONIL] (RC)

Has alcanzado un gran poder arcano a través de tu herencia dragonil.

Prerrequisitos: cuatro dotes dragoniles cualesquiera.

Beneficio: basándose en tu herencia dragonil, añade los conjuros indicados en la tabla que se encuentra en la descripción del tipo de dote dragonil a la lista de conjuros conocidos. Cada conjuro se añade al nivel de conjuro en el momento en que el lanzador de conjuros normalmente lo obtendría, a menos que se indique lo contrario.



Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

Especial: con permiso de tu DM, puedes elegir un legado dragonil asociado con un tipo de dragón que no aparezca en el Manual de Monstruos. Ver la tabla en la descripción de tipos de dotes dragoniles para más detalles.

LEGADO INFERNAL [HEREDADA] (CM)

Fiendish Legacy

Los poderes mágicos de tus ancestros se manifiestan en ti.

Prerrequisitos: alineamiento no bueno, Herencia infernal, nivel de personaje 9.

Beneficio: obtienes las siguientes aptitudes sortílegas, cada una de las cuales puede usarse una vez al día: *teleportar* (sólo a ti mismo y 50 libras de objetos), *Convocar monstruo V* (sólo criaturas infernales) y *azote sacrílego*. Tu nivel de lanzador es igual a tu nivel de personaje.

LEVITACIÓN MEJORADA [GENERAL] (RF)

Improved Levitation

Has aprendido a utilizar parte de tu aptitud sortílega levitar a la vez, permitiéndote varios usos con una duración menor.

Prerrequisitos: capacidad natural de levitar como aptitud sortílega.

Beneficio: puedes utilizar tu aptitud sortílega de levitar con incrementos de 10 minutos en lugar de toda a la vez. El número de veces diarias que puedes utilizar ahora esta aptitud con esta duración más corta es igual a tu nivel de lanzador.

Por ejemplo, si eres un genasí de aire, tienes normalmente la capacidad de levitar una vez al día como una aptitud sortílega lanzada por un hechicero de 5º nivel, permitiéndote levitar una vez al día durante 50 minutos. Con esta dote, puedes levitar cinco veces al día, hasta 10 minutos cada vez.

Si puedes levitar más de una vez al día, multiplica tu nivel de lanzador por el número de veces al día para obtener el número total de usos menores de levitar que tienes. Por ejemplo, una criatura que pueda usar levitar dos veces al día como aptitud sortílega, como si fuese lanzado por un hechicero de 5º nivel, sería capaz de levitar 10 (2x5) veces diarias, cada una de ellas hasta 10 minutos.

LEY INVOLABLE [INICIADO] (RD)

Law Inviolable

Tu inquebrantable fe en San Cuthbert te permite apresar fugitivos o triunfar sobre los que transgreden la ley.

Prerrequisitos: Clérigo de nivel 1, alineamiento legal, San Cuthbert como deidad.

Beneficio: tus armas naturales, así como cualquier arma que empuñes, se consideran de alineamiento legal a efectos de superar la reducción de daño.

Además, puedes añadir los siguientes conjuros a tu lista de conjuros de clérigo:

- 1º *Rocidada de color:* deja inconsciente, ciega o aturde 1d6 criaturas débiles.
- 2º *Atontar monstruo:* criatura viva de 6 DG o menos pierde su siguiente acción.
- 3º *Sugestión:* obliga a un objetivo a seguir un curso de acción.
- 5º *Pasamiento:* crea un paso a través de un muro de madera o piedra.
- 6º *Sugestión de masas:* como *sugestión*, pero un sujeto/nivel.
- 8º *Palabra de poder aturdidor:* aturde a una criatura de 150 pg o menos.

LÍDER NATURAL [GENERAL] (HG)

Natural Leader

Tienes una cualidad innata para comandar tropas.

Prerrequisitos: Car 13.

Beneficio: obtienes un bonificador +4 a tus pruebas de reagrupamiento (consulta la página 73 del manual Héroe de guerra).

LIDERAZGO [GENERAL]

Leadership

Eres un tipo de persona a quien los demás desean seguir, y has dedicado algún esfuerzo a reclutar allegados y seguidores.

Prerrequisito: Nivel 6º de personaje.

Beneficio: tener esta dote permite al personaje atraer compañeros leales y seguidores devotos; subordinados que le prestan su ayuda y le asisten. Consulta la tabla que hay a continuación para ver qué tipo de allegados y cuántos seguidores puede reclutar el personaje.

Modificadores de Liderazgo: la puntuación de Liderazgo de un personaje puede verse afectada por diferentes razones, haciendo que varíe de la puntuación básica (nivel de personaje + modificador de Car). La reputación de un personaje (desde el punto de vista del allegado o el seguidor que está intentando atraer aumenta o disminuye su puntuación de Liderazgo:

Puntuación de Liderazgo	Nivel del allegado	Número de seguidores por nivel					
		1º	2º	3º	4º	5º	6º
1 ó menos	--	--	--	--	--	--	--
2	1º	--	--	--	--	--	--
3	2º	--	--	--	--	--	--
4	3º	--	--	--	--	--	--
5	3º	--	--	--	--	--	--
6	4º	--	--	--	--	--	--
7	5º	--	--	--	--	--	--
8	5º	--	--	--	--	--	--
9	6º	--	--	--	--	--	--
10	7º	5	--	--	--	--	--
11	7º	6	--	--	--	--	--
12	8º	8	--	--	--	--	--
13	9º	10	1	--	--	--	--
14	10º	15	1	--	--	--	--
15	10º	20	2	1	--	--	--
16	11º	25	2	1	--	--	--
17	12º	30	3	1	1	--	--
18	12º	35	3	1	1	--	--
19	13º	40	4	2	1	1	--
20	14º	50	5	3	2	1	--
21	15º	60	6	3	2	1	1
22	15º	75	7	4	2	2	1
23	16º	90	9	5	3	2	1
24	17º	110	11	6	3	2	1
25+	17º	135	13	7	4	2	2

Puntuación de Liderazgo: la puntuación de liderazgo de un personaje es igual a su nivel más el modificador de Carisma. A fin de tener en cuenta modificadores negativos, esta tabla permite puntuaciones de Liderazgo muy bajas, pero el personaje debe ser al menos de 6º nivel para adquirir la dote. Hay factores externos que pueden modificar la puntuación de Liderazgo, como se muestra a continuación.

Nivel del allegado: se puede atraer a 1 allegado de hasta este nivel. Independientemente de su puntuación de Liderazgo, el personaje tan sólo puede reclutar a un allegado que tenga como máximo dos niveles menos que él. Por ejemplo, un paladín de nivel 6 y un bonificador de Carisma de +3 sigue viéndose obligado a reclutar un allegado de nivel 4º o menor. El allegado debe estar equipado con un equipo acorde a su nivel.

Número de seguidores por nivel: el personaje puede liderar personajes hasta el número indicado de cada nivel. Por ejemplo, un personaje con una puntuación de liderazgo de 14 puede liderar hasta 15 seguidores de primer nivel y uno de segundo.

Reputación del líder	Modificador
Gran renombre	+2
Equidad y generosidad	+1
Poder especial	+1
Fracaso	-1
Altivez	-1
Crueldad	-2

Pueden tenerse en cuenta otros modificadores cuando el personaje intente atraer a un allegado.

El Líder...	Modificador
Tiene un familiar, una montura especial o un compañero animal	-2
Recluta a un allegado de un alineamiento distinto	-1
Es responsable de la muerte de un allegado	-2*
*Acumulativo por cada allegado muerto	

Los seguidores tienen prioridades distintas a las de los allegados. Cuando el personaje intente atraer a un nuevo seguidor, examina los modificadores que se detallan a continuación y utiliza los que sean aplicables.

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

LIDERAZGO INSPIRADO [LÍDER] (HG)

Inspirational Leadership

Tu allegado y tus seguidores están especialmente adscritos a tu causa.

Prerrequisitos: Car 17, Liderazgo,

Beneficio: mientras su moral no sea peor de normal (consulta los 'Estados de moral' en la página 73 Manual: Héroe de guerra), el allegado y los seguidores que has obtenido gracias a tu dote Liderazgo siempre empiezan la batalla animados. Un personaje animado obtiene un bonificador de moral +1 en sus salvaciones de Voluntad contra efectos de miedo, incluidas las pruebas de moral. Si tu allegado y seguidores están estremecidos o peor antes de la batalla, los beneficios de esta dote quedan anulados.

Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

Además, obtienes un bonificador +5 a tus pruebas para reagrupar al allegado y seguidores que hayas obtenido gracias a la dote Liderazgo.

LIDERAZGO DE MUERTOS VIVIENTES [GENERAL] (LM)

Undead Leadership

Obtienes el servicio de seguidores muertos vivientes leales.

Prerrequisitos: 6º nivel de personaje, alineamiento no bueno, Saber (religión) 1 rango.

Beneficio: atraes seguidores y allegados como si hubieses adquirido la dote Liderazgo. Tu puntuación en ésta se considera superior en 2 de lo que sería normalmente para atraer a seguidores muertos vivientes e inferior en 4 para atraer vivos.

Si optas por atraer a un allegado muerto viviente en vez de a uno vivo, su nivel de personaje efectivo máximo debe ser inferior en 2 a tu NEP. Consulta la dote de Liderazgo para más información.

Especial: como con Liderazgo estándar, debes consultar a tu DM antes de elegir esta dote y trabajar con él para decidir un allegado y seguidores apropiados para tu personaje. Consulta el apéndice "Allegados y seguidores muertos vivientes" para más información sobre cómo escoger a una criatura muerta viviente para que actúe como tal.

LIGAR ELEMENTAL [CREACIÓN DE OBJETOS] (E)

Bind Elemental

Puedes crear objetos mágicos que empleen elementales para lograr efectos especiales, incluidas armas, armaduras, aeronaves o galeones elementales.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, nivel de lanzador 9.

Beneficio: crear un objeto mágico con un elemental ligado es similar a realizar un objeto maravilloso, excepto porque convocar y ligar a un elemental es parte integral del proceso. Todos los objetos con elementales ligados necesitan un conjuro de *ligadura de los planos* como prerrequisito, pero no basta con lanzar el conjuro durante el proceso de creación. Debes lanzar el conjuro de forma normal, empleando el objeto que va a albergar el elemental y un cristal dragonino de Khyber como receptáculo. El elemental obtendrá la TS normal para resistirse. Mientras el elemental resida en el receptáculo, deberás obligarlo a aceptar la ligadura mediante una prueba enfrentada de Carisma, como se especifica en el conjuro de *ligadura de los planos*.

Si eres un artífice, esta dote te permite emular el conjuro *ligadura de los planos* como si lo hubieses lanzado, mediante una prueba de Usar objeto mágico (CD 20 + nivel de lanzador), pero sólo cuando estés creando un objeto con un elemental ligado. En este caso, tu nivel efectivo de lanzador será igual al resultado de la prueba de Usar objeto mágico -20, a efectos de enfrentarse a los intentos del elemental por escapar.

LIMPIEZA DIVINA [DIVINA] (CC)

Divine Cleansing

Puedes canalizar energía para mejorar tu capacidad y la de tus aliados de resistir los venenos y las maldiciones.

Prerrequisito: aptitud de expulsar o reprender muertos vivientes.

Beneficio: como acción estándar, puedes gastar uno de tus intentos de expulsar/reprender muertos vivientes para proporcionar a todos tus aliados en un radio de 60 pies (tú incluido) una bonificación sagrada de +2 para los TS de Fortaleza durante un número de asaltos igual a tu modificador por Carisma.

LINAJE CELESTIAL [GENERAL] (RF)

Celestial Bloodline

Algunas de tus habilidades celestiales latentes han madurado.

Prerrequisitos: aasimar, salvaciones base de Fortaleza, Reflejos y voluntad +1

Beneficio: ganas la capacidad de utilizar *protección contra el mal* tres veces al día y *bendecir* una vez al día, como aptitudes sortílegas con un nivel de lanzador igual a tu nivel de personaje.

LINAJE DE FUEGO [REGIONAL] (GJF)

Bloodline of Fire

Eres un descendiente de los ifriti que gobernaron Calimshán hace mucho tiempo, y la sangre de estos espíritus de fuego corre con fuerza por tus venas.

Prerrequisitos: humano (Calimshán) o planodeudo (Calimshán)

Beneficio: recibes un bonificador +4 en los TS contra efectos de fuego. Además, puedes lanzar conjuros con el descriptor de fuego con un +2 al nivel de lanzador.

Especial: sólo puedes elegir esta dote como personaje de nivel 1. No puedes tener más de una dote regional.

LINAJE ELEMENTAL [GENERAL] (RF)

Elemental Bloodline

Has adoptado alguno de los aspectos del tipo de elemento que hay en tu cuerpo.

Prerrequisitos: Salvación base de Fortaleza +4, genasi (aire, fuego, tierra o agua).

Beneficio: obtienes un bonificador +4 a los TS contra veneno, sueño, parálisis o aturdimiento. También posees un 25% de posibilidades de convertir un impacto crítico o un ataque furtivo contra ti en un impacto normal (como si llevases una armadura fortificante leve). Si llevar armadura fortificante (o un objeto similar o posees una aptitud con un efecto similar), utiliza la que posea un porcentaje mayor.

LINAJE INFERNAL [GENERAL] (RF)

Fiendish Bloodline

Algunas de tus habilidades infernales latentes, heredadas de algún antepasado infernal inusualmente poderoso, han madurado.

Prerrequisitos: fey'ri, tanarukk, salvación base de Fortaleza, Reflejos y Voluntad +1.

Beneficio: obtienes la capacidad de lanzar *protección contra el bien* tres veces al día y *perdición* una vez al día como aptitudes sortílegas, cuyo nivel de lanzador es igual a tu nivel de personaje.

LINGÜISTA ARCANO [GENERAL] (RF)

Eldritch Linguist

Tienes una profunda comprensión de cómo las mismas palabras poseen su propia magia, y un dominio sobre la sintaxis secreta del poder.

Prerrequisitos: humano iluskano, capacidad de lanzar conjuros divinos.

Beneficio: ganas +1 nivel de lanzador cuando lanzas conjuros de la siguiente lista:

La tradición del lingüista arcano consiste en los siguientes conjuros: 0. leer magia; 1º. *comprensión idiomática*, *orden imperiosa*; 2º. *hablar con los animales*, *viento susurrante*; 3º. *lanzar maldición*, *runas explosivas*, *glifo custodio*, *hablar con los muertos*, *hablar con las plantas*; 4º. *alarido*, *don de lenguas*, *exorcismo*, *recada*; 5º. *expiación*, *orden imperiosa mayor*, *sacralizar*; 6º. *glifo custodio mayor*, *palabra de regreso*; 7º. *blasfemia*, *máxima*, *palabra sagrada*, *palabra de poder aturridor*, *palabra del caos*; 8º. *palabra de poder cegador*, *símbolo*; 9º. *palabra de poder mortal*.

LITODERMIA PESADA [RACIAL] (RS)

Heavy Lithoderms

Posees crecimientos rocosos sobre tu piel que te proporcionan protección contra ataques.

Prerrequisito: Goliat.

Beneficio: obtienes un bonificador +1 de armadura natural.

LLAMA DE LA VIDA INEXTINGUIBLE [GENERAL] (LM)

Unquenchable Flame of Life

Estás acostumbrado a los ataques de los muertos vivientes.

Beneficio: obtienes un bonificador de +2 a todos los TS contra las aptitudes extraordinarias o sobrenaturales de las criaturas muertas vivientes.

Especial: si has elegido a los muertos vivientes como tu enemigo predilecto, en vez de ello, tu bonificador a los TS es igual al que tienes por esta aptitud contra estas criaturas.

LLAMADA INSTANTÁNEA [GENERAL] (CCH)

Swift Call

Puedes llamar a tu montura especial en un abrir y cerrar de ojos.

Prerrequisito: Montura especial como rasgo de clase.

Beneficio: puedes llamar a tu montura especial como acción rápida.

Normal: llamar a una montura especial es una acción de asalto completo.

LLAMAS CURATIVAS [GENERAL] (RF)

Healing Flames

Puedes extraer energía de las llamas para curarte a ti mismo.

Prerrequisitos: salvación base +3, genasi de fuego o tanarukk.

Beneficio: cuando utilizas tu aptitud sortílega *controlar llamas*, en su lugar puedes tocar la llama y curarte un número de puntos de vida dependiendo del



Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

tamaño del fuego. Esto cuenta como un uso diario de tu aptitud *controlar llamas*. Tocar el fuego no te causa daño cuando utilizas esta aptitud, pero si entras en el fuego, tocas más que solamente su borde, o permaneces en contacto con el fuego durante más de 1 asalto, sufrirás daño.

Tamaño del fuego	Ejemplo	PG curados
Minúsculo	Ramita encendida	1
Diminuto	Antorcha	1d3
Menudo	Fogata pequeña	1d6
Pequeño	Fogata grande	2d6
Mediano	Forja	3d6
Grande	Hoguera	4d6
Enorme	Choza o árbol ardiendo	5d6
Gargantuesco	Taberna ardiendo	6d6
Colosal	Posada ardiendo	7d6

LUCHA A CIEGAS [GENERAL, GUERRERO]

Blind–Fight

Sabes cómo combatir cuerpo a cuerpo sin necesidad, de ver a tus enemigos.

Beneficio: en cuerpo a cuerpo, cada vez que yerres por culpa de la ocultación, podrás volver a tirar una vez el porcentaje de posibilidad de fallo para ver si, logras golpear o no.

Los atacantes invisibles no obtendrán bonificadores para golpearte en combate cuerpo a cuerpo. Es decir, no perderás tus bonificadores positivos de Destreza a la CA ni tu atacante obtendrá el bonificador +2 habitual. Sin embargo, los bonificadores del atacante invisible seguirán aplicándose en ataques a distancia.

Sólo sufrirás la mitad de la penalización normal a la velocidad por no ser capaz de ver. La oscuridad y la mala visibilidad en general reducirán tu velocidad a ¾ partes de la normal, en lugar de a la mitad.

Normal: se aplicarán los modificadores normales a las tiradas de ataque cuando te intentes golpear un atacante invisible, y pierdes tu bonificador de Destreza a la CA. También se aplica la reducción de la velocidad por la oscuridad y la mala visibilidad.

Especial: la dote Lucha a ciegas resulta inútil contra el receptor de un conjuro de *intermitencia*.

LUCHA ASTUTA [GENERAL] (CC)

Clever Wrestling

Tienes unas posibilidades mejores de lo normal de escapar o escabullirte de la presa o la sujeción de las criaturas grandes.

Prerrequisito: tamaño Pequeño o Mediano, Impacto sin arma mejorado.

Beneficio: cuando tu oponente sea más grande que tamaño Mediano, ganas un bonificador de circunstancia en tus pruebas de presa para escapar de una presa o sujeción. La cuantía del bonificador depende del tamaño de tu oponente, de acuerdo con la siguiente tabla.

Tamaño del oponente	Bonificador
Grande	+2
Enorme	+4
Gargantuesco	+6
Colosal	+8

LUCHA CERRADA [GENERAL] (CC)

Close–quarters Fighting

Estás entrenado en la lucha a corta distancia y en resistir los ataques de presa.

Prerrequisito: ataque base +3

Beneficio: cuando un enemigo intenta hacerte una presa, obtienes un ataque de oportunidad, incluso si el enemigo tiene una dote o aptitud especial que normalmente le permitiría ignorar este ataque. Si infliges daño con este ataque, el enemigo no consigue empezar la presa a no ser que tenga la dote Presa mejorada o una aptitud especial como por ejemplo Agarrón mejorado. En este último caso, puedes sumar el daño que infliges como bonificador en tu prueba enfrentada para evitar ser apresado. Esta dote no te da más ataques de oportunidad en un asalto, ni te permite realizar un ataque de oportunidad cuando normalmente no te estaría permitido por estar sorprendido, indefenso o en una situación similar.

Por ejemplo, un ogro trata de apresar a Tordek. Tordek obtiene un ataque de oportunidad, acierta y causa daño. Como el ogro no tiene ningún tipo de aptitud especial ni dote de presa, no consigue empezarla. Entonces un ankheg (una criatura que tiene la aptitud de agarrón mejorado) trata de apresar a Tordek. Éste realiza un ataque de oportunidad, acierta e inflige 10 puntos de daño a la criatura. Tordek suma +10 a su prueba enfrentada para resistirse a la presa.

Normal: las criaturas con Presa mejorada, agarrón mejorado o dotes y aptitudes especiales similares no provocan ataques de oportunidad cuando tratan de empezar una presa.

LUCHA CON DOS ARMAS DESMESURADAS [GENERAL, GUERRERO] (AC)

Oversized Two–Weapon Fighting

Eres experto en manejar armas más grandes de lo habitual con tu mano torpe.

Prerrequisitos: Fue 13, Combate con dos armas.

Beneficio: cuando esgrimas un arma a una mano en tu mano torpe, sufres penalizadores por combatir con dos armas como si estuvieras empuñando en ésta una ligera.

LUCHA CONTRA TITANES [RACIAL, GUERRERO] (RS)

Titan Fighting

Has sido entrenado para luchar contra criaturas más grandes y eres un experto en esquivar sus ataques.

Prerrequisitos: Esquiva, bonificador racial a la Clase de Armadura contra monstruos de tipo gigante.

Beneficio: cuando designas a una criatura de al menos una categoría de tamaño más que tú como objetivo de tu dote de esquiva, aplicas tu bonificador racial de esquiva a la Clase de Armadura contra monstruos del tipo gigante contra los ataques de ese oponente (independientemente del tipo de la criatura) en lugar del bonificador +1 que proporciona la dote de Equiva.

LUCHA DE CERCA [GENERAL] (D)

Close–quarters Fighting

Eres experto luchando a muy corto alcance y esquivando los intentos de presa.

Prerrequisito: ataque base +3.

Beneficio: puedes hacer un ataque de oportunidad cuando alguien intente apresarte, siempre que no estés flanqueado o ya estés apresado, incluso si el atacante posee la aptitud de agarrón mejorado.

Cualquier daño que realices con tu ataque de oportunidad se aplica como bonificador a la subsiguiente prueba de presa que realizas para evitar ser agarrado. Esta dote no te otorga un ataque de oportunidad adicional en un solo asalto, por lo que esta dote no te ayuda si no te quedan ataques de oportunidad.

Normal: una criatura con la aptitud de agarrón mejorado no provoca ataques de oportunidad cuando comienza una presa.

LUCHA EN FALANGE [GENERAL] (CC)

Phalanx Fighting

Estás entrenado para luchar en formación cerrada junto con tus aliados.

Prerrequisitos: competencia con escudo pesado, ataque base +1.

Beneficio: si estás usando un escudo pesado y un arma ligera, obtienes un bonificador +1 a tu CA. Además, si estás a menos de 5 pies de un aliado que también está usando un escudo pesado y un arma ligera, y que también conoce esta dote, puedes formar un muro de escudos. Un muro de escudos proporciona un bonificador +2 adicional a la CA y +1 en las salvaciones de Reflejos a todos los personajes elegibles que participen en él. Por ejemplo, un único personaje con esta dote obtiene un bonificador +1 a la CA. Si hay dos o más personajes juntos que conocen esta dote, todos ellos obtienen un bonificador +2 adicional a la CA (para un total de +3) y un bonificador +1 a las salvaciones de Reflejos.

LUCHA EN TÚNELES [GENERAL, GUERRERO] (RS)

Tunnel Fighting

Eres experto en maniobrar y luchar en espacios estrechos y pasadizos subterráneos.

Prerrequisitos: ataque base +1.

Beneficio: no recibes penalizador a tus tiradas de ataque o a tu Clase de Armadura cuando te escurres en o a través de un espacio estrecho.

Normal: cada movimiento a través de un espacio estrecho cuenta como si fueran 2 casillas y mientras se escurre por un espacio estrecho, un personaje recibe un penalizador -4 a las tiradas de ataque y un penalizador -4 a la CA.

LUCHA HABILIDOSA [GENERAL] (D)

Clever Wrestling

Tienes más posibilidades de lo normal para escaparte o escabullirte de la presa o el agarre de una criatura grande.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, tamaño Pequeño o Mediano.

Beneficio: cuando tu oponente es mayor que Mediano, ganas un bonificador de circunstancia a tu prueba de presa para escapar de una presa o un agarre. El bonificador depende del tamaño del oponente:

Tamaño del oponente	Bonificador
Colosal	+8
Gargantuesco	+6
Enorme	+4
Grande	+2

LUCHAR APIÑADOS [GENERAL] (CC)

Swarmfighting

Con esta dote, tus aliados y tú podéis coordinar ataques cuerpo a cuerpo contra un solo objetivo y estáis acostumbrados a luchar codo con codo a corta distancia.

Prerrequisitos: tamaño Pequeño, Des 13, ataque base +1.

Beneficio: durante el combate, puedes ocupar la misma casilla de 5 pies que otra criatura Pequeña aliada que también posea la dote Luchar apiñados sin sufrir ningún penalizador. Cuando te enzarces cuerpo a cuerpo con una criatura Mediana o mayor, y al menos otro aliado con la dote Luchar apiñados amenace al objetivo, obtienes un bonificador de moral +1 en la tirada de ataque. Este bonificador aumenta en +1 por cada aliado adicional aparte del primero con la dote Luchar apiñados que amenace al mismo objetivo. El bonificador de moral total que obtiene tu tirada de ataque no puede ser mayor que tu bonificador de Destreza.

LUNA CRECIENTE [ESTILO] (CC)

Crescent Moon

Has dominado el estilo de luchar con una espada y una daga. Sabes cómo arrancar de su mano las armas a un oponente con un solo movimiento elegante mientras usas tus dos armas juntas.

Prerrequisito: Desarme mejorado, Combate con dos armas mejorado, Combate con dos armas, Soltura con un arma (daga), Soltura con un arma (espada bastarda, espada larga, cimitarra o espada corta).

Beneficio: si golpeas a la misma criatura tanto con tu espada como con tu daga en el mismo asalto, puedes realizar un intento de desarmar inmediato como acción gratuita.

LUZ A LUZ DEL DÍA [GENERAL] (RF)

Light to Daylight

Tu aptitud inherente de crear luz es más poderosa de lo normal.

Prerrequisitos: capacidad de utilizar la aptitud sortilaga *Luz*.

Beneficio: cuando utilizas tu aptitud sortilaga para crear *luz*, en su lugar puedes crear *luz del día*. Todos los demás rasgos de esta aptitud (nivel de lanzador, contrarrestar efectos y conjuros de oscuridad) son iguales que si estuvieses creando *luz*. Puedes utilizar tu capacidad normal de crear luz dos veces adicionales al día, por lo que si normalmente puedes utilizar la aptitud sortilaga de *luz* 1/día, ahora puedes utilizarla 3/día.

Por ejemplo, si eres un asasinar, podrías crear *luz* o *luz del día* tres veces diarias como aptitud sortilaga, como si lo lanzara un hechicero de tu nivel.

MAESTRÍA ARCANA [GENERAL] (RC)

Arcane Mastery

Eres rápido y certero a la hora de derrotar las defensas arcanas y conjuros de otros.

Prerrequisitos: aptitud para lanzar conjuros arcanos o usar aptitudes sortilagas (incluidas invocaciones)

Beneficio: puedes elegir 10 en las pruebas de nivel de lanzador (como si fuera una prueba de habilidad).

MAESTRÍA CON ARMA A DISTANCIA [GENERAL, GUERRERO] (MJ2)

Ranged Weapon Mastery

Has dominado el uso de una amplia gama de armas. Tu entrenamiento específico con una de ellas se extenderá a las de naturaleza similar.

Prerrequisitos: competencia con arma elegida, Soltura con arma elegida, Especialización con arma elegida, ataque base +8.

Beneficio: Cuando elijas esta dote, selecciona uno de los tipos de arma: cortante, perforante o contundente. Deberás tener Soltura y Especialización con cualquier arma a distancia que cause ese tipo de daño. A partir de entonces, siempre que uses un arma que cause daño del tipo elegido, obtendrás un bonificador +2 a las tiradas de ataque y daño. Además también aumentarás su incremento de distancia en 20'.

Especial: puedes escoger esta dote varias veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que lo hagas, sus efectos se aplicarán a un nuevo tipo de daño.

MAESTRÍA CON ARMA CUERPO A CUERPO [GENERAL, GUERRERO] (MJ2)

Melee Weapon Mastery

Has dominado el uso de una amplia gama de armas. Tu entrenamiento específico con una de ellas se extenderá a las de naturaleza similar.

Prerrequisitos: competencia con arma elegida, Soltura con arma elegida, Especialización con arma elegida, ataque base +8.

Beneficio: Cuando elijas esta dote, selecciona uno de los tipos de arma: cortante, perforante o contundente. Deberás tener Soltura y Especialización con cualquier arma a cuerpo a cuerpo que cause ese tipo de daño. A partir de entonces, siempre que uses un arma que cause daño del tipo elegido, obtendrás un bonificador +2 a las tiradas de ataque y daño. Además también aumentarás su incremento de distancia en 20'.

Especial: puedes escoger esta dote varias veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que lo hagas, sus efectos se aplicarán a un nuevo tipo de daño.

MAESTRÍA CON LAS VARITAS [GENERAL] (E)

Wand Mastery

Las varitas son más potentes en tus manos.

Prerrequisito: Fabricar varita, nivel de lanzador 9.

Beneficio: cuando emplees una varita, la CD de los TS contra sus efectos aumentará en 2 puntos y el nivel de lanzador efectivo de la varita también aumentará 2 puntos.

MAESTRÍA CON LOS SACRIFICIOS [VIL] (OV)

Sacrificial Mastery

El personaje es muy hábil ofreciendo sacrificios vivos a dioses malignos o infernales.

Prerrequisito: Sab 15

Beneficio: el personaje obtiene un bonificador +4 profano en las pruebas de Saber (religión) realizadas cuando se lleva a cabo un sacrificio.

Normal: sin esta dote, un personaje que realice un sacrificio lleva a cabo una prueba normal de Saber (religión), modificada como se describe en el apéndice.

MAESTRÍA EN CONJUROS [ESPECIAL]

Spell Mastery

Estás tan íntimamente familiarizado con determinados conjuros que ya no necesitas un libro de conjuros para prepararlos.

Prerrequisito: Mago de 1º nivel.

Beneficio: Cada vez que escojas esta dote, elige un número de conjuros que ya conozcas igual a tu modificador de Inteligencia. Desde ese momento puedes preparar esos conjuros sin tener que acudir a un libro de conjuros.

Normal: sin esta dote debes utilizar un libro de conjuros para preparar todos tus conjuros salvo leer magia.

MAESTRO DE LA MUERTE [MONSTRUOSA] (LM)

Death Master

Los enemigos temen especialmente tus golpes críticos.

Prerrequisitos: Car 13, tipo muerto viviente, Presencia sobrecogedora, ataque base +1.

Beneficio: siempre que asestes un golpe crítico con un ataque cuerpo a cuerpo contra un adversario vivo, éste queda estremecido durante 1 minuto. Éste es un efecto de miedo enajenador.

MAESTRO DEL CONOCIMIENTO (HH)

Master of Knowledge

Has invertido la mayor parte de tu vida en el estudio, y ahora es algo natural para ti.

Beneficio: obtienes un bonificador +1 a todas las pruebas de habilidad de Saber.

MAESTRO EN VENENOS [GENERAL] (CS)

Poison Master

Las toxinas que creas y utilizas son particularmente virulentas.

Prerrequisito: Experto en venenos, Artesanía (elaboración de venenos) 8 rangos, uso de venenos.

Beneficio: elige un tipo de veneno (contacto, ingerido, inhalado o por herida) para el que hayas seleccionado la dote de Experto en venenos. El daño inicial y secundario de los venenos de este tipo que hayas creado y usado aumenta en 1 punto por dado de daño (o en 1 punto, si causa una cantidad fija de daño). Por ejemplo, el polvo de liche utilizado por un personaje con Maestro en venenos (ingeridos) causaría un daño inicial de 2d6+2 a la Fue y un daño secundario de 1d6+1 a la Con y 1d6+1 a la Fue. Si un veneno no causa daño, esta dote no tiene efecto.

Esta dote no tiene efecto en venenos utilizados por otras ciraturas, incluso si tú has elaborado esos venenos. Tampoco tiene efecto en venenos naturales (aquellos exudados desde el cuerpo de una criatura).

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 veneno al que hayas aplicado la dote Experto en venenos.

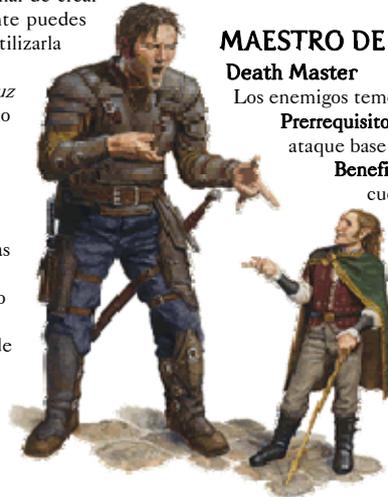
MAESTRO MANIPULADOR [GENERAL] (MJ2)

Master Manipulator

Tus armas son tus palabras. Puedes confundir a los demás con tu labia, haciendo que revelen secretos vitales o dejándolos confusos gracias a tu perfectamente trenzada verborrea.

Prerrequisitos: Car 13, Diplomacia 9 rangos

Beneficio: esta dote te concede dos nuevos usos de la habilidad Diplomacia. Tendrás que compartir un lenguaje común con tu objetivo para poder hacer uso de estas opciones. Ninguna de ellas será efectiva durante un combate.



Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

Charla cautivadora: podrás distraer a una criatura con tu vocabulario y dicción impecables. Mediante una prueba de Diplomacia con éxito enfrentada a la prueba de Diplomacia del objetivo o su TS de Voluntad, podrás imponer un penalizador -4 a sus pruebas de Averiguar intenciones, Avistar y Escuchar mientras sigas hablando.

Podrás afectar a un número de criaturas igual a 1 + tu bonificador de Car (si es positivo), siempre que todas ellas estén a 20' o menos de ti.

Trampa verbal: si una criatura falla en su intento de mentirte mediante el uso de Engañar, podrás darle la vuelta a la conversación con gran maestría para confundirla o hacer que deje caer algún tipo de información importante. Tras superar tu prueba de Averiguar intenciones, podrás entablar una conversación intrascendente con el objetivo durante 1 minuto más. Pasado ese tiempo, realiza una prueba de Diplomacia enfrentada a una prueba de engañar del objetivo. Si tienes éxito, la criatura revelará sin darse cuenta su intento de engaño y la razón que la motivó a hacerlo.

MAESTRO ROBACONJUROS [GENERAL] (CS)

Master Spellthief

Tus estudios arcanos te permiten mezclar magia arcana de distintos tipos para un efecto mayor.

Prerrequisitos: aptitud para lanzar conjuros arcanos de 2º nivel, Robar conjuro.

Beneficio: tus niveles de robaconjuros se apilan con los niveles de otras clases lanzadores de conjuros arcanos (es decir, niveles de cualquier clase que conceda el lanzamiento de conjuros arcanos que no sea el robaconjuros) a efectos de determinar qué nivel de conjuro puedes robar. Por ejemplo, un robaconjuros de 4º nivel/mago de 4º nivel podría robar conjuros de hasta 4º nivel, como si fuera un robaconjuros de nivel 8.

Tus niveles de robaconjuros y de lanzador de conjuros arcanos también se apilan a la hora de determinar tu nivel de lanzador para todos los conjuros arcano.

El personaje descrito antes tendría un nivel de lanzador 8 tanto para los conjuros de robaconjuros como para los de mago.

Además, no incurres en probabilidad de fallo de conjuro arcano para los conjuros lanzados o robados de otras clases, pero sólo si llevas armadura ligera. Incurres en la probabilidad normal de fallo de conjuros arcanos si llevas armadura intermedia o pesada o si usas un escudo.

Normal: un robaconjuros no incurre en probabilidad de fallo de conjuros arcanos cuando lanza conjuros de robaconjuros mientras lleva armadura ligera. Si incurre en la probabilidad normal de fallo de conjuros arcanos al lanzar otros conjuros arcanos, incluyendo aquellos robados a lanzadores de conjuros arcanos.

MAESTRO SVIRFNEBLIN DE LA QUIMERA [GENERAL] (RF)

Svirfneblin Figment

El tiempo que has pasado bajo tierra te ha hecho perfectamente consciente incluso de las más leves diferencias en el sonido y la visión en cavernas que nunca han visto el sol. Por ello, tus ilusiones son afinadas con precisión y muy realistas.

Prerrequisitos: gnomo de las profundidades.

Beneficio: tus aptitudes sortilegas y conjuros de ilusión (quimera) ganan +1 poder de conjuro (+1 a las CD de salvación y +1 a las pruebas para superar la RC).

MAGIA DE AZOTE DE ABERRACIONES [GENERAL] (GJE)

Aberrant Banemagic

Puedes lanzar conjuros que causan más daño a las aberraciones.

Beneficio: cuando lances un conjuro que cause daño a una aberración, le causará 2d6 puntos de daño adicional.

Un único conjuro nunca podrá beneficiarse de este daño adicional más de una vez por lanzamiento. Por ejemplo, una bola de fuego causará el daño adicional a todas las aberraciones dentro de su área de efecto. Sin embargo, si un mago de nivel 3 lanzase proyectil mágico para crear dos proyectiles, sólo uno de ellos (a elección del mago) obtendría el daño adicional, tanto si van dirigidos contra el mismo objetivo como si no. Si un conjuro causa daño durante más de 1 asalto, causará este daño adicional cada uno de ellos.

Los pergaminos escritos o activados por ti no obtendrán el beneficio de esta dote. Lo mismo será aplicable a la mayoría de objetos mágicos, como varitas o pociones. No obstante, los bastones activados por ti no sólo emplearán tu NL, sino que también se beneficiarán del efecto de esta dote.

Si el conjuro permite un TS, su CD aumentará en 2 puntos contra aberraciones. El daño adicional causado por el conjuro se reducirá a la mitad o será negado, dependiendo de cómo sea afectado el daño normal causado por el conjuro.

MAGIA DE LA URDIMBRE SOMBRÍA [GENERAL] (GJF)

Shadow Weave Magic

Has descubierto el peligroso secreto de la Urdimbre sombría.

Prerrequisitos: Sab 15 o Shar como deidad tutelar.

Beneficio: desde este momento, tus conjuros acuden a la Urdimbre sombría en lugar de a la Urdimbre. Además, también puedes activar objetos mágicos que usen la Urdimbre sombría sin sufrir daño.

El TS de todo conjuro que lances de las escuelas de encantamiento, ilusión y nigromancia aumenta en +1, y también recibes un bonificador +1 a las pruebas de nivel de lanzador para superar la resistencia a conjuros con los conjuros de estas escuelas.

No obstante, la Urdimbre sombría no es ni mucho menos el medio óptimo para efectos de energía o materia. Tu nivel de lanzador efectivo para sortilegios de las escuelas de evocación y transmutación (excepto aquellos con el descriptor "oscuridad") se reducen en 1. Un usuario de la Urdimbre sombría de nivel 1 no puede lanzar ningún conjuro de estas escuelas.

Nunca más podrás lanzar conjuros con el descriptor "luz"; sin importar de qué escuela sean, estos sortilegios fallan automáticamente. Tu capacidad para utilizar objetos mágicos que producen luz también queda limitada; no puedes invocar el poder de luz de un objeto si su método de activación es finalización de conjuro o desencadenante de conjuro.

Desde ahora, cualquier objeto mágico que crees será un objeto de la Urdimbre sombría (Consulta el Escenario de campaña de los Reinos Olvidados).

MAGIA DE AZOTE [CORRUPTA] (HH)

Bane Magic

Tus conjuros causan daño adicional a un tipo específico de criatura.

Beneficio: cuando lanzas un conjuro que causa daño contra un tipo de criatura específico, causas 2d6 puntos de daño adicionales. Por ejemplo, un *rayo relampagueante azote* de gigantes lanzado por un personaje con nivel de lanzador 8 causaría los 8d6 puntos de daño a cualquier criatura que no fuera un gigante dentro del área pero causaría 10d6 puntos de daño contra gigantes. Esta dote no tiene efecto en conjuros que no causan puntos de daño y la fuente y tipo del daño permanece inalterada. Esta dote no puede usarse para aumentar la curación para los muertos vivientes causada por *Infligir heridas leves* y conjuros similares, pero puede sumarse al daño causado al lanzar *Curar heridas leves* a un muerto viviente.

Especial: puedes elegir esta dote varias veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que elijas la dote, debes aplicar sus efectos a un tipo distinto de criatura: aberraciones, animales, constructos, dragones, elementales, fatas, gigantes, humanoides, bestias mágicas, humanoides monstruosos, cienos, ajenos, plantas, muertos vivientes o sabandijas. Si eliges humanoides, debes seleccionar un tipo particular de humanoide, como enano u orco.

MAGIA DE LA TIERRA [GENERAL] (RW)

Magic of the Land

Tu conocimiento íntimo del mundo natural te permite imbuir tus conjuros con el poder mágico de dar vida proveniente de la propia tierra.

Prerrequisitos: Concentración 5 rangos, Saber (naturaleza) 5 rangos, Conocimiento de conjuros 5 rangos, nivel de lanzador 1.

Beneficio: cuando te encuentres en un entorno natural, puedes extraer el poder de la tierra para imbuir tus conjuros con poder curativo. A efectos de esta dote, un entorno natural se define como cualquier localización que no esté ubicada dentro de una comunidad y que no sea un área construida. "Entorno natural" incluye cavernas naturales, pero no dungeons trabajados y similares. Para usar esta dote debes tener éxito en una prueba de Saber (naturaleza) (CD 15 + nivel del conjuro), que harás como acción gratuita mientras lanzas el conjuro. No puedes elegir 10 en esta prueba. Si tienes éxito, cada objetivo de tu conjuro se cura 2 puntos de daño por nivel del conjuro, además de los efectos normales del conjuro. Si el conjuro no tiene una entrada de "objetivo", esta dote no tiene efecto.

Este poder curativo es energía positiva, de modo que una criatura muerta viviente recibe 2 puntos de daño por nivel del conjuro. Una criatura que no sea voluntaria puede intentar una salvación de Voluntad (con la CD normal de salvación del conjuro) para negar este efecto. Si la prueba de habilidad falla, el conjuro preparado o el espacio de conjuro se pierde.

No puedes usar esta dote en ningún conjuro con un descriptor de alineamiento, ni con un conjuro de nigromancia. El mundo natural favorece el equilibrio en todas las cosas y por tanto no admite la magia basada en un alineamiento específico y este poder portador de vida tampoco puede usarse para mejorar la magia de muerte.

MAGIA DE TATUAJE [CREACIÓN DE OBJETOS] (RF)

Tattoo Magic

Puedes crear tatuajes que almacenan conjuros.

Prerrequisitos: Artesanía (caligrafía) o Artesanía (pintar), nivel de lanzador 3º.

Beneficio: puedes crear tatuajes mágicos de un solo uso.

Puedes crear un tatuaje de cualquier conjuro que conozcas y debe estar dirigido a una criatura o criaturas. Crear un tatuaje lleva 1 hora, y debe ser pintado en una criatura corpórea. Cuando creas un tatuaje decides el nivel de lanzador, que debe ser suficiente para lanzar el conjuro en cuestión y no puede

Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

ser mayor que tu propio nivel. El precio base de un tatuaje es su nivel de conjuro x su nivel de lanzador x 50 po. Para crear un tatuaje debes gastar 1/25 de su precio en PX y gastar materiales por valor de la mitad de su precio base.

Cuando creas un tatuaje, realizas cualquier elección que harías normalmente cuando lanzas el conjuro. El portador del tatuaje es el único que puede activarlo y es siempre el objetivo del conjuro. Activar el tatuaje requiere que la criatura la toque con cualquiera de sus manos (la mano no tiene por qué estar vacía). Activar un tatuaje es una acción estándar que no provoca ataques de oportunidad.

Cualquier tatuaje que almacene un conjuro con componentes materiales con coste o que cueste PX tiene un coste importante. Además de los costes derivados de su precio base, debes gastar el componente material o pagar los PX cuando creas el tatuaje.

Normalmente, un tatuaje mágico utiliza un espacio de objeto mágico en el cuerpo de la criatura. Por ejemplo, una criatura con un tatuaje en una de sus manos podría llevar un guante mágico en esa mano (pero no tendría efecto alguno). Asimismo, una criatura con un tatuaje mágico en la espalda no recibe los beneficios de una capa mágica, manto o capote. En efecto, el tatuaje mágico siempre es el primer objeto que se lleva “puesto” en esa parte del cuerpo, anulando los efectos de los demás objetos. Un tatuaje se puede crear para que no utilice un espacio para objetos mágicos, pero entonces su precio base es el doble de su valor normal.

Un tatuaje mágico puede ser borrado con un conjuro de *borrar* como si fuese una escritura mágica. Fallar al borrar un tatuaje no lo activa. Cuando el tatuaje mágico es activado, el esquema de tinta o el dibujo se borra de la piel del portador.

MAGIA EN LA SANGRE [REGIONAL] (GJF)

Magic in the Blood

Tienes una habilidad para sacar el máximo partido a tus aptitudes mágicas innatas, y puedes utilizarla más a menudo que el resto de tu raza.

Prerrequisitos: elfo (Menzoberranino), enano (Infraoscuridad [Tierras oscuras] u Oldonnar), gnomo (el Gran Valle, Infraoscuridad [Noroscuridad] o Zhesk), hombre espíritu (Ashane) o planodeudo (Calimshán, Mulhorand o Únsher).

Beneficio: puedes utilizar tus aptitudes sortílegas raciales más a menudo de lo normal. Cualquier habilidad que normalmente podrías emplear una vez al día puedes utilizarla ahora tres veces al día.

Especial: sólo puedes elegir esta dote como personaje de nivel 1. No puedes tener más de una dote regional.

MAGIA INSIDIOSA [METAMÁGICA] (GJF)

Insidious Magic

Puedes utilizar la Urdimbre sombría para hacer que tus conjuros sean más difíciles de detectar por los usuarios de la Urdimbre.

Prerrequisitos: Magia de la Urdimbre sombría.

Beneficio: cualquier usuario de la Urdimbre que emplee un conjuro de adivinación (como *detectar magia*), una aptitud sortílega o un objeto mágico que pueda detectar el aura mágica de uno de tus conjuros debe superar una prueba de nivel de lanzador (CD11 + tu nivel de lanzador) para tener éxito. Del mismo modo, un usuario de la Urdimbre que intente revelar los efectos de uno de tus conjuros mediante un sortilegio de adivinación (como *ver lo invisible*) debe realizar una prueba de nivel de lanzador para tener éxito. El usuario de la Urdimbre sólo puede realizar una prueba por cada conjuro de adivinación empleado, sin importar cuántos efectos de conjuros tuyos estén operando en la zona. Todas las criaturas que empleen conjuros o aptitudes sortílegas se consideran usuarios de la Urdimbre, a no ser que posean la dote de Magia de la Urdimbre sombría.

Este beneficio no se extiende a los conjuros que lances de las escuelas de evocación o transmutación.

MAGIA PERNICIOSA [METAMÁGICA] (GJF)

Pernicious Magic

Puedes utilizar la Urdimbre sombría para hacer que a los usuarios de la Urdimbre les sea más difícil resistir tus conjuros.

Prerrequisitos: Magia de la Urdimbre sombría.

Beneficio: obtienes un bonificador +4 a las pruebas de nivel realizadas para superar la resistencia a conjuros de un usuario de la Urdimbre. Todas las criaturas que empleen conjuros o aptitudes sortílegas son consideradas usuarias de la Urdimbre a no ser que posean la dote de Magia de la Urdimbre sombría. Este beneficio se apila con las dotes de Conjuros penetrantes y Conjuros penetrantes mayores, pero no se extiende a las escuelas de evocación y transmutación.

MAGIA RESIDUAL [TÁCTICA] (CM)

Residual Magic

Puedes usar la energía residual de un conjuro que lances para potenciar el efecto de un conjuro posterior.

Prerrequisitos: Conocimiento de conjuros 12 rangos, cualquier dote metamágica.

Beneficio: la dote Magia residual te permite usar dos maniobras tácticas.

Potencia duradera: si lanzas un conjuro de tu selección de conjuros diaria y vuelves a lanzar el mismo conjuro desde un pergamino o varita en el siguiente asalto, puedes tartar el segundo lanzamiento como si hubiera salido de tu selección diaria de conjuros a efectos de nivel de lanzador, CD de la salvación y cualquier otro efecto del conjuro.

Por ejemplo, si Hennes, el hechicero de 10º nivel lanza *Proyectil mágico* y después activa una *varita de proyectiles mágicos* (nivel de lanzador 5) en el siguiente asalto, puede tartar el *proyectil mágico* de la varita como si él lo hubiera lanzado (dándole mayor alcance, número de proyectiles, etc.).

Metamagia residual: si lanzas un conjuro afectado por una o más dotes metamágicas y lanzas el mismo conjuro en el siguiente asalto, puedes aplicar uno de los efectos metamágicos del primer lanzamiento al segundo, sin ningún cambio en el nivel del conjuro. El segundo conjuro no cuenta como afectado por una dote metamágica a efectos de este beneficio (es decir, no cuenta para aplicar la dote metamágica a un conjuro que lances en el siguiente asalto). Sólo los conjuros que lances usando tus propias dotes metamágicas (como opuesto a dotes metamágicas provenientes de objetos) permiten que funcione esta opción.

Por ejemplo, si Hennes usa un espacio de conjuro de 5º nivel para lanzar un *rayo relampagueante* potenciado, en el siguiente asalto puede usar un espacio de conjuro de nivel 3 para lanzar otro *rayo relampagueante* potenciado. Si el primer conjuro era un *rayo relampagueante* silencioso, podría aplicar los efectos tanto de Conjurar en silencio como de Potenciar conjuro al segundo lanzamiento de *rayo relampagueante*, pero no ambos.

MAGIA TENAZ [GENERAL] (GJF)

Tenacious Magic

Puedes utilizar la Urdimbre sombría para hacer que a los usuarios de la Urdimbre les resulte más difícil disipar tus conjuros.

Prerrequisitos: Magia de la Urdimbre sombría.

Beneficio: tus conjuros resisten los intentos de disipación realizados por usuarios de la Urdimbre. Todas las criaturas que emplean conjuros o aptitudes sortílegas son consideradas usuarias de la Urdimbre, a no ser que posean la dote Magia de la Urdimbre sombría. Cuando un usuario de la Urdimbre realiza una prueba de disipación para disipar uno de tus conjuros (incluido el uso de disipar magia para contraconjurar un sortilegio que lances), la CD es de 15 + tu nivel de lanzador. Este beneficio no se extiende a los conjuros que lances de las escuelas de evocación o transmutación.

MAGNETISMO DE CAMBIANTE [CAMBIANTE] (GJE)

Shifter Magnetism

Tu herencia te concede una fuerte presencia indómita.

Prerrequisitos: cambiante.

Beneficio: obtienes un bonificador a tus pruebas de Intimidar, Trato con animales y empatía salvaje igual al número de dotes de cambiante que poseas. Este bonificador se aplicará incluso cuando no hayas cambiado de forma.

MAGO ASCÉTICO [GENERAL] (AC)

Ascetic Mage

Practicas un arte marcial poco corriente que combina el lanzamiento de conjuros autodidacta y ataques cuerpo a cuerpo con excelentes resultados.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, capacidad para lanzar conjuros arcanos espontáneos de nivel 2º.

Beneficio: como una acción rápida que no provoca ataques de oportunidad, puedes sacrificar uno de los conjuros de tu asignación diaria para sumar un bonificador a tus tiradas de ataque y de daño de tu impacto sin armas durante 1 asalto. El bonificador es igual al nivel del conjuro sacrificado. Éste se pierde como si lo hubieses lanzado.

Si tienes niveles de hechicero y monje, éstos se apilan para calcular tu bonificador a la CA. Por ejemplo, un humano hechicero de 4º nivel/monje de 1º nivel tendría un bonificador a la CA de +1 como si fuera un monje de 5º nivel. Si normalmente se te permite sumar tu bonificador de Sabiduría a la CA (como a un monje sin armadura ni impedimenta), en vez de ello sumas el de Carisma (de tener) a ésta.

Además, puedes adquirir libremente niveles de las clases de hechicero y de monje.

Sin embargo, debes continuar siendo legal para continuar avanzando como monje. Asimismo, todavía sufres los penalizadores a los PX por tener varias clases con dos o más niveles de diferencia.

MAGO ERRANTE HIN [GENERAL] (RF)

Hin Wandermage

Tienes una afinidad especial por los conjuros que te llevan de un lugar a otro.

Prerrequisito: mediano piesligeros

Beneficio: ganas +1 nivel de lanzador cuando lanzas conjuros que te ayudan a viajar. Si eres un mago, puedes añadir un conjuro de tu tradición a tu libro de conjuros gratuitamente cuando seas capaz de lanzarlo. Esto no cuenta con los dos conjuros que recibes gratuitamente para añadir a tu libro de conjuros cada nivel de clase.

Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

La tradición de la magia del aire consiste en los siguientes conjuros: 0: *abrir/cerrar*; 1º. *Montura, retirada expeditiva*; 2º. *Aguante*; 3º. *Corcel fantasmal, respiración acuática, volar*; 4º. *caminar por el aire, libertad de movimientos*; 5º. *Desplazamiento de plano, excursión etérea, teleportar*; 6º. *Encontrar la senda, viajar mediante plantas, palabra de regreso*; 7º. *Caminar por la sombra, refugio, teleportar sin error*; 8º. *Eteridad*; 9º. *Círculo de teleportación, umbral*.

MAGO SUREÑO [GENERAL] (RF)

Southern Magician

Tus estudios sobre magia en las tierras de Mulan te han enseñado técnicas de lanzamiento de conjuros desconocidas en el norte, que rozan la línea entre la magia arcana y la divina.

Prerrequisitos: humano mulan, capacidad para lanzar conjuros de 2º nivel.

Beneficio: una vez diaria por cada dos niveles de lanzador de conjuros que poseas, puedes lanzar un conjuro divino como si fuese arcano o viceversa. Esto te permite eludir el fallo de conjuro arcano debido a la armadura, o adquirir el beneficio adicional de un conjuro que funciona de manera distinta para un lanzador divino en lugar de un lanzador arcano, como con *visión verdadera* y *arma mágica*.

Los conjuros que cambian con esta dote suelen ser confundidos por aquellos que no han estudiado la magia de Mulan. Los lanzadores de conjuros que no posean esta dote sufren un -4 a los intentos de contrarrestar o disipar este conjuro, y deben tener éxito en una prueba de nivel de lanzador (CD 11 + nivel de conjuro) para detectar el conjuro con *detectar magia*.

La fuente del poder no cambia, ni los medios de prepararlo. Simplemente tejes las hebras de la magia de una manera poco convencional, que hace del conjuro algo diferente.

MANADA DE LOBOS [TÁCTICA] (RW)

Wolfpack

Puedes conseguir una ventaja adicional cuando tú y tus aliados os agrupáis contra un enemigo.

Prerrequisitos: Des 15, Esquiva, Movilidad, Ataque elástico, ataque base +6.

Beneficio: puedes usar las siguientes maniobras con esta dote.

Distraer enemigo: comienzas esta maniobra cuando tú y al menos un aliado flanqueáis a un oponente. En el primer asalto, tú y tus aliados ganáis los bonificadores normales de flanco (+2 a las tiradas de ataque).

Comenzando en el segundo asalto en el que tú y al menos un aliado flanqueáis a un oponente, puedes hacer un ataque feroz que obliga al oponente a concentrarse en ti, ignorando en gran parte a tus aliados.

Haces un ataque cuerpo a cuerpo como acción de asalto completo. Si impactas, haces una prueba especial de Engañar como acción gratuita; el daño causado se aplica como un bonificador a tu prueba. El enemigo que ataques hace una tirada opuesta especial de Averiguar intenciones, sumando su ataque base a la prueba. Si ganas la prueba enfrentada, tu enemigo centra su atención en ti y cada uno de tus aliados que estén en posición para concederte un bonificador de flanco pueden hacer un ataque de oportunidad contra ese enemigo.

Repeler: para usar esta maniobra, tú y al menos un aliado debéis amenazar al mismo oponente y al menos uno de esos aliados debe usar la maniobra de ayudar a otro para ayudar a tu tirada de ataque.

Haces una tirada de ataque cuerpo a cuerpo como acción de asalto completo. Si impactas, haces un intento de embestida sin moverte al espacio del defensor ni provocar ataques de oportunidad. Resuelve la embestida normalmente, excepto en que añades el daño causado por tu ataque como un bonificador a la prueba de Fuerza que hagas para resolver la embestida. No puedes empujar a tu oponente hacia atrás más de 5 pies con esta maniobra.

Esquiva en grupo: esta maniobra te permite usar la acción de ayudar a otro para ayudar a todos los aliados que estén amenazados por el mismo enemigo al que apuntas con tu acción. Usas una acción estándar como es habitual para ayudar a la defensa de un aliado (ver el ataque especial de Ayudar a otro en el *Manual del Jugador*). Si tienes éxito, todos tus aliados que amenacen a tu enemigo ganan un bonificador +2 a su CA contra los ataques de ese enemigo hasta el comienzo de tu siguiente turno, suponiendo que continúes amenazando a ese enemigo hasta ese momento.

MANCILLAR APTITUD SORTÍLEGA [GENERAL] (OV)

Corrupt Spell-Like Ability

Las aptitudes sortílegas de la criatura están especialmente manchadas por el mal.

Beneficio: esta dote añade el descriptor de maligno a una aptitud sortílega. Además, si la aptitud sortílega causa daño, la mitad del mismo (redondeando hacia abajo) es daño vil. Por ejemplo, si un rayo relampagueante mancillado de un cornugón inflige un total de 35 puntos de daño, la mitad de esa cantidad (18 puntos) es daño de electricidad y la otra mitad (17 puntos) es daño vil. Las

criaturas inmunes a la electricidad no reciben daño alguno de un rayo relampagueante mancillado.

Cada una de las aptitudes sortílegas de la criatura puede ser mancillada dos veces por día, aunque la dote no permite que la criatura exceda su límite de usos normal para ninguna aptitud. Así, si un cornugón decide mancillar su aptitud de rayo relampagueante, puede utilizar un rayo relampagueante mancillado hasta dos veces ese día. Tras ello puede utilizar su aptitud de rayo relampagueante de nuevo de manera normal (ya que puede utilizar rayo relampagueante tres veces al día), o puede mancillar otra de sus aptitudes sortílegas, como bola de fuego.

Especial: esta dote puede adquirirse varias veces. Cada vez que se elija, la criatura puede aplicarla a cada una de sus aptitudes sortílegas dos veces adicionales por día.

MANCILLAR CONJURO [METAMÁGICA] (OV)

Corrupt Spell

El personaje puede transformar uno de sus conjuros en un conjuro maligno, y las heridas que inflija el conjuro están manchadas por el más inmundo mal.

Prerrequisito: cualquier alineamiento maligno.

Beneficio: esta dote añade el descriptor de maligno a un conjuro. Además, si el conjuro inflige daño, la mitad del daño causado se considera daño vil. Por ejemplo, un rayo relampagueante mancillado lanzado por un mago de nivel 8 causa 8d6 puntos de daño; 4d6 puntos de daño eléctrico y 4d6 puntos de daño eléctrico vil (por lo cual las criaturas inmunes a la electricidad no reciben daño alguno). Un conjuro mancillado utiliza un espacio de conjuros de un nivel superior a su nivel real.

Especial: un personaje puede adquirir esta dote varias veces, eligiendo un conjuro diferente cada vez.

MANIFESTACIÓN ESCUDADA [GENERAL] (RS)

Shielded Manifesting

Estás entrenado en protegerte con tu escudo mientras manifiestas poderes psiónicos en combate.

Prerrequisitos: Concentración 5 rangos, Manifestación de combate, Competencia con escudo.

Beneficio: mientras tengas preparado un escudo ligero, pesado o pavés, no provocas ataques de oportunidad por manifestar poderes psiónicos en combate.

MANIOBRABILIDAD MEJORADA [GENERAL] (D)

Improved Maneuverability

Tu maniobrabilidad en vuelo mejora.

Prerrequisitos: Velocidad de vuelo 150', Flotar o Viraje brusco.

Beneficio: tu maniobrabilidad mejora en una categoría, de torpe a mala, de mala a regular o de regular a buena.

Especial: puedes adquirir esta dote varias veces. Cada vez que coges la dote, tu maniobrabilidad mejora una categoría (pero nunca será mejor que buena).

MANIPULADOR MENTAL DUERGAR [GENERAL] (RF)

Duergar Mindshaper

Eres un experto en utilizar el poder de tu mente para dominar a las mentes más débiles.

Prerrequisito: enano gris.

Beneficio: ganas +1 poder de conjuro (+1 a las CD de salvación y bonificador +1 a las pruebas para superar la RC) para los conjuros y aptitudes sortílegas de encantamiento.

MANO CONJURADORA [GENERAL] (RC)

Spell Hand

Posees una noción mágica sobre la manipulación de la fuerza.

Beneficio: un talento innato para la magia te concede las siguientes aptitudes sortílegas a nivel 1º de lanzador: 1/día: *abrir/cerrar, disco flotante de Tensery mano del mago*. Salvación CD 10 + nivel de conjuro + tu modificador de Car.

MANOS DE CURANDERO [ELEVADA] (OE)

Hands of a Healer

Puedes curar más daño del normal mediante tu imposición de manos.

Prerrequisitos: Car 13+, rasgo de clase imposición de manos.

Beneficio: cuando determines cuantos puntos de golpe puedes curar, considera tu puntuación de Carisma como si fuese 2 puntos mayor.

MANOS FIRMES [GENERAL] (CS)

Sure Hand



Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

Puedes realizar más trucos de prestidigitación asombrosos de lo normal

Prerrequisito: dos trucos de habilidad de manipulación.

Beneficio: aprendes inmediatamente hasta dos trucos de habilidad de manipulación sin coste, y tu límite máximo de trucos de habilidad aumenta en uno.

Normal: estás limitado a un número máximo de trucos de habilidad igual a la mitad de tu nivel de personaje.

MANOS HÁBILES [GENERAL]

Deft Hands

Tienes una pericia excepcional con las habilidades manuales.

Beneficio: Obtienes un bonificador +2 a todas las pruebas de Juego de manos y Uso de cuerdas.

MANTENER EL KI [GENERAL] (CS)

Enduring Ki

Puedes canalizar tu energía interior para hacer que tus poderes del ki duren más tiempo.

Prerrequisito: Poder del ki.

Beneficio: gastando un uso diario de tu poder del ki cuando lo activas, el efecto elegido dura un asalto adicional.

También ganas un uso diario adicional de tu poder del ki.

MANTENER EN ALTO [RESERVA] (CM)

Borne Aloft

Puedes canalizar la magia de los vientos para conseguir una breve capacidad de vuelo.

Prerrequisito: aptitud para lanzar conjuros de nivel 5.

Beneficio: mientras tengas un conjuro de aire de nivel 5 o superior disponible para lanzar, puedes volar hasta 30 pies (maniobrabilidad perfecta) como acción de movimiento una vez por asalto. Debes comenzar y terminar este vuelo en un soporte sólido, o caerás. No puedes usar esta aptitud si llevas armadura pesada o transportas una carga pesada.

Como beneficio secundario, obtienes un bonificador +1 de competencia a tu nivel de lanzador cuando lanzas conjuros de aire.

MANTENER LA FORMACIÓN [GENERAL] (CC)

Hold the Line

Estás entrenado en técnicas defensivas contra enemigos que cargan.

Prerrequisitos: Reflejos de combate, ataque base +2.

Beneficio: puedes realizar un ataque de oportunidad contra un oponente que carga contra ti cuando entra en una zona que amenazas. Tu ataque de oportunidad ocurre inmediatamente antes de que se resuelva el ataque producido por la carga.

Normal: sólo consigues un ataque de oportunidad contra un personaje que salga de la casilla que amenazas.

MARCA DE GRANDEZA [RACIAL] (RS)

Auspicious Marking

Los goliats dan un gran valor a cómo la variación de las manchas de la pigmentación de la piel anticipan eventos en su futuro. Tus patrones de piel indican que ese destino te ha seleccionado para la grandeza y dichos patrones cambian lentamente para adoptar nuevas formas.

Prerrequisito: Goliat.

Beneficio: los goliats que puedan ver tu patrón de piel quedan subconscientemente afectados por él. Obtienes un bonificador +2 a todas las pruebas de habilidad basadas en el Carisma al tratar con otros goliats. Además, puedes repetir cualquier prueba de estabilización una vez por turno.

MARCA DEL DRAGÓN ABERRANTE [GENERAL] (E)

Aberrant Dragonmark

Aunque no se te reconoce como miembro de una de las familias de las Marcas del dragón, has manifestado una de ellas.

Prerrequisitos: raza capaz de llevar una Marca del dragón (elfo, enano, enano, humano, mediano, semielfo o semiorco).

Beneficio: esta dote te concede una aptitud sortillega de una Marca del dragón que no está vinculada directamente con una verdadera casa heredera. Todas las aptitudes de las Marcas del dragón aberrantes pueden emplearse una vez al día.

Cuando elijas esta dote, debes elegir una aptitud sortillega de Marca aberrante de la lista que se indica más abajo. Nunca podrás mejorar esta marca de ninguna forma, ni obtener una segunda marca. Un personaje con una de las Marcas del dragón auténticas (mínima, menor o mayor) no puede seleccionar esta dote, ni un personaje con esta dote podrá obtener posteriormente una de las dotes de Marcas del dragón auténticas.

Los TS contra las aptitudes sortillegas de una Marca aberrante tienen una CD de 10 + el nivel del conjuro + tu modificador de Car (el nivel de conjuro de una aptitud de Marca aberrante es siempre 1).

Tu nivel de lanzador a efectos de la aptitud sortillega que te conceda la Marca aberrante será la mitad de tu nivel de personaje.

Poderes de las Marcas aberrantes: *caída de pluma, causar miedo, detectar puertas secretas, disco flotante de Tenser, escudo, flamear, hechizar persona, infligir heridas leves, luz, manos ardientes, pasar sin dejar rastro, saltar, toque gélido.*

Las Marcas del dragón aberrantes son mutaciones que suelen aparecer entre las razas que pueden poseerlas normalmente (a menudo en integrantes de casas no herederas de Marcas del dragón verdaderas) que pueden trazar su árbol genealógico hasta uno de los linajes de familias de las Marcas del dragón corruptas, que fueron eliminadas durante la Guerra de la marca. A simple vista una Marca aberrante podría ser tomada por una Marca auténtica, pero una inspección más atenta revelará rápidamente sus diferencias.

MARCA DEL DRAGÓN MAYOR [GENERAL] (E)

Greater Dragonmark

Posees una Marca del dragón mayor.

Prerrequisitos: miembro de una raza y casa apropiada de Marca del dragón, Marca del dragón mínima, Marca del dragón menor, 12 rangos en dos habilidades cualesquiera.

Beneficio: obtienes una Marca del dragón mayor y el uso de una aptitud sortillega asociada con la Marca de tu casa. Además, puedes emplear las aptitudes sortillegas de tus Marcas mínima y menor una vez adicional al día.

Los TS contra las aptitudes sortillegas de tus Marcas del dragón tienen una CD de 10 + el nivel del conjuro + tu modificador de Car.

Tu nivel de lanzador a efectos de tus aptitudes sortillegas será de 1 + tu nivel en la clase de prestigio de heredero de la Marca del dragón (si tienes).

MARCA DEL DRAGÓN MENOR [GENERAL] (E)

Lesser Dragonmark

Posees una marca del dragón menor.

Prerrequisitos: miembro de una raza y casa apropiada de la Marca del dragón, Marca del dragón mínima, 9 rangos en dos habilidades cualesquiera.

Beneficio: obtienes una Marca del dragón menor y el uso de una aptitud sortillega asociada con la Marca de tu casa. Además, puedes emplear la aptitud sortillega de tu Marca mínima una vez adicional al día.

Los TS contra las aptitudes sortillegas de tus Marcas del dragón tienen una CD de 10 + el nivel del conjuro + tu modificador de Car.

Tu nivel de lanzador a efectos de tus aptitudes sortillegas aumenta a 6 + tu nivel en la clase de prestigio de heredero de la Marca del dragón (si tienes).

MARCA DEL DRAGÓN MÍNIMA [GENERAL] (E)

Least Dragonmark

Posees una Marca del dragón mínima.

Prerrequisitos: miembro de una raza y casa apropiada de Marca del dragón.

Beneficio: obtienes una Marca del dragón mínima y el uso de una aptitud sortillega asociada con la Marca de tu casa.

Los TS contra las aptitudes sortillegas de tus Marcas del dragón tienen una CD de 10 + el nivel del conjuro + tu modificador de Car.

Tu nivel de lanzador a efectos de tus aptitudes sortillegas será de 1 + tu nivel en la clase de prestigio de heredero de la Marca del dragón (si tienes).

MARCA DEL MAL [VIL] (OV)

Evil Brand

El personaje está marcado físicamente para siempre como un sirviente de un poder maligno mayor que él, o como un villano al que no le importa quién sepa que él sólo ansía la muerte, la destrucción y el sufrimiento de los demás. El símbolo es inquestionable en su perversidad, representando una depravación tan impensable que todos los que lo ven saben más allá de toda duda que su portador siempre estará bajo el influjo de los poderes más oscuros.

Beneficio: las criaturas malignas automáticamente reconocen el símbolo estampado sobre el personaje como un signo de su total depravación o servidumbre a un poderoso patrón, aunque la identidad específica del patrón no es revelada. El personaje obtiene un bonificador +2 de circunstancia en las pruebas de Diplomacia e Intimidar realizadas contra criaturas malignas.

MARCADO POR FANTASMAS [GENERAL] (LM)

Ghost Scarred

Eres experto en combatir muertos vivientes incorporeales.

Prerrequisitos: Saber (religión) 8 rangos.

Beneficio: obtienes un bonificador introspectivo de +2 a las tiradas de ataque y daño con armas contra muertos vivientes incorporeales, así como un bonificador de +2 a todos los TS realizados para resistir los conjuros o aptitudes es estas criaturas.

MARCAS DEL BENDITO [RACIAL] (RS)

Markings of the Blessed

Las marcas de tu piel cambian en un patrón que resiste una amplia variedad de efectos dañinos en tiempos de peligro.

Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

Prerrequisitos: Goliath, Marca de grandeza.

Beneficio: hasta tres veces al día, puedes tirar un segundo d20 cuando intentes algún tiro de salvación y puedes usar cualquiera de los dos resultados.

MARCAS DEL CAZADOR [RACIAL] (RS)

Markings of the Hunter

Las marcas de tu piel cambian en un patrón que hace difícil que se te adelanten.

Prerrequisitos: Goliath, Marca de grandeza.

Beneficio: puedes tirar un segundo d20 cuando haces una prueba de iniciativa y usar cualquiera de los dos resultados.

MARCAS DEL CREADOR [RACIAL] (RS)

Markings of the Maker

Las marcas de tu piel cambian en un patrón que te permite estar al límite al usar habilidades.

Prerrequisitos: Goliath, Marca de grandeza.

Beneficio: hasta tres veces al día, puedes tirar un segundo d20 al realizar cualquier prueba de habilidad y usar el mejor de ambos resultados.

MARCAS DEL MÁGICO [RACIAL] (RS)

Markings of the Magi

Las marcas de tu piel cambian en un patrón que indica que tienes un fuerte talento mágico.

Prerrequisitos: Goliath, Marca de grandeza.

Beneficio: hasta tres veces al día, puedes tirar un segundo d20 cuando haces una prueba de nivel de lanzador y elegir cualquiera de los dos resultados.

MARCAS DEL GUERRERO [RACIAL] (RS)

Markings of the Warrior

Las marcas de tu piel han cambiado a lo largo del tiempo para convertirse en un patrón que te da una precisión mortífera en tiempos de peligro.

Prerrequisitos: Goliath, Marca de grandeza.

Beneficio: hasta tres veces al día, puedes tirar un segundo d20 cuando haces una tirada de ataque y elegir el mejor de los dos resultados.

MATADOR DE ENEMIGOS GNOMO [RACIAL] (RS)

Gnome Foe Killer

Mejoras tus técnicas contra tus enemigos raciales.

Prerrequisito: Gnomo.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 racial a tus tiradas de daño contra kobolds y trasgoides (incluyendo trasgos, grandes trasgos y osgos).

MATÓN [REGIONAL] (GJF)

Thug

Tienes un don para meterte de un salto en la acción y mangonear a la gente. Mientras que otros debaten, tú actúas.

Prerrequisitos: centauro (la meseta de Zhay), enano (Aguas profundas o Infraoscuridad [Noroscuridad]), gnoll (la meseta de Zhay), grimórlack (Infraoscuridad [Rishov]), humano (la costa del Dragón, el estrecho de Vilhon, las islas Nelanzer, el mar de la Luna, Unzher o el Vasto), orco (Amn, Infraoscuridad [Noroscuridad] o Zhesk), planodeudo (Ímpiltur, la Marca argénte, Tierras centrales occidentales o Únzher).

Beneficio: obtienes un bonificador +2 en las pruebas de Iniciativa y un bonificador +2 en las pruebas de Intimidación y Tasación.

Especial: sólo puedes elegir esta dote como personaje de nivel 1. No puedes tener más de una dote regional.

MAXIMIZACIÓN ESPONTÁNEA [METAMÁGICA] (RC)

Sudden Maximize

Puedes lanzar un conjuro con el efecto máximo sin ninguna preparación especial.

Prerrequisitos: cualquier dote metamágica.

Beneficio: una vez al día, puedes aplicar el efecto de la dote Maximizar conjuro a cualquier sortilegio que lances sin incrementar su nivel ni prepararlo especialmente con antelación. Si tienes la dote Maximizar conjuro puedes seguir usándola normalmente.

MAXIMIZAR ALIENTO [METAALIENTO] (D)

Maximize Breath

Puedes gastar una acción de asalto completo para utilizar tu arma de aliento con su máximo efecto.

Prerrequisitos: Con 17, arma de aliento.

Beneficio: si utilizas tu arma de aliento como acción de asalto completo, todos los efectos variables y numéricos del ataque son maximizados. Un arma de aliento maximizada realiza el daño máximo, dura el máximo de tiempo o similares. Por ejemplo, un dragón de plata viejo utilizando su arma de aliento gélido maximizada (daño 16d8) realiza 128 puntos de daño. Un dragón de plata

viejo utilizando su arma de aliento paralizante (duración 1d6+8 asaltos) paraliza a criaturas durante 14 asaltos si fallan sus TS.

La CD de tu arma de aliento no resulta afectada.

Cuando utilizas esta dote, añade +3 al número de asaltos que debes esperar antes de poder utilizar de nuevo tu arma de aliento.

Esta dote se apila con los efectos de otras dotes de metaaliento, pero no las maximiza. Por ejemplo, un arma de aliento maximizada y más tarde mejorada con la dote Aliento tempestuoso produce un tipo de viento que viene descrito en dicha dote, pero la velocidad del viento no es maximizada.

Especial: no puedes utilizar esta dote y la dote Apresurar aliento en la misma arma de aliento a la vez.

MAXIMIZAR APTITUD SORTÍLEGA [GENERAL] (RC)

Maximize Spell-Like Ability

Puedes usar una aptitud sortílega a su máximo efecto.

Prerrequisito: aptitud sortílega a 6º nivel de lanzador o superior.

Beneficio: elige una de tus aptitudes sortílegas (teniendo en cuenta las restricciones de más adelante) para usar su efectividad máxima hasta tres veces al día (o el límite normal de la aptitud, lo que sea menor). Todos los efectos numéricos variables de la aptitud sortílega se maximizan, infligiendo el máximo de daño, curando el máximo número de puntos de golpe, afectando al máximo número de objetivos, etcétera. Por ejemplo una *explosión sobrenatural* maximizada de un brujo arcano de 10º nivel inflige 36 puntos de daño tres veces al día. Los TS y pruebas enfrentadas (como la que debe efectuarse al lanzar *disipar magia*) no son afectadas, ni tampoco las aptitudes sortílegas sin variables aleatorias.

Una aptitud sortílega potenciada y maximizada obtiene los beneficios de ambas dotes por separado (obteniendo el resultado máximo más la mitad del resultado normal tirado. Por ejemplo, el *rayo abrasador* potenciado y maximizado de un méfit de fuego causaría 24 puntos de daño más la mitad de 4d6 puntos de daño.

La aptitud sortílega que desees maximizar sólo puede elegirse de entre aquellas que duplican un conjuro de un nivel menor o igual a la ½ de tu nivel de lanzador (redondeado a la baja) menos 2. Para un resumen, consulta la columna Nivel de lanzador a potenciar, en la tabla de la página 303 del *Manual del jugador*.

Especial: puedes adquirir esta dote más de una vez, cada vez aplicándola a una aptitud sortílega diferente.

MAXIMIZAR CONJURO [METAMÁGICA]

Maximize Spell

Puedes lanzar conjuros al máximo de sus efectos.

Beneficio: Todos los efectos numéricos y variables de un conjuro maximizado se incrementan al máximo posible. Según corresponda, un conjuro de este tipo infligirá el daño máximo, curará el máximo de puntos de golpe, afectará al máximo número posible de enemigos, etc. Por ejemplo, una bola de fuego maximizada infligirá 6 puntos de daño por nivel del lanzador (hasta 60 puntos de daño como máximo a nivel de lanzador 10º). Los TS y las tiradas enfrentadas (como la que se hace al ejecutar un *disipar magia*) no resultan afectados, como tampoco lo son los conjuros que carezcan de variables aleatorias. Los sortilegios maximizados ocupan un espacio de conjuro 3 niveles superior al de su nivel real.

Un conjuro potenciado y maximizado ganará por separado los beneficios de cada dote: el resultado máximo más un 50% del resultado obtenido normalmente en los dados. Así, una bola de fuego maximizada y potenciada lanzada por un mago de 10º nivel infligiría 60 puntos más la mitad de 10d6.

MAZA RELAMPAGUEANTE [ESTILO] (CC)

Lightning Mace

Eres un maestro de luchar con dos mazas al mismo tiempo, y has aprendido a golpear a tus enemigos a la velocidad del rayo.

Prerrequisitos: Reflejos de combate, Combate con dos armas, Soltura con un arma (maza ligera).

Beneficio: siempre que tires por amenaza en una tirada de ataque mientras usas una maza ligera en cada mano, obtienes un ataque adicional con ese mismo bonificador de ataque.

MEJOR AFORTUNADO QUE BUENO [SUERTE] (CS)

Better Lucky than Good

Puedes tener éxito donde otros fracasarían con seguridad.

Prerrequisito: nivel 6 de personaje, dos dotes de suerte.

Beneficio: si consigues un 1 natural al hacer una tirada de ataque, puedes gastar una repetición de tirada de suerte como acción rápida para considerar como un 20 natural.

Puedes usar esta dote una vez al día.

Obtienes una repetición de tirada de suerte al día.

MELODÍA CAUTIVADORA [GENERAL] (CM)

Captivating Melody

Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

Puedes gastar algunas de tus aptitudes musicales para aumentar la potencia de tus conjuros de encantamiento o ilusión.

Prerrequisitos: Música de bardo, aptitud para lanzar conjuros arcanos.

Beneficio: como acción rápida antes de lanzar un conjuro, puedes realizar una prueba de Interpretar (CD 15 + el nivel del conjuro que intentas lanzar). Si tienes éxito, puedes sacrificar uno de tus usos diarios de música de bardo para aumentar la CD de la salvación del próximo conjuro de encantamiento o ilusión que lances en el mismo asalto en 2. Si la prueba de Interpretar falla, sigues perdiendo un uso diario de tu música de bardo, pero no obtienes ningún beneficio.

Puedes aplicar Melodía cautivadora solo a conjuros lanzados por la misma clase que te concede tu música de bardo. Por ejemplo, si eres un bardo/mago multiclasa, puedes aplicar esta dote a los conjuros de bardo, pero no a los que lances como mago.

MELODÍA OBSESIVA [GENERAL] (E)

Haunting Melody

Puedes emplear tu música de bardo para inspirar miedo.

Prerrequisitos: música de bardo como rasgo de clase, Interpretar 9 rangos.

Beneficio: cuando cantes o emplees alguna otra habilidad de Interpretar, podrás turbar a los enemigos en un radio de 30' de ti. Cualquier rival dentro de dicho alcance deberá superar un TS de Voluntad (CD 10 + ½ de tu nivel de bardo + tu modificador de Car) o quedar estremecido durante un número de asaltos igual a tus rangos en la habilidad de Interpretar pertinente. Este efecto es de miedo y enajenador.

Especial: emplear esta aptitud cuenta como uno de tus usos diarios de la música de bardo.

MENTE ABIERTA [GENERAL] (AC)

Open Minded

Tienes una capacidad natural para redirigir tu memoria y tu pericia en habilidades.

Beneficio: ganas inmediatamente 5 puntos de habilidad que debes gastar de la forma habitual. No puedes superar los rangos máximos normales para tu nivel en ninguna de ellas.

Especial: puedes adquirir esta dote varias veces. Cada una de ellas, obtienes inmediatamente otros 5 puntos de habilidad.

MENTE CENTRADA [GENERAL] (RW)

Focused Mind

Cuando tienes la oportunidad de concentrarte en una tarea, normalmente eres muy bueno en ella.

Prerrequisitos: Elfo, Concentración 2 rangos.

Beneficio: cuando eliges 10 o eliges 20 en una prueba de Inteligencia o una prueba de habilidad basada en la Inteligencia, obtienes un bonificador +2 a la prueba.

MENTE DURA [GENERAL] (E)

Strong Mind

Eres inusualmente difícil de afectar con poderes psiónicos y ataques mentales.

Prerrequisitos: Sabiduría 11.

Beneficio: obtienes un bonificador +3 a los TS contra aptitudes psiónicas y ataques mentales. Las aptitudes psiónicas incluyen muchas aptitudes sortilegas de monstruos como abolez, azotamientos o yuan-ti (y cualquier otra criatura cuyos ataques especiales sean psiónicos). Los ataques mentales incluyen la *explosión mental* de los azotamientos, así como cualquier otra aptitud sobrenatural que emplee pura fuerza mental para aturdir o incapacitar a un rival (a discreción del DM).

Especial: el beneficio de esta dote no se extiende a conjuros, aptitudes sortilegas u objetos mágicos que imiten los efectos de aptitudes psiónicas. Esta es una excepción a la regla de que, en términos generales, la magia y la psiónica son equivalentes.

MENTE FÉRREA [GENERAL] (RF)

Iron Mind

Eres descendiente de los duergar que escaparon de la esclavitud de los ilícidos. La sangre de esos antiguos esclavos resistentes a la psiónica corre espesa por tus venas.

Prerrequisitos: Sab 13, enano gris.

Región: enano gris

Beneficio: recibes un +4 a las TS contra los efectos psiónicos, como los utilizados por un azotamientos o un yuan-ti, y un +1 a los TS de Voluntad.

MENTE SOBRE EL CUERPO [REGIONAL] (GJF)

Mind Over Body

Los estetas y místicos de tu tierra natal han aprendido a superar la fragilidad del cuerpo con el inquebrantable poder de la mente.

Prerrequisitos: elfo (Aguilera de las águilas nevadas o Argluna), hombre espíritu (Ashane), humano (Calimshán, exiliado Shou, Mulhoran o Zhay), planodeudo (Calimshán o Zhay) o semielfo (Argluna).

Beneficio: a nivel 1 puedes utilizar tu modificador de Inteligencia o Carisma (a tu elección) para determinar tus puntos de golpe adicionales. En todos los niveles subsiguientes utilizas tu modificador de Constitución del modo normal.

Además, obtienes 1 pg adicional cada vez que aprendas una dote metamágica y, si puedes lanzar conjuros arcanos, obtienes un bonificador +1 introspectivo a tu CA.

Especial: sólo puedes elegir esta dote como personaje de nivel 1. No puedes tener más de una dote regional.

METALURGIA [GENERAL] (RF)

Metallurgy

Eres un experto en el arte de la metalurgia, creando aleaciones tanto por su apariencia como por sus propiedades.

Región: enano dorado

Beneficio: recibes un +3 a todas las pruebas de Artesanía (fabricación de armaduras, fabricación de armas o herrería).

METAMAGIA DIVINA [DIVINA] (DC)

Divine Metamagic

Puedes canalizar energía en algunos conjuros divinos para hacerlos más poderosos.

Prerrequisitos: aptitud para expulsar o reprender muertos vivientes.

Beneficio: cuando cojas esta dote, elige una dote metamágica que tengas. Esta dote sólo se aplica a esta dote metamágica. Como acción gratuita, puedes usar la energía de expulsar o reprender muertos vivientes y usarla para aplicar una dote metamágica a los conjuros divinos que conozcas. Debes emplear un intento de expulsar o reprender, y un intento más por cada aumento de nivel de la dote metamágica que estés usando. Por ejemplo, Jozan el clérigo podría sacrificar tres intentos de expulsión para fortalecer un *castigo divino* que está lanzando. Como estás usando energía positiva o negativa para aumentar tus conjuros, el espacio de conjuro para el sortilegio no cambia.

Especial: esta dote se puede coger varias veces. Cada vez que lo hagas, elige una dote metamágica diferente a la que aplicarla.

METAMAGIA PRÁCTICA [GENERAL] (RR)

Practical Metamagic

Puedes aplicar una dote metamágica elegida a tus conjuros más fácilmente.

Prerrequisitos: Subtipo Sangre de dragón, Conocimiento de conjuros 8 rangos, cualquier dote metamágica, aptitud para lanzar espontáneamente conjuros de nivel 3.

Beneficio: elige una dote metamágica que conozcas. Cuando apliques la dote metamágica elegida a un conjuro lanzado espontáneamente, el conjuro usa un espacio de conjuro de un nivel menor de lo normal para la dote metamágica aplicada, hasta un mínimo de un nivel mayor que el nivel normal del conjuro. Por ejemplo, si eliges Metamagia práctica (Potenciar conjuro), puedes aplicar la dote Potenciar conjuro a cualquier conjuro usando un espacio de conjuro de un nivel mayor en lugar de dos niveles mayor.

Especial: puedes seleccionar Metamagia práctica más de una vez. Sus efectos no se apilan. Cada vez que elijas la dote, se aplica a una nueva dote metamágica.

METAMAGIA RÁPIDA [GENERAL] (CM)

Rapid Metamagic

Posees un increíble dominio de tu magia, permitiéndote modificar tus conjuros sobre la marcha más rápido que los demás.

Prerrequisitos: Conocimiento de conjuros 12 rangos, aptitud para lanzar conjuros espontáneamente.

Beneficio: cuando aplicas una dote metamágica a un conjuro lanzado espontáneamente, el conjuro sólo necesita su tiempo de lanzamiento normal.

Normal: los lanzadores de conjuros espontáneos que aplican metamagia deben emplear una acción de asalto completo (si el conjuro normalmente requiere una acción estándar o menos) o añadir una acción de asalto completo al tiempo de lanzamiento (si el conjuro requiere 1 asalto completo o más para lanzarse).

MEZCLA DE ENERGÍAS [GENERAL] (RC)

Energy Admixture

Puedes modificar un conjuro que use un tipo de energía para añadir la misma cantidad de otro tipo.

Prerrequisitos: Sustitución de energía.

Beneficio: elige un tipo de energía (ácido, frío, electricidad, o fuego) que se corresponda con el que has elegido para sustituir mediante la dote Sustitución de energía. Puedes modificar cualquier conjuro con un descriptor de energía añadiendo la misma cantidad del tipo de energía elegida a los efectos normales del sortilegio. El conjuro alterado funciona normalmente en

Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

todos los aspectos excepto por el tipo y la cantidad de daño infligido, con cada tipo de energía contando por separado respecto al límite del conjuro. Así, una *bola de fuego ácida* lanzada a 6º nivel inflige 6d6 puntos de daño por fuego y 6d6 puntos de daño por ácido (tirados separadamente), mientras que la misma *bola de fuego ácida* lanzada a 10º nivel inflige 10d6 puntos de daño por fuego y 10d6 puntos de daño por ácido. Con esta dote se pueden combinar incluso los tipos de energía contrarios (como fuego y frío).

Un conjuro con mezcla de energías usa un espacio de conjuros cuatro niveles superior que el nivel real del sortilegio. Además, el descriptor del conjuro cambia para incluir ambos tipos de energía presentes en el conjuro; por ejemplo, la *bola de fuego ácida*, descrita arriba es un sortilegio de evocación [ácido, fuego].

Especial: puedes adquirir esta dote varias veces, eligiendo un tipo de energía diferente cada vez. El tipo de energía seleccionado debe corresponderse con el elegido para sustituir con la dote Sustitución de energía (puedes elegir frío como tipo de energía para Mezcla de energía si también has elegido frío para Sustitución de energía). Puedes usar Mezcla de energías para alterar aún más un sortilegio que ya ha sido modificado con Sustitución de energía, y también puedes mezclar el tipo de energía que has elegido con un conjuro que ya lo use, doblando efectivamente sus dados de daño normales.

MIASMA DEL OSARIO [RESERVA] (CCH)

Charnel Miasma

Tu cercana conexión con la magia de muerte hace que otros encuentren tu compañía desagradable.

Prerrequisitos: acceso al dominio de Muerte.

Beneficio: mientras tengas un conjuro de 2º nivel o mayor del dominio de Muerte disponible para lanzar, exudas un olor a tumba casi imperceptible allí donde vas. Como acción estándar, puedes obligar a un enemigo que esté a un máximo de 30 pies a superar una salvación de Voluntad o quedar estremecido durante 1 minuto. Si usas esta aptitud sobre una criatura que ya esté estremecida y falla el tiro de Salvación, queda despavorida durante 1 minuto o hasta que pase 1 asalto completo fuera de tu línea de visión. Las criaturas que tengan éxito en esta salvación no se ven afectadas de nuevo por tu miasma del osario durante 24 horas.

Como beneficio secundario, obtienes un bonificador +1 de competencia a tu nivel de lanzador cuando lanzas conjuros de muerte.

MILICIANO [REGIONAL] (GJF)

Militia

Tu pueblo confía en una milicia bien entrenada y armada para defender su tierra, por lo que no eres ajeno al uso de las armas.

Prerrequisito: humano (Altumbel, Ímpiltur, Samarakh, las tierras de los Valles, Turmish o Zhindol), mediano (Luiren) o semielfo (Aglarond).

Beneficio: obtienes competencia con todas las armas marciales.

Especial: sólo puedes elegir esta dote como personaje de nivel 1. No puedes tener más de una dote regional.

MIRADA AGUDA [MONSTRUOSA] (ES)

Piercing Gaze

Tus ataques de mirada tienen un alcance mayor de lo normal.

Prerrequisitos: Car 15, Int 13, ataque especial de mirada, Mirada irresistible.

Beneficio: debido a la fuerza acentuada de tu presencia añades 30' al alcance de tu ataque de mirada.

MIRADA DE AHOGAMIENTO [RESERVA] (CM)

Drowning Glance

Con una mirada, creas una pequeña pero incapacitante cantidad de agua en los pulmones de tu objetivo.

Prerrequisito: aptitud para lanzar conjuros de nivel 4.

Beneficio: mientras tengas un conjuro de agua de nivel 4 o superior disponible para lanzar, puedes usar una acción estándar para transformar una pequeña porción de aire en los pulmones de una criatura viva en agua, haciendo que le resulte difícil respirar. El sujeto debe estar a un máximo de 30 pies. El objetivo queda exhausto durante 1 asalto; si tiene éxito en una salvación de Fortaleza, en su lugar queda fatigado durante 1 asalto.

Independientemente de si la criatura ha tenido éxito en la salvación, se vuelve immune a posteriores usos de la Mirada de ahogamiento durante 24 horas. Las criaturas que pueden respirar agua (o aquellas que no respiran) son inmunes a este efecto.

Como beneficio secundario, obtienes un bonificador +1 de competencia a tu nivel de lanzador cuando lanzas conjuros de agua.

MIRADA IRRESISTIBLE [MONSTRUOSA] (ES)

Irresistible Gaze

Tu ataque de mirada es más potente de lo normal.

Prerrequisito: ataque de mirada.

Beneficio: suma +2 a la CD de todas las salvaciones contra tu ataque de mirada.

Especial: el beneficio de esta dote se apila con el beneficio proporcionado por la dote Soltura con una aptitud.

MIRADA PENETRANTE [MONSTRUOSA] (ES)

Pervasive Gaze

Tu ataque de mirada es más efectivo de lo normal.

Prerrequisitos: Int 13, ataque especial de mirada.

Beneficio: una criatura que aparta la mirada sólo tiene un 25% de posibilidades de evitar la necesidad de un tiro de salvación contra tu ataque de mirada.

Normal: una criatura que aparta la mirada suele tener un 50% de posibilidades de evitar la necesidad de un tiro de salvación contra un ataque de mirada.

Especial: esta dote no afecta a los rayos oculares, como los de los contempladores.

MIRADA PROFÉTICA [GENERAL] (MJ2)

Vatic Gaze

Tus estudios arcanos han despertado un talento latente para sentir las auras mágicas y el poder que otros pueden desplegar.

Prerrequisito: nivel 9 de lanzador arcano.

Beneficio: podrás *detectar magia* a voluntad.

Además, como acción rápida, podrás tratar de determinar la capacidad conjuradora de un rival. Realiza una prueba de Averiguar intenciones (CD 5 + nivel de lanzador del objetivo). Si tienes éxito, sabrás los conjuros de mayor nivel que es capaz de lanzar. Este beneficio no se podrá aplicar a aptitudes sortilégas o sobrenaturales.

MISIONERO KHONDAZHANO [GENERAL] (RF)

Chondathan Missionary

Tu entrenamiento ha enfatizado los conjuros que te ayudan a extender la palabra de tu fe.

Prerrequisitos: humano khondazhano, capacidad de lanzar conjuros divinos.

Beneficio: ganas +1 nivel de lanzador cuando lanzas conjuros de la lista inferior, o +2 niveles de lanzador si estás utilizando un conjuro para hacer proselitismo ante una audiencia receptiva (actitud indiferente o mejor).

La tradición de los misioneros khondazhanos comprende los siguientes conjuros: 0º: *purificar comida y bebida*; 1º: *bendecir, santuario*; 2º: *calmar emociones, consagrar, cautivar*; 3º: *plegaria, quitar enfermedad*; 4º: *discernir mentiras, don de lenguas*; 5º: *expiación, sacralizar*; 6º: *festín de los héroes*; 7º: *resurrección*; 8º: *sanar a las masas*; 9º: *milagro*.

MISTERIO DE LA MARCA ABERRANTE [GENERAL]

(GJE)

Aberrant Dragonmark Mystery

Podrás emplear el poder de tu marca aberrante para mejorar tus aptitudes mágicas.

Prerrequisito: Marca del dragón aberrante, Concentración 6 rangos

Beneficio: cuando lances un conjuro, imbúyas una infusión, manifiestes un poder psiónico (consulta el *Manual de psiónica expandida*) o emplees una invocación de brujo arcano (consulta *El arcano completo*), podrás sacrificar un uso diario de la aptitud sortiléga concedida por tu marca aberrante, como acción gratuita, para aumentar el nivel de lanzador del conjuro, infusión, poder o invocación en 1 punto.

MITIGAR SUFRIMIENTO [RESERVA] (CCH)

Mitigate Suffering

Puedes aliviar temporalmente el daño de característica.

Prerrequisito: aptitud para lanzar conjuros de 2º nivel.

Beneficio: Mientras tengas disponible cualquier conjuro de restauración u otro conjuro de conjuración (curación) que cure el daño de característica, puedes conceder puntos de característica temporales sobre ti mismo o un aliado. Como acción estándar, creas 2 puntos + 1 punto por nivel del conjuro de nivel más alto que tengas disponible para lanzar.

Estos puntos de característica pueden aplicarse a una única característica dañada, subiéndola hasta el máximo de su valor inicial. Los puntos de característica temporales concedidos de esta forma desaparecen después de 10 minutos, devolviendo al sujeto a su estado dañado previo, a menos que otro efecto restaure los puntos de característica perdidos antes.

Puedes usar este efecto sobre el mismo individuo tantas veces como desees.

Como beneficio secundario, obtienes un bonificador +1 de competencia a tu nivel de lanzador al lanzar conjuros de conjuración (curación).

MOLDEAR ALIENTO [METAALIENTO] (D)

Shape Breath

Puedes elegir que el área de tu arma de aliento sea un cono o línea.

Prerrequisitos: Con 13, arma de aliento, tamaño Pequeño o mayor.

Beneficio: si posees un arma de aliento en forma de línea, puedes optar por hacer que tenga forma de cono. Asimismo, si tienes un arma de aliento en forma de cono puedes darle forma de línea.

Cuando utilices esta dote, añade +1 al número de asaltos que debes esperar antes de poder volver a utilizar tu arma de aliento.

Normal: sin esta dote, la forma de tu arma de aliento es fija.

MOLDEAR LA PIEDRA [GENERAL] (RF)

Stoneshaper

Tienes un lazo profundo y permanente con la tierra y la piedra.

Prerrequisitos: Artesanía (mampostería), afinidad con la piedra. Región enano dorado, enano gris, enano escudo, úrdunnir.

Beneficio: recibes un +2 a las pruebas de Artesanía (mampostería) y Afinidad con la piedra.

MONTAÑERO FIRME [GENERAL] (RS)

Steady Mountaineer

Eres tan bueno trepando por riscos y saltando grietas que esas distracciones no te afectan.

Prerrequisito: Goliat, o Tregar 8 rangos y Saltar 8 rangos.

Beneficio: siempre puedes elegir 10 en las pruebas de Saltar y Tregar, incluso cuando las condiciones normalmente no te permitirían hacerlo.

Normal: un personaje no puede elegir 10 en ninguna prueba de habilidad si está distraído o amenazado, como por ejemplo durante un combate.

MONTURA CELESTIAL [ELEVADA] (OE)

Celestial Mount

Tu montura es una verdadera criatura de los cielos.

Prerrequisitos: nivel de paladín 4.

Beneficio: tu montura especial obtiene la plantilla de celestial. Adquiere la aptitud de castigar al mal una vez la día, visión en la oscuridad a 60', resistencia al ácido, frío y electricidad basadas en sus DG y RC y RD que se incrementan proporcionalmente a sus DG.

MONTURA DRACÓNICA [GENERAL] (D)

Dragon Steed

Has obtenido el servicio de una fiel montura dracónica.

Prerrequisitos: Car 13, Montar 8 rangos, Hablar un idioma (dracónico)

Beneficio: obtienes el servicio de un dragonnel como montura. Te servirá lealmente mientras le trates bien, igual que si fuera un allegado.

Especial: si tienes una montura especial (como el rasgo de clase del paladín), este dragonnel reemplaza a tu montura especial. Consulta "El dragón como montura especial" en el apéndice para obtener más detalles.

MORADOR DEL DESIERTO [GENERAL] (ES)

Desert Dweller

Estás adaptado al entorno desértico.

Prerrequisito: terreno de desierto.

Beneficio: como morador del desierto, eres más duro que aquellos que viven en climas más suaves. Tu CD a la salvación de Fortaleza para evitar el daño atenuado debido al calor se reduce a 10. Además, puedes estar sin agua durante un número de horas igual a 24 + el doble de tu puntuación de Constitución.

MORTAJA SOMBRÍA [RESERVA] (CCH)

Umbral Shroud

Controlas la oscuridad y las sombras.

Prerrequisitos: aptitud para lanzar niveles de nivel 3.

Beneficio: mientras tengas un conjuro de nivel 3º o superior disponible para lanzar, las sombras y la oscuridad parecen obedecer tu voluntad. Como acción estándar, puedes dirigir estas sombras para oscurecer la visión de un enemigo a 30 pies. Si tu objetivo falla una salvación de voluntad, sus ataques tendrán una posibilidad de fallo igual al 5% por nivel más del conjuro de oscuridad de nivel más alto disponible para lanzar. Este efecto dura hasta el comienzo de tu próxima acción.

Las criaturas que no utilizan la visión no se ven afectadas por este efecto, y aquellas con Lucha a ciegas o aptitudes similares pueden luchar como harían normalmente.

Como beneficio secundario, obtienes visión en la oscuridad hasta 10 pies. Si ya posees visión en la oscuridad, su alcance aumenta en 10 pies.

MOVERSE POR EL BOSQUE [GENERAL] (EI)

Woodwise

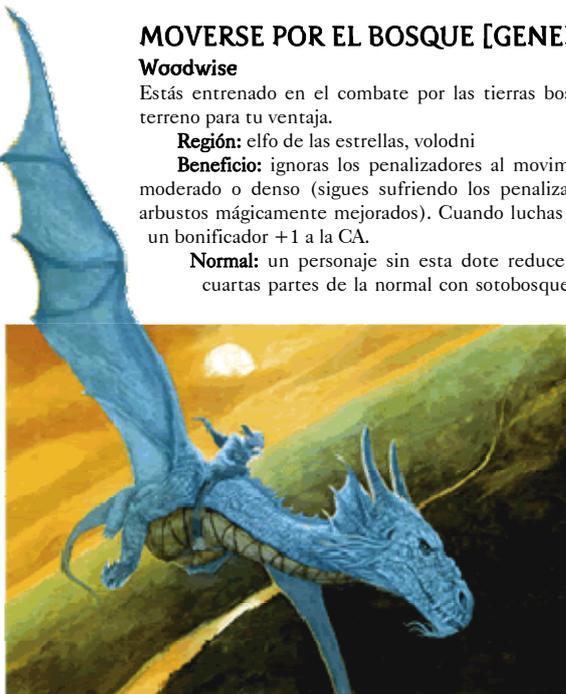
Estás entrenado en el combate por las tierras boscosas y sabes cómo usar el terreno para tu ventaja.

Región: elfo de las estrellas, volodni

Beneficio: ignoras los penalizadores al movimiento debido al sotobosque moderado o denso (sigues sufriendo los penalizadores por las plantas y los arbustos mágicamente mejorados). Cuando luchas en zonas boscosas, obtienes un bonificador +1 a la CA.

Normal: un personaje sin esta dote reduce su velocidad normal a tres cuartas partes de la normal con sotobosque moderado y a la mitad con

sotobosque denso, y no obtiene ningún bonificador defensivo por luchar en zonas boscosas.



MOVILIDAD [GENERAL, GUERRERO]

Mobility

Gozas de gran habilidad esquivando a tus oponentes mientras los sobrepasas y evitando sus golpes.

Prerrequisitos: Des

13, Esquiva.

Beneficio: obtienes un bonificador +4 de esquiva a la CA contra los ataques de oportunidad que generes al intentar moverte en el interior o al intentar salir de un área amenazada. Toda condición que te haga perder el bonificador por Destreza a la CA (caso de tenerlo) también te privará de los bonificadores de esquiva. Al contrario de lo que sucede con bonificadores de otros tipos, los de esquiva (como el concedido por esta dote y el bonificador racial que poseen los enanos para esquivar los ataques de los gigantes) pueden apilarse entre sí.

MOVILIDAD MONTADA [GENERAL, GUERRERO] (HG)

Mounted Mobility

Eres un jinete experto en esquivar a tus oponentes.

Prerrequisitos: Combatir desde una montura, 4 rangos en Montar.

Beneficio: si estás montado, tanto tú como tu montura obtenéis un bonificador de esquiva +4 a la CA contra ataques de oportunidad generados cuando tu montura pasa por una casilla amenazada.

Cualquier causa que os haga perder tanto a ti como a tu montura el bonificador de Destreza a la CA también hace que perdáis los bonificadores por esquiva. Los bonificadores de esquiva son acumulables entre sí (a diferencia de la mayoría de bonificadores).

MULTITAREA [MONSTRUOSA] (ES)

Multitasking

Puedes realizar tareas diferentes con extremidades diferentes.

Prerrequisitos: Des 15, Int 15, cuatro brazos o más, Combate con múltiples armas mejorado, Ataque múltiple, Combate con múltiples armas.

Beneficio: si tienes cuatro brazos o más, puedes usar cada par de brazos para realizar una acción parcial distinta. Así, podrás atacar con uno o dos brazos mientras utilizas un objeto mágico, recargas una ballesta o incluso lanzas un conjuro con los otros dos brazos.

MURO DE ESCUDOS [GENERAL, GUERRERO] (HG)

Shield Wall

Tienes gran pericia para utilizar el escudo cuando estás en formación con otros portadores de escudo.

Prerrequisitos: Competencia con escudo.

Beneficio: cuando tanto tú como un aliado adyacente estés utilizando un escudo, tu bonificador de escudo a la CA aumentará en 2.

MÚSICA ADICIONAL [GENERAL] (AC)

Extra Music

Puedes utilizar tu música de bardo con más frecuencia de lo que podrías de otra manera.

Prerrequisitos: música de bardo.

Beneficio: puedes utilizar tu música de bardo 4 veces adicionales al día.

Normal: los bardos sin la dote Música adicional pueden utilizar música de bardo una vez al día por nivel de bardo.

Especial: puedes adquirir esta dote varias veces. Sus efectos se apilan.

MÚSICA DE LA CREACIÓN [GENERAL] (E)

Music of Making

Haciéndote eco de la música de la creación, tus propias interpretaciones podrán mejorar cualquier proceso creativo.

Prerrequisitos: música de bardo como rasgo de clase, Interpretar 9 rangos.

Beneficio: si cantas o realizas alguna otra interpretación como parte del lanzamiento de un conjuro de conjuración (creación), la duración del conjuro se duplicará (como si se le hubiese aplicado la dote Prolongar conjuro, pero sin incrementar su nivel efectivo). Los conjuros de duración instantánea no se ven afectados. Si interpretas mientras empleas cualquier habilidad de Artesanía, obtendrás un bonificador +4 sagrado a la prueba.

Especial: emplear esta aptitud cuenta como uno de tus usos diarios de la música de bardo.

MÚSICA DEL CRECIMIENTO [GENERAL] (E)

Music of Growth

Tu música puede mejorar el poder de los animales y plantas

Prerrequisitos: música de bardo como rasgo de clase, Interpretar 12 rangos.

Beneficio: al cantar o tocar música, concederás un bonificador +4 de mejora a las puntuaciones de Fuerza y Constitución de cada criatura de tipo animal o planta a 30' de ti. Este bonificador dura únicamente mientras sigas interpretando la canción.

Especial: emplear esta aptitud cuenta como uno de tus usos diarios de la música de bardo.

NACIDO DE TRES TRUENOS [METAMÁGICA] (RC)

Born of the Three Thunders

Has aprendido a enlazar el poder del rayo y el del trueno en tus conjuros eléctricos o sónicos.

Prerrequisitos: Saber (naturaleza) 4 rangos, Sustitución de energía (electricidad).

Beneficio: cuando lanzas un conjuro con el descriptor de "electricidad" o "sonido" que inflige daño a los puntos de golpe, puedes declarar que se trata de un conjuro de los tres truenos, con la mitad de daño eléctrico y la otra mitad sónico. Además, el sortilegio termina con un poderoso trueno que aturde a todas las criaturas que sufren daño del conjuro durante 1 asalto excepto si consiguen salvar contra Fortaleza, y después tumba a las criaturas aturdidas excepto si salvan contra Reflejos (ambas salvaciones tienen la misma CD que el conjuro base). Canalizar los tres truenos no es fácil, y quedas automáticamente atontado durante 1 asalto tras hacerlo.

Un sortilegio de los tres truenos usa un espacio de conjuros del nivel normal del conjuro. Además, su descriptor cambia para incluir ambos tipos de energía; por ejemplo, un *rayo relampagueante* de los tres truenos es un sortilegio de evocación [electricidad, sonido].

NACIDO EN UNA NECRÓPOLIS [GENERAL] (RC)

Necropolis Born

Posees una noción mágica de la esencia del pavor mortal.

Beneficio: un talento innato para la magia te concede las siguientes aptitudes sortilegas a nivel 1º de lanzador: 1/día: *causar miedo*, *sonido fantasma*, *toque de fatiga*. Salvación CD 10 + nivel de conjuro + tu modificador de Car.

NACIDO PARA VOLAR [GENERAL] (RW)

Born Flyer

Puedes volar como si hubieras nacido para hacerlo.

Prerrequisito: Des 13.

Beneficios: obtienes un bonificador +4 de competencia a las salvaciones o pruebas que hagas en el aire o para permanecer en el aire. Si no posees una velocidad natural de vuelo, esta dote te permite elegir dotes que tengan como prerrequisito una velocidad natural de vuelo.

NADAR COMO UN PEZ [SALVAJE] (DC)

Swim Like a Fish

Puedes respirar y nadar bajo el agua con elegancia.

Prerrequisitos: aptitud para usar forma salvaje.

Beneficios: puedes emplear una forma salvaje para que te crezcan branquias que te permitan respirar bajo el agua (conservando tu aptitud para respirar aire). También te crecen membranas entre los dedos de las manos y de los pies, que te proporcionan un a velocidad de Nadar de 40 pies y un bonificador +8 a tus pruebas de Nadar. El efecto dura 1 hora.

NADAR RÁPIDO [GENERAL] (RF)

Rapid Swimming

Eres uno con el agua.

Prerrequisitos: salvación base de Fortaleza +2, velocidad natural de nadar.

Beneficio: tu velocidad nadando se incrementa en 20'

Normal: un genasí de agua tiene normalmente una velocidad de nadar de 30'.

Un elfo acuático tiene normalmente una velocidad de nadar de 40'.

NATACIÓN MEJORADA [GENERAL] (AC)

Improved Swimming

Puedes nadar más rápido de lo habitual.

Prerrequisitos: Nadar 6 rangos.

Beneficio: puedes nadar a la mitad de tu velocidad como acción de movimiento o a completa como una de asalto completo.

Normal: puedes nadar a 1/4 de tu velocidad como una acción de movimiento o a la mitad como una de asalto completo.

NAVAJA Y CONJURO [ESTILO] (RS)

Spellrazor

Has dominado el estilo de combinar la navaja rápida gnomas con el lanzamiento de conjuros.

Prerrequisitos: Concentración 5 rangos, Conjurar en combate, Competencia con arma exótica (navaja rápida gnomas), combate con dos armas.

Beneficio: como acción de asalto completo, puedes lanzar un conjuro con ataque de toque cuerpo a cuerpo, atacar con el conjuro, y hacer un ataque con la mano torpe con tu navaja rápida gnomas.

NEGOCIADOR [GENERAL]

Negotiator

Eres bueno en calibrar y cambiar las actitudes de la gente.

Beneficio: recibes un tonificador +2 en todas las pruebas de Averiguar intenciones y Diplomacia.

NEGOCIADOR INFERNAL [GENERAL] (RF)

Infernal Bargainer

Te sientes cómodo haciendo tratos con seres poderosos de los planos Inferiores.

Prerrequisitos: ajeno

Beneficio: cuando lances *comunión*, *contactar con otro plano*, *conocimiento en leyendas* o *visión* obtienes un +2 al nivel de lanzador debido a que eres conocido por las entidades que responden a tus súplicas.

Cuando lances una *ligadura de los planos* o un *aliado de los planos* puedes llamar a una criatura maligna de 2DG más de los permitidos normalmente.

Cualquier criatura maligna capturada en una trampa de *ligadura de los planos* que hayas creado, tiene una penalización de -2 a todos sus intentos de escaparse.

NÉMESIS [ELEVADA] (OE)

Nemesis

Eres el azote de las criaturas de un tipo concreto.

Prerrequisitos: rasgo de clase enemigo predilecto.

Beneficio: elige a alguno de tus enemigos predilectos. Podrás sentir la presencia de criaturas de ese tipo a menos de 60', así como señalar la situación exacta (dirección y distancia) en relación a ti. Las barreras y obstrucciones normales no bloquean esta aptitud permitiéndote sentir la presencia de la criatura a través de puertas y paredes. Esta dote no te permite ver criaturas invisibles u ocultas (aunque si discernir su localización).

Además de sentir a tu enemigo predilecto, también causas +1D6 puntos de daño adicionales en los ataques realizados contra los representantes malignos del tipo de criatura predilecto.

Especial: puedes elegir esta dote varias veces, pero cada una a un enemigo diferente.

NI UN PELO DE TONTO [GENERAL] (RF)

Nobody's Fool

Tienes un rasgo poco común de escepticismo y sentido común, y el don de discernir la falsedad de la verdad.

Prerrequisito: Sab 13

Beneficio: ganas un +2 a las pruebas de Averiguar intenciones y Reunir información.

NIGROMANCIA TEMIBLE [GENERAL] (CM)

Fearsome Necromancy

Las criaturas sujetas a tus conjuros nigrománticos sienten el escalofrío del miedo.

Prerrequisito: Soltura con una escuela de magia (nigromancia) o nigromante de nivel 1.

Beneficio: cualquier enemigo que deba hacer un tiro de salvación contra un conjuro de nigromancia que tú hayas lanzado queda estremecido durante 1 asalto, independientemente del resultado de la salvación. Esta aptitud y enajenadora y de miedo no se apila con otros efectos de miedo (ni tampoco hace que un enemigo esté peor que estremecido).

Especial: un nigromante puede seleccionar esta dote como dote adicional de mago.

NIGROPOTENTE [GENERAL, GUERRERO] (LM)

Necropotent

Tu ataque cuerpo a cuerpo o a distancia con un tipo de arma es especialmente efectivo contra muertos vivientes.

Prerrequisitos: competencia, Soltura con un arma y Especialidad con el arma elegida, guerrero de 4º nivel.

Beneficio: obtienes un +4 a todas las tiradas de daño que lleses a cabo con el tipo de arma elegido contra muertos vivientes.

NIMBO SAGRADO [DIVINA] (MJ2)

Sacred Radiance

Canalizas la energía divina para que inunde un área a tu alrededor con un relajante nimbo luminoso.

Prerrequisitos: nivel 9 de lanzador divino, aptitud para expulsar muertos vivientes.

Beneficio: podrás gastar un uso de expulsar muertos vivientes como acción rápida para envolverte en una luz sacra. Esta iluminación ofrece iluminación brillante en un radio de 60' centrado en ti, así como iluminación en penumbras en otros 60' más allá. La luz se moverá contigo manteniéndote siempre en su centro. Negará temporalmente cualquier área de oscuridad mágica creada por conjuros de nivel 3 o inferior.

Cualquier criatura no maligna a 60' de ti obtendrá un bonificador +2 de moral a sus TS contra enfermedad, miedo, veneno o efectos de muerte. Las criaturas malignas sufrirán un penalizador -2 a sus TS contra efectos de miedo.

Este beneficio dura 10 minutos.

NOCIONES IDIOMÁTICAS [GENERAL] (RD)

Smatterings

Tienes talento para aprender idiomas, al menos lo suficiente de cada uno para arreglártelas.

Prerrequisito: Int 13.

Beneficio: puedes aprender lo suficiente de un idioma para preguntar y comprender cuestiones, explicaciones e instrucciones sencillas. Este beneficio solo se aplica a la comunicación verbal. Después de 2d6 días escuchando un Nuevo idioma, sabes lo suficiente para hacer preguntas sencillas y seguir directrices simples.

Cada vez que en el futuro te encuentres con este idioma, solo necesitarás 1d4 días para recuperar ese conocimiento.

NOCTÁMBULO [GENERAL] (RC)

Night Haunt

Posees una noción mágica del funcionamiento de lo invisible.

Beneficio: un talento innato para la magia te concede las siguientes aptitudes sortilégas a nivel 1º de lanzador: 1/día: luces danzantes, prestidigitación, sirviente invisible. Salvación CD 10 + nivel de conjuro + tu modificador de Car.

NÓMADA DE LOS PASTOS [GENERAL]

Grass Trekker

Estás adaptado al entorno de llanuras.

Prerrequisitos: terreno de llanuras.

Beneficio: eres un nómada de las estepas, acostumbrado a viajar grandes distancias, a menudo a pie. Obtienes un bonificador de competencia +2 en las pruebas de Saltar. Además, no necesitas realizar salvaciones de Fortaleza cuando emprendes una marcha forzada hasta que hayas viajado durante 12 horas. La CD de salvación para viajes más largos es de 10 +1 por cada hora por encima de 12.

NUBE DE POLVO [MONSTRUOSA] (ES)

Dust Cloud

Puedes lanzar polvo al aire para esconderte de tus contrincantes.

Prerrequisitos: Des 19, Int 19, tamaño Enorme, Reflejos de combate, alas o cola.

Beneficio: puedes barrer el suelo con un miembro y crear una nube de polvo. Esta nube semiesférica tiene un radio en pies igual a 20 x tus Dados de Golpe. Crear la nube tiene un 50% de posibilidades de extinguir las llamas sin protección (velas, antorchas, pequeños fuegos de campamento) de origen no mágico en la zona. La nube oscurece la visión y las criaturas atrapadas en su interior están cegadas mientras permanezcan en la zona y durante 1 asalto después de salir. Cualquier criatura dentro de la nube debe tener éxito en una prueba de Concentración (CD 10 + ½ de tus Dados de Golpe + tu modificador de Fue) para lanzar un conjuro. La nube dura un número de asaltos igual a 1 + tu modificador de Destreza.

Especial: una criatura voladora con esta dote debe tener el suelo al alcance para crear el efecto, pero no tiene que estar realmente en contacto con él.

NUTRIRSE DE LA TIERRA [GENERAL] (EI)

Draw from the Land

Puedes obtener fuerza y sustento de la propia tierra.

Prerrequisitos: Ezhrán

Región: Rashemen

Beneficio: antes de descansar, puedes nutrirte con el poder de la tierra para revitalizar tu cuerpo y mente. Esto te permite recuperar 2 puntos de golpe por nivel al día con actividad ligera, o 4 puntos de golpe por nivel al día con descanso completo, y 2 puntos de característica al día, o 4 puntos de característica al día con descanso completo. Esto se apila con los beneficios de los cuidados a largo plazo proporcionados por alguien que tenga la habilidad de Sanar (consulta la habilidad en el *Manual del Jugador*).

También puedes usar la energía de la tierra para aliviar tu cuerpo de la necesidad de comer y beber. Esto te da un bonificador +10 en las pruebas de Constitución realizadas para evitar el daño atenuado debido al hambre y la sed (Consulta la *Guía del Dungeon Master*).

Finalmente, puedes usar el poder de la tierra para refrescar tu mente y tu cuerpo como suplemento al sueño. Necesitas a mitad del sueño normal (aunque aún debes descansar ocho horas enteras para preparar conjuros o recuperar espacios de conjuro).

Fuera de Rashemen debes realizar una prueba de Concentración (CD 10 + 2 por cada 100 millas lejos de la frontera de Rashemen) para activar esta aptitud. Si fallas no puedes volver a intentarlo hasta que pase un día.

OBSERVADOR RÁPIDO [GENERAL] (AC)

Quick Reconnoiter

Puedes obtener mucha información simplemente con un rápido vistazo a una zona u objeto.

Prerrequisitos: Avistar 5 rangos, Escuchar 5 rangos.

Beneficio: puedes realizar una prueba de Avistar y una de Escuchar cada asalto como una acción gratuita.

También obtienes un bonificador de +2 a las pruebas de iniciativa.

Normal: utilizar Avistar o Escuchar de un modo reactivo es una acción gratuita, pero realizar pruebas de estas habilidades de manera activa requiere una acción de movimiento.

OBTENER FAMILIAR [GENERAL] (RC)

Obtain Familiar

Obtienes un familiar.

Prerrequisitos: Saber (arcano) 4 rangos, nivel 3º de lanzador de conjuros arcanos.

Beneficio: puedes obtener un familiar tal como lo hacen hechiceros y magos (consulta la descripción de la clase hechicero y la barra lateral adjunta, en la página 44 del *Manual del jugador*). Igual que los hechiceros y magos, obtener un familiar lleva 24 horas y usa materiales mágicos valorados en 100 po.

Para determinar las aptitudes del familiar que dependen de tu nivel de lanzador de conjuros arcanos, los niveles de todas las clases que te permiten lanzar sortilegios arcanos se apilan.

ODA DEL CORAZÓN [GENERAL] (E)

Song of the Heart

Tu música de bardo llega al alma de tu audiencia.

Prerrequisitos: música de bardo como rasgo de clase, capacidad de Inspirar gran aptitud, Interpretar 6 rangos.

Beneficio: cuando emplees la aptitud de infundir valor, inspirar gran aptitud, inspirar grandeza o infundir heroicidad, cualquier bonificador concedido por tu música se incrementa en +1. De esa forma, un bardo de nivel 15 con esta dote concedería a sus aliados un bonificador +4 a sus tiradas de ataque, daño y TS contra miedo si emplease la aptitud de infundir valor, en lugar del +3 normal. Si emplease la aptitud de inspirar grandeza, el mismo bardo podría conceder a un máximo de tres aliados 3 DG adicionales, un +3 a las tiradas de ataque y un +2 a los TS de Fortaleza.

Además, cuando emplees *fascinar*, *sugestión* o *sugestión de masas*, la CD de los TS aumentará en 1 punto.

Si tienes la dote Melodía obsesiva, la CD de su efecto también se incrementa en 1 punto. Si tienes la dote Música del crecimiento, el bonificador concedido por ella se incrementa +6. Si tienes la dote Música de la creación, el bonificador concedido a las pruebas de Artesanía se incrementa +6. Si tienes la dote Amansar a la bestia obtienes un bonificador +2 de circunstancia a la prueba de Interpretar para mejorar la actitud de un animal o bestia mágica.

OFENSIVA TEMERARIA [GENERAL, GUERRERO] (RF)

Reckless Offensive

Bajas tu guardia para poder realizar un ataque certero.

Prerrequisitos: ataque base +2, Ataque poderoso.

Beneficio: en tu turno, antes de hacer las tiradas de ataque para el asalto, puedes aceptar una penalización de -4 a tu CA durante ese asalto para ganar un bonificador de competencia a todos tus ataques cuerpo a cuerpo en el mismo

Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

asalto. La penalización a la CA y el bonificador a los ataques se aplican hasta tu próxima acción. No puedes utilizar Ofensiva temeraria con ataques a distancia.

OÍDO DE ZORRO [GENERAL] (MJ2)

Keen–Eared Scout

Tu agudo sentido del oído te permite determinar muchas más cosas sobre tu entorno.

Prerrequisitos: Escuchar 6 rangos, Alerta o Soltura con una habilidad (escuchar)

Beneficio: cuando realices una prueba de Escuchar, podrás saber más cosas de lo normal sobre la fuente del sonido.

Si superas la CD por 5 o más determinarás el tamaño, velocidad y dirección de la fuente del sonido.

Si superas la CD por 10 o más, determinarás con precisión la ubicación actual de la criatura u objetivo que causó el sonido.

Si superas la CD por 15 o más, determinarás el tipo de armadura que lleva la criatura y qué lleva en las manos, si ha lugar.

Si superas la CD por 20 o más, sabrás el tipo y subtipo/s de la criatura.

La información obtenida es acumulativa. Por ejemplo, si obtienes un resultado de 35 contra una CD de 23, obtendrás la información por superar la prueba por 5 y por 10. Estos beneficios se aplican a las pruebas de Escuchar estándar y a las enfrentadas.

Además, obtienes un bonificador +5 a tus pruebas de Escuchar para detectar la ubicación de criaturas invisibles.

OÍDO VERDE [GENERAL] (AC)

Green Ear

Tu música de bardo puede afectar a criaturas vegetales.

Prerrequisitos: Interpretar 10 rangos, música de bardo.

Beneficio: puedes alterar cualquiera de tus aptitudes de música de bardo enajenadoras (o aptitudes similares de otras clases basadas en Interpretar) para que influyan sólo en criaturas vegetales en vez de en otras de otro tipo. Sin embargo, éstas reciben un bonificador de +5 a los TS de Voluntad contra cualquiera de estos efectos.

Normal: las criaturas vegetales normalmente son inmunes a todos los conjuros y aptitudes enajenadoras.

OJOS DE DROW [GENERAL] (RF)

Drow Eyes

Has entrenado tus ojos para que vean en la oscuridad igual de bien que tus antepasados drow.

Prerrequisitos: elfo semidrow.

Beneficio: ganas visión en la oscuridad 120'.

Normal: un semidrow normalmente tiene visión en la oscuridad 60'.

OJOS DE HECHICERO INFERNAL [HEREDADA] (MJ2)

Infernal Sorcerer Eyes

Tus ojos brillan con el fuego de los infiernos, lo que te permite atravesar cualquier tipo de oscuridad mágica.

Prerrequisitos: Herencia de hechicero infernal, hechicero de nivel 1.

Beneficio: podrás gastar un espacio de conjuro, como acción rápida, para hacer que tus ojos emitan un espectral resplandor rojizo. Obtendrás la capacidad para ver a la perfección a través de todo tipo de oscuridad, hasta el límite de tu línea de visión normal. Ignorarás la ocultación concedida por cualquier tipo de efecto o conjuro de oscuridad. Este beneficio dura 10 minutos por cada nivel de espacio sacrificado en su activación.

OJOS DE LUZ [GENERAL] (RF)

Eyes of Light

Puedes concentrar el poder sagrado de tu interior para crear un rayo de energía luminosa destructora.

Prerrequisitos: aasimar, linaje celestial.

Beneficio: una vez por día puedes disparar un rayo de luz abrasadora a través de tus ojos como aptitud sortilega. Tu nivel de lanzador para esta aptitud es tu nivel de personaje. Utilizar esta aptitud cuenta como un uso de luz (o luz del día, si tienes la dote Luz a luz del día) para ese día.

OJOS DE LUZ SOLAR [RESERVA] (CM)

Sunlight Eyes

La brillante magia en tu interior te permite ser a través de la sombra más oscura.

Prerrequisito: aptitud para lanzar conjuros de nivel 2.

Beneficio: mientras tengas un conjuro de luz de 2º nivel o superior disponible para lanzar, puedes usar una acción rápida para obtener la aptitud de ver normalmente en cualquier condición de iluminación (penumbra, oscuridad y sombras u oscuridad mágica). El alcance de esta visión es de 10 pies por nivel del conjuro de mayor nivel que tengas disponible para lanzar y el efecto dura 1 asalto.

Como beneficio secundario, obtienes un bonificador +1 de competencia a tu nivel de lanzador cuando lanzas conjuros de luz.

OJOS EN LA NUCA [GENERAL] (CC)

Eyes in the Back of your Head

Tu comprensión avanzada del combate te ayuda a minimizar la amenaza de los ataques de flanco.

Prerrequisitos: Sab 13, ataque base +1.

Beneficio: los atacantes no obtienen el bonificador normal de ataque +2 al flanquearte. Esta dote no produce ningún efecto cuando eres atacado y se te niega el beneficio de tu bonificador de Destreza a la CA, como sucedería si estuvieras desprevenido. Nada impide que te realicen ataques furtivos al flanquearte.

Normal: cuando eres flanqueado, los oponentes que te flanquean reciben un bonificador +2 a sus tiradas de ataque contra ti.

OLEADA DE ACCIÓN [GENERAL] (E)

Action Surge

Al gastar 2 puntos de acción, puedes realizar una acción adicional durante el asalto.

Prerrequisitos: ataque base +3.

Beneficio: puedes gastar 2 puntos de acción para realizar una acción adicional de movimiento o una acción estándar durante el asalto, tanto antes como después de tus acciones normales.

OLFATO [SALVAJE] (AC)

Scent

Puedes agudizar tu sentido del olfato.

Prerrequisitos: forma salvaje.

Beneficio: puedes gastar un uso diario de forma salvaje para obtener la aptitud de olfato (ver pág. 309 del *Manual de monstruos*) durante 1 hora por DG. Mientras este beneficio está en efecto, puedes detectar a oponentes que se encuentren a 30' o menos mediante tu sentido del olfato.

Además, si tienes la dote Rastrear puedes seguir el rastro de criaturas mediante el olfato. Conservas este beneficio sin importar la forma en la que te encuentres.

OLFATO ASOMBROSO [GENERAL] (ES)

Uncanny Scent

Puedes localizar olores a una distancia mayor.

Prerrequisitos: aptitud de olfato, Olfato mejorado.

Beneficio: puedes localizar el origen de un olor cuando se encuentra a 20' o menos.

Normal: normalmente sólo puedes localizar el origen de un olor cuando se encuentra a 5' o menos.

OLFATO MEJORADO [GENERAL] (ES)

Improved Scent

Puedes detectar y rastrear a criaturas con el olfato a una distancia mayor de lo normal.

Prerrequisitos: aptitud de olfato.

Beneficio: puedes detectar a enemigos que se aproximen y olfatear a enemigos ocultos hasta 60'. Para los olores fuertes, como el humo o la basura en putrefacción, dobla este alcance. Los olores abrumadores, como el almizcle de una mofeta o el hedor de los sauriones pueden detectarse al triple del alcance normal.

Normal: sin esta dote puedes detectar a criaturas por el olor sólo hasta 30'.

ONDA DE CHOQUE [MONSTRUOSA] (D)

Shock Wave

Puedes golpear tan fuerte el suelo con tu cola que derribas a tus oponentes.

Prerrequisitos: Fue 13, dragón, tamaño Grande o mayor, Ataque poderoso.

Beneficio: puedes, como acción de asalto completo, golpear una superficie sólida con tu cola para crear una onda de choque, la cual surge de tu posición y se prolonga un número de pies igual a 5 x tus DG raciales. Realiza un ataque de embestida tirando una vez sin importar cuantos objetivos estén dentro del radio. Cada criatura dentro del radio de efecto debe realizar una prueba enfrentada de Fuerza contra tu tirada de embestir. Aquellos que fallen son abatidos.

Especial: las estructuras y los objetivos que no estén sujetos al menos parcialmente al principio de la onda de choque sufren un daño igual a 1d6 + tu modificador de Fuerza.

ONEIROMANCIA [GENERAL] (HH)

Oneiromancy

Ganas ciertas aptitudes y ventajas relacionadas con los sueños y la magia.

Prerrequisitos: cuentasueños, aptitud para lanzar conjuros de cualquier clase.

Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

Beneficio: la oneiromancia te concede un número de bonificadores relacionados. Primero, cuando lanzas conjuros en un reino de pesadilla, tus conjuros siempre funcionan normalmente; no te arriesgas a los mismos problemas que experimentan otros lanzadores de conjuros.

Segundo, mientras estés en un reino onírico se considera que posees las dotes de Soltura con una escuela de magia (encantamiento) y Soltura con una escuela de magia (ilusión), debido a tu habilidad para manipular los pensamientos de los soñadores y la materia de los sueños. Si ya posees Soltura con una o ambas escuelas, el bonificador a la CD para las tiradas de salvación se apila mientras estés dentro del reino onírico.

Tercero, puedes apuntar tus conjuros ofensivos al sueño de un objetivo, en lugar de a su forma física. Ya que esto causa sólo daño mental, transforma todo el daño causado por el conjuro en daño atenuado. Este efecto funciona sólo sobre criaturas que sueñen y duerman: Constructos, plantas, muertos vivientes y elfos son inmunes a este efecto. Sólo los conjuros que afectan a una única criatura o a un número específico de criaturas se benefician de este efecto. No puedes aplicarlo a conjuros que afectan a un área.

Especial: debido a que estás más estrechamente conectado con el mundo de los sueños, eres más susceptible a ciertos tipos de manipulación mental. Recibes un penalizador -1 en las TS contra conjuros y efectos de encantamiento e ilusión mientras te encuentres en el reino físico. Si eres asesinado mientras viajas mentalmente por el reino onírico, tu cuerpo físico muere, lo que no es el caso de la mayoría de viajeros.

Normal: los lanzadores de conjuros en reinos de pesadilla tienen una posibilidad de fallar cuando lanzan conjuros. En ciertos casos, aquellos que mueren en el reino onírico experimentan efectos distintos de la muerte en el mundo real. En el manual *Heroes of Horror* encontrarás más información al respecto.

ONEIROMANCIA MEJORADA [GENERAL] (HH)

Improved Oneiromancy

Con la dote de oneiromancia mejorada, ganas aptitudes adicionales a tus aptitudes para el lanzamiento de conjuros relacionados con el sueño.

Prerrequisitos: Cuentasueños, Oneiromancia, lanzador de conjuros.

Beneficio: tu lista de conjuros se expande para incluir un número de conjuros relacionados con los sueños (descritos en *Heroes of Horror*), independientemente de qué tipo de lanzador de conjuro seas. Todavía debes aprender o preparar estos conjuros de forma normal; se añaden a la lista de conjuros de tu clase, no necesariamente a la lista de conjuros que conoces personalmente.

Nivel 1: *restful slumber*

Nivel 4: *dream walk, manifest desire, manifest nightmare*

Nivel 5: *dreaming puppet*

Nivel 7: *dream sight*

OPORTUNISTA SAMARITANO [GENERAL] (MJ2)

Hindering Opportunist

Cuando veas la oportunidad de golpear a un enemigo distraído, la usarás para ayudar a proteger a un aliado que esté siendo amenazado por él.

Prerrequisitos: Reflejos de combate, ataque base +3.

Beneficio: Cuando un enemigo provoque un ataque de oportunidad tuyo, podrás elegir reemplazarlo por una acción de prestar ayuda que lo perjudique.

OPTIMIZACIÓN DE ARMADURA PESADA [GENERAL, GUERRERO] (RS)

Heavy Armor Optimization

Has entrenado intensivamente con armadura pesada, y has aprendido a conseguir ventaja de la protección que ofrece.

Prerrequisitos: Competencia con armadura (pesada), ataque base +4.

Beneficio: cuando lleves armadura pesada, reduces el penalizador de armadura en 1 y aumentas el bonificador de armadura en 1.

OPTIMIZACIÓN DE ARMADURA PESADA MAYOR [GENERAL, GUERRERO] (RS)

Greater Heavy Armor Optimization

Hast dominado el uso de la armadura pesada, maximizando sus propiedades protectoras al tiempo que te mueves más fácilmente con ella.

Prerrequisitos: Competencia con armadura (pesada), optimización de armadura pesada, ataque base +8.

Beneficio: cuando llevas armadura pesada, reduces el penalizador por armadura en 2 y aumentas el bonificador de armadura en 1. Ambos efectos se apilan con los beneficios de la dote de optimización de armadura pesada, para una reducción total del penalizador de armadura de 3 y un aumento total del bonificador de armadura en 2.

OSTENTACIÓN ARCANA [GENERAL] (MJ2)

Arcane Flourish

Empleas tus aptitudes mágicas para mejorar tus talentos interpretativos. Al dejar fluir parte de tu energía arcana en tus canciones, discursos u otras formas

de expresión, mejorarás tu entonación y cadencia, proyectarás tu voz con tono más perentorio y así sucesivamente.

Prerrequisitos: Interpretar 4 rangos, nivel 1 de lanzador arcano.

Beneficio: como acción rápida, podrás gastar un conjuro preparado o un espacio de conjuro, para obtener un bonificador de competencia a tu siguiente prueba de Interpretar igual a 1+ el nivel del conjuro o espacio sacrificado. Deberás realizar dicha prueba antes de que pase 1 minuto tras la activación de esta dote, o la energía se disipará sin ningún efecto.

PALABRAS DE LA CREACIÓN [ELEVADA] (OE)

Words of Creation

Has aprendido algunas de las palabras que se pronunciaron para crear al mundo.

Prerrequisitos: Int 15+, Car 15+, salvación base de Voluntad +5.

Beneficio: puedes emplear las Palabras de Creación para mejorar la música de bardo, ayudarte a lanzar conjuros y crear objetos mágicos buenos y para mejorar cualquier proceso de creación (consulta “Palabras de Creación”).

Normal: una criatura maligna que intente pronunciar las Palabras de Creación sin aprenderlas adecuadamente se vera afectada por un conjuro de debilidad mental, mientras que un personaje maligno caerá fulminado. Afortunadamente, es imposible hacer que alguien pronuncie las Palabras de Creación contra su voluntad, ya que su vocalización es muy ardua.

PARÁLISIS CONTAGIOSA [MONSTRUOSA] (LM)

Contagious Paralysis

Tu ataque paralizante es contagioso

Prerrequisitos: parálisis como aptitud extraordinaria o sobrenatural.

Beneficio: toda criatura que quede paralizada por tu ataque especial puede contagiarla a otras que la toquen. Cualquier criatura que toque a una que tú hayas paralizado queda afectada inmediatamente como si le hubieses infligido un ataque de este tipo (utilizando la misma CD de salvación, si está permitida).

Si una criatura supera la salvación contra tu ataque de parálisis contagiosa, no puede volver a ser afectado por tu ataque durante 24 horas.

PARÁLISIS MEJORADA [MONSTRUOSA] (LM)

Improved Paralysis

Eres mejor paralizando a tus víctimas.

Prerrequisitos: tipo muerto viviente, aptitud especial parálisis, Soltura con una aptitud (parálisis).

Beneficio: cuando tus ataques naturales amenacen con paralizar a un enemigo, suma un bonificador de +4 a la CD de la salvación.

PARALIZAR LA VIDA [GENERAL, GUERRERO] (CC)

Freezing the Lifeblood

Puedes paralizar a un oponente humanoide con un ataque sin arma.

Prerrequisitos: Sab 17, Impacto sin arma mejorado, Puñetazo aturdiror, ataque base +10.

Beneficio: declaras que vas a usar esta dote antes de realizar tu tirada de ataque (por lo que si fallas la tirada de ataque, se malgasta el intento). Puedes efectuar un ataque sin arma contra un oponente humanoide que no infligirá daño, pero tendrá una probabilidad de paralizar a la víctima. Si tu ataque tiene éxito, la víctima deberá realizar una salvación de Fortaleza (CD 10 + ½ del nivel de tu personaje + tu modificador de Sabiduría). Si la víctima falla su TS, quedará paralizada durante 1d4+1 asaltos. Cada intento de paralizar a un oponente cuenta como uno de tus usos de la dote Puñetazo aturdiror para ese día. Las criaturas inmunes al aturdimiento no pueden ser paralizadas de esta manera.

PASO LATERAL ASTUTO [GENERAL] (D)

Cunning Sidestep

Tienes más posibilidades de lo normal para evitar ser embestido o derribado.

Prerrequisitos: Combate sin armas mejorado, Lucha habilidosa, tamaño Pequeño o Mediano.

Beneficio: cuando tu oponente tiene un tamaño mayor que Mediano, ganas un bonificador por circunstancia en cualquier prueba enfrentada que realices para evitar ser arrollado, derribado, empujado o abatido. El bonificador depende del tamaño de tu oponente:

Tamaño del oponente	Bonificador
Colosal	+8
Gargantuesco	+6
Enorme	+4
Grande	+2

Especial: esta dote es efectiva contra la dote Grande y en carga. El bonificador de esta dote no se apila con el de la dote Lucha habilidosa.

PASO LIVIANO [GENERAL] (RW)

Lightfeet

Tienes un andar increíblemente suave, dificultando que te rastreen o te oigan.

Prerrequisitos: Elfo, Des 13, Equilibrio 2 rangos, Moverse sigilosamente 2 rangos.

Beneficio: puedes caminar sin dejar tras de ti nada excepto las marcas más tenues. La CD de la prueba de Supervivencia para rastrear aumenta en 5 (o en 10 si te mueves a la mitad de tu velocidad para ocultar tu rastro; ver la dote de Rastrear).

Ignoras cualquier penalizador para tus pruebas de Moverse sigilosamente debido a moverte sobre terreno ruidoso o muy ruidoso (ver la descripción de la habilidad de Moverse sigilosamente en el Manual del Jugador).

PATADA GIRATORIA [GENERAL] (CC)

Roundabout Kick

Puedes continuar un ataque sin arma especialmente poderoso con una potente patada, describiendo un círculo completo antes de propinar la patada.

Prerrequisitos: Fue 15, Impacto sin arma mejorado, Ataque poderoso.

Beneficio: si logras asestar un golpe crítico con un ataque sin arma, podrás efectuar inmediatamente un ataque sin arma adicional contra el mismo oponente, como si no hubieras empleado tu ataque para el golpe crítico. Por ejemplo, Ember, monje de 15º nivel, puede efectuar tres ataques sin arma en un asalto, con unos bonificadores de ataque de +11, +6 y +1. Si logra asestar un golpe crítico con su segundo ataque, podrá efectuar un ataque adicional empleando su ataque base +6. A continuación, efectuará normalmente su tercer ataque (con +1).

PATADA VOLADORA [GENERAL] (CC)

Flying Kick

Te lanzas literalmente al combate, infligiendo un daño devastador.

Prerrequisitos: Fue 13, Saltar 4 rangos, Impacto sin arma mejorado, Ataque poderoso.

Beneficio: cuando combatas sin armas y uses la acción de cargar, infligirás 1d12 puntos de daño adicionales con tu ataque sin arma.

PATEAR [MONSTRUOSA] (ES)

Stamp

Puedes patear el suelo para aplastar y desestabilizar a los contrincantes.

Prerrequisitos: tamaño Enorme, pies, ataque especial de pisotear.

Beneficio: como una acción de asalto completo, puedes golpear una superficie sólida con una de tus extremidades y crear una onda expansiva que se irradia desde tu posición y se desplaza hasta un número de pies igual a 5 x tus Dados de golpe base de criatura. Haz una única tirada de ataque. Todas las criaturas de la zona afectada comparan el resultado de una prueba de Equilibrio contra el resultado de tu tirada de ataque, y aquellos que fallen esta prueba enfrentada quedan abatidos.

Especial: cualquier estructura u objeto que esté al menos en parte dentro de la onda expansiva sufre un daño igual a 1d6 + tu bonificador de Fuerza + la dureza del objeto (máximo 5).

PELAJE BESTIAL DE ÉLITE [CAMBIANTE] (E)

Beasthide Elite

Mejora uno de tus rasgos de cambiante.

Prerrequisitos: Cambiante con el rasgo pelaje bestial.

Beneficio: mientras dure el cambio, tu bonificador de armadura natural aumenta a +4.

Normal: sin esta dote, un cambiante con pelaje bestial posee un bonificador de armadura natural de +2.

PERCEPCIÓN MARCIAL [MARCIAL, GUERRERO] (MJ2)

Combat Awareness

Mientras mantengas tu foco marcial, dispondrás de un sexto sentido para captar los altibajos de la salud de tus enemigos. Cuando mejores tu dominio de esta aptitud, llegarás incluso a presentir a tus rivales con los ojos cerrados.

Prerrequisitos: Sab 13, Foco marcial, Lucha a ciegas, ataque base +12

Beneficio: mientras mantengas tu foco marcial, serás consciente de los pg de todas las criaturas adyacentes a ti. Si tienes tres dotes marciales o más, obtendrás vista ciega a 5'.

PERCIBIR DEBILIDAD [GENERAL] (D)

Sense Weakness

Puedes tomar ventaja de las sutiles debilidades en las defensas de tu oponente.

Prerrequisitos: Int 13, Pericia en combate, Soltura con un arma.

Beneficio: cuando ataques con un arma con la cual hayas seleccionado la dote Soltura con un arma, puedes ignorar hasta 5 puntos de RD (sin importar el material o el bonificador de tu arma) o de dureza. Este beneficio no puede disminuir la RD o la dureza del objetivo a menos de 0.

PERDICIÓN DE DRAGONES [GENERAL] (D)

Dragondoom

Has aprendido cómo golpear a un dragón para hacerle un daño tremendo.

Prerrequisitos: Int 13, Azote de dragones, Enemigo de los dragones, ataque base +10.

Beneficio: cuando atacas a un dragón, el multiplicador de críticos de tu arma mejora tal y como aparece abajo.

Multiplicador normal	Nuevo multiplicador
x2	x3
x3	x5
x4	x7

Especial: el beneficio de esta dote no se apila con ninguna otra aptitud o efecto que altere el multiplicador del crítico de un arma

PERFORAR LA OSCURIDAD [DIVINA] (RS)

Pierce the Darkness

Puede canalizar la energía positiva para aumentar temporalmente el alcance de tu visión en la oscuridad.

Prerrequisitos: aptitud para expulsar muertos vivientes, visión en la oscuridad.

Beneficio: como acción estándar, gastas uno de tus usos diarios de expulsar muertos vivientes para doblar el alcance de tu visión en la oscuridad.

Este aumento dura un número de minutos igual a tu nivel de personaje.

PERICIA EN COMBATE [GENERAL, GUERRERO]

Combat Expertise

Estás entrenado para usar tu habilidad de combate tanto para el ataque como para la defensa.

Prerrequisito: Int 13.

Beneficio: cuando uses la acción de ataque o la acción de ataque completo en cuerpo a cuerpo, podrás sufrir voluntariamente un penalizador de hasta -5 en tu tirada de ataque y añadir ese mismo número o menos como un bonificador de esquiva a tu CA. El citado número no podrá exceder el ataque base. Los cambios a las tiradas de ataque y a la CA durarán hasta tu siguiente acción.

Normal: un personaje que carezca de la dote Pericia en combate podrá combatir a la defensiva cuando use la acción de ataque o la acción de ataque completo, sufriendo un penalizador -4 en los ataques a cambio de obtener un bonificador +2 de esquiva a la CA.

PERICIA EN COMBATE MEJORADA [GENERAL, GUERRERO] (CC)

Improved Combat Expertise

Dominas el arte de la defensa en combate.

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

Beneficio: cuando usas la dote Pericia en combate para mejorar tu CA, el número que restas a tu tirada de ataque y sumas a tu CA puede ser cualquiera que no exceda tu ataque base.

Normal: con Pericia en combate, el número no puede ser mayor de +5.

PERSEGUIR [GENERAL] (E)

Pursue

Tienes la capacidad de seguir el rastro de un enemigo.

Prerrequisitos: Reflejos de combate.

Beneficio: en combate, cuando un rival de una casilla adyacente realice un paso de 5' hacia una casilla que no amenaces, podrás gastar 1 punto de acción para moverte a la casilla que dicho rival acaba de abandonar. Este movimiento ocurre justo después del paso de 5', pero antes de cualquier otra acción, y no provoca ataques de oportunidad.

PERSONALIDAD SOCIABLE [RACIAL] (RE)

Sociable Personality

Eres hábil evitando las meteduras de pata sociales.

Prerrequisitos: Semielfo, Car 13.

Beneficio: puedes repetir cualquier prueba de Diplomacia o Reunir información. Debes aceptar el resultado de la segunda tirada, incluso si es peor que el original.

PERSUASIÓN DRAGONIL [DRAGONIL] (RR)

Draconic Persuasion

Pus talentos arcanos te confieren un gran atractivo.

Prerrequisitos: Herencia dragonil, hechicero de nivel 1.

Beneficio: después de lanzar un conjuro arcano, obtienes un bonificador igual a una vez y media el nivel del conjuro a tu siguiente prueba de Engañar, Intimidar o Interpretar. La prueba debe hacerse antes del final del siguiente asalto.

PERSUASIVO [GENERAL]

Persuasive

Estás acostumbrado a trabajar con las palabras y el lenguaje corporal.

Beneficio: recibes un bonificador +2 en todas las pruebas de Engañar e Intimidar.

PICADO PODEROSO [GENERAL] (D)

Power Dive

Puedes caer desde el aire sobre tus oponentes.

Prerrequisitos: Fue 15, velocidad de vuelo (maniobrabilidad regular).

Beneficio: cuando vuelas, puedes realizar un picado sobre un adversario para causar daño adicional. Esta es una acción estándar que sólo afecta a criaturas más pequeñas que tú. Realizas un ataque de arrollar, pero el oponente no puede elegir esquivarte. Si abates al objetivo, puedes realizar un ataque de golpetazo adicional, ocasionando el daño indicado más 1,5 veces tu modificador de Fue (redondeando hacia abajo). Este ataque tiene el bonificador habitual +4 contra oponentes tumbados.

Tamaño	Daño de picado poderoso
Minúsculo	1d2
Diminuto	1d3
Menudo	1d4
Mediano	1d6
Grande	1d8
Enorme	2d6
Gargantuesco	2d8
Colosal	4d6

Normal: sin esta dote, sólo puedes atacar con un arma natural y no tienes oportunidad de derribar a tus oponentes.

Especial: si fallas en el intento de arrollar y eres derribado en su lugar, eres abatido y sufres tú el daño indicado del golpetazo.

PÍCARO ASCÉTICO [GENERAL] (AC)

Ascetic Rogue

Has ido más allá de los límites de tu entrenamiento monástico para incorporar nuevas modalidades de combate sigiloso. Aunque muchos de tus colegas monjes desaprobaban tus métodos, ninguno de ellos puede poner en duda que tu variado adiestramiento ha mejorado tu capacidad para golpear con precisión y derribar a tus enemigos rápidamente.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, ataque furtivo.

Beneficio: cuando utilices un impacto sin arma con un ataque furtivo para infligir un ataque aturdidor, sumas 2 a la CD de tu intento de aturdimiento.

Si tienes niveles de pícaro y de monje, éstos se apilan para calcular el daño de tu impacto sin arma. Por ejemplo, un humano pícaro de 5º nivel/monje de 1º nivel infligiría 1d8 puntos de daño con su impacto sin arma.

Además, puedes adquirir libremente niveles de las clases de monje y de pícaro. Sin embargo, debes continuar siendo legal para conservar tus aptitudes de monje y adquirir niveles de esta clase. Asimismo, todavía sufres los penalizadores a los PX por tener varias clases con dos o más niveles de diferencia.

PÍCARO VETERANO [GENERAL]

(CS)

Savvy Rogue

Has dominado una o más de tus aptitudes especiales de pícaro.

Prerrequisito: Nivel 10º de pícaro.

Beneficio: basándose en las aptitudes especiales de pícaro que poseas, ganas uno o más beneficios especiales como se describe más adelante. Obtienes los beneficios de todas las aptitudes especiales que tengas, incluso aquellas que ganes después de seleccionar esta dote.

Lisiar con un impacto: puedes causar daño de Fuerza incluso a un objetivo que es inmune al daño adicional debido a ataques furtivos.

Rodar a la defensiva: You can use this ability three times per day, rather than once per day.

Evasión mejorada: obtienes un bonificador +2 de competencia a las salvaciones de Reflejos.

Oportunismo: puedes usar la aptitud de oportunismo varias veces por asalto a medida que puedes hacer ataques de oportunidad, pero no más de uno

por criatura por asalto. Cada uso de la aptitud de oportunismo cuenta como un ataque de oportunidad.

Maestría en habilidades: al elegir 10 con una habilidad a la que has asignado maestría en habilidades, puedes tratar la tirada de dado como un 12 en lugar de un 12 (efectivamente, estás “eligiendo 12”).

Mente escurridiza: obtienes un bonificador +2 de competencia a la salvación adicional concedida por mente escurridiza.

PICO DE HACHA [ESTILO] (RS)

Axespike

Has dominado el arte de luchar con armadura con púas mientras usas una gran hacha. Combinas los ataques con la gran hacha y las púas de la armadura en una forma de ataque constante y mortífera.

Prerrequisitos: Competencia con púas de armadura, competencia con gran hacha, competencia con armadura (pesada), soltura con un arma (púas de armadura).

Beneficio: cuando realizas un ataque completo con tu gran hacha, puedes hacer un ataque adicional con las púas de tu armadura con un penalizador -5. Sólo puedes añadir la mitad de tu modificador de Fuerza al daño con este ataque adicional, como si fuera un ataque con un arma en tu mano torpe.

PIEL DE ELEFANTE [SALVAJE] (DC)

Elephant Hide

Puedes hacer más densa tu piel hasta conseguir la dureza de la de un elefante.

Prerrequisitos: aptitud para usar forma salvaje para volverse criatura Grande.

Beneficios: puedes emplear una forma salvaje para darte una armadura natural 7. Esto no se apila con otra armadura natural que ya tengas. El efecto dura 10 minutos.

PIEL DE FATA [HEREDADA] (CM)

Fey Skin

Tu herencia de fata te guarda contra todas las armas excepto aquellas fabricadas con el temido hierro frío.

Prerrequisitos: alineamiento no legal, Herencia de fata.

Beneficio: obtienes reducción de daño (superada por hierro frío) igual a 1 + el número de dotes que tengas que incluyan Herencia de fata como prerrequisito (incluyendo aquellas dotes que selecciones después de obtener esta). Por ejemplo, si tienes Piel de fata y presencia de fata, tendrías Reducción de daño 3/hierno frío.

Este valor se apila con otras reducciones al daño similares que puedas tener debido a tu tipo, subtipo, raza o clase, pero no de otras fuentes, como conjuros u objetos mágicos.

PIEL DRAGONIL [DRAGONIL] (RR)

Draconic Skin

Tu piel adopta el tono, el lustre y la dureza de tu origen dragonil.

Prerrequisitos: Herencia dragonil, Hechicero de nivel 1.

Beneficio: tu bonificador de armadura natural se incrementa en 1.

PIEL ENDURECIDA [GENERAL]

(LM)

Hardened Flesh

Los muertos vivientes que revives o creas se comportan mejor en un combate.

Prerrequisitos: Artesano de cadáveres.

Beneficio: todos los muertos vivientes que revivas o creas con cualquier conjuro nigromántico obtienen un bonificador de armadura natural de +2 a la CA.

PIES LIGEROS [GENERAL] (CC)

Fleet of Foot

Corres tan ágilmente que puedes doblar esquinas sin perder velocidad.

Prerrequisitos: Des 15, Correr.

Beneficio: corriendo o cargando, puedes hacer un único cambio de dirección de 90 grados o menos. No puedes utilizar esta dote mientras lleves armadura intermedia o pesada, o si estás llevando más peso que una carga ligera. Si estás cargando, debes moverte en línea recta durante 10 pies (2 casillas) después de cambiar de dirección para mantener la carga.

Normal: sin esta dote sólo puedes correr o cargar en línea recta.



PIES LIGEROS [REGIONAL] (GJF)

Fleet of Foot

Eres extraordinariamente veloz.

Prerrequisitos: elfo (el bosque Alto, el bosque de Lezhyr o Wéldaz), humano (el Sheír o Zhindol) o semielfo (el bosque Alto o las tierras de los Valles).

Beneficio: tu velocidad terrestre es más rápida de lo normal para tu raza en 10'. Este beneficio sólo se aplica cuando no llevar armadura o llevas armadura ligera y no transportes una carga pesada. Aplica este bonificador antes de modificar tu velocidad por cualquier carga transportada.

Especial: si tu clase de personaje tiene un rasgo que también mejora tu velocidad terrestre, este aumento se apila con el proporcionado por Pies ligeros. Sólo puedes elegir esta dote como personaje de nivel 1. No puedes tener más de una dote regional.

PIES SEGUROS [REGIONAL] (GJF)

Surefooted

Estás acostumbrado a combatir en zonas escarpadas y superficies traicioneras.

Prerrequisitos: grimórlock (Infraoscuridad [Rishov]), humano (el Gran glaciar o tribus úzhgardt) u orco (Amn, el mar de la Luna o Veisa).

Beneficio: recibes un bonificador +2 en tus pruebas de Saltar y Preparar. Además, ignoras los penalizadores de movimiento obstaculizado por hielo y pendientes pronunciadas. Si la superficie presenta tanto hielo como un desnivel pronunciado, pagas un coste de movimiento de x2 en lugar de x4.

Normal: un personaje que se mueva sobre hielo o por un desnivel pronunciado cuenta cada casilla de movimiento como si fuesen dos.

Especial: sólo puedes elegir esta dote como personaje de nivel 1. No puedes tener más de una dote regional.

PISOTEO CENTAURO [GENERAL, GUERRERO] (RW)

Centaur Trample

Has entrenado para usar tu gran cuerpo y fisiología única contra tus enemigos. De forma parecida a un caballero humanoide montado sobre un caballo de batalla, has aprendido cómo derribar oponentes y pasar sobre ellos en combate.

Prerrequisito: Centauro, Des 15.

Beneficio: cuando intentas arrollar a un oponente, tu objetivo no puede elegir evitarte. Puedes hacer un ataque de pezuña contra cualquier enemigo que derribes (recuerda que los enemigos tumbados reciben un penalizador -4 a su Clase de Armadura).

El DM puede permitir que esta dote esté disponible para otras razas similares a los centauros si están disponibles en tu campaña.

PISOTEAR [GENERAL, GUERRERO]

Trample

Sabes utilizar una montura para derribar a tus oponentes.

Prerrequisito: Combatir desde una montura, Montar 1 rango.

Beneficio: cuando vayas sobre una montura e intentes arrollar a un oponente, éste no tendrá posibilidad de evitarte. Tu montura podrá lanzar un ataque de pezuña contra cualquier objetivo derribado, obteniendo el bonificador habitual +4 a las tiradas de ataque contra las víctimas que estén tumbadas.

PODER DE CONJURO DIVINO [DIVINA] (DC)

Divine Spell Power

Puedes canalizar energía positiva o negativa para mejorar tu aptitud de lanzamiento de conjuros divinos.

Prerrequisitos: aptitud para expulsar o reprender muertos vivientes, capaz de lanzar conjuros divinos de 1^{er} nivel.

Beneficios: puedes emplear un intento de reprender o expulsar como acción gratuita y tirar una prueba de expulsión (con un bonificador especial +3, más cualquier otro modificador que aplicarías en condiciones normales a tu prueba de expulsar). Usa el resultado de la prueba de expulsión como modificador a tu nivel de lanzador en el próximo conjuro divino que lances durante ese asalto.

Por ejemplo, si un clérigo usó su dote y sacó 16 en su prueba de expulsión, añadiría un bonificador +2 a su NL en el siguiente conjuro divino que lance durante ese asalto. Si hubiera sacado 8 aplicaría un penalizador -1 a su NL.

Si no lanzas un conjuro divino antes de tu próximo turno, pierdes el efecto del resultado de la prueba. Esta dote no tiene efecto en tu aptitud para lanzar conjuros arcanos.

PODER DE LA TIERRA [PSIÓNICA] (RS)

Earth Power

Extraes energía psiónica de la piedra en bruto.

Prerrequisitos: Con 13, Sab 13, Sentido terrestre.

Beneficio: mientras mantengas tu foco psiónico y permanezcas sobre piedra o tierra sin trabajar, puedes extraer energía psíquica de la tierra cuando manifiestas un poder. Al manifestar un poder de esta forma, gastas 1 punto de poder menos de lo que normalmente deberías gastar. El uso de esta dote no puede reducir el coste de un poder por debajo de 1 punto de poder.

No puedes usar esta aptitud cuando gastas tu foco psiónico para mejorar el mismo poder de una forma distinta. Por ejemplo, si tienes la dote de Maximizar poder, no puedes gastar tu foco para maximizar un poder y al mismo tiempo reducir el coste de ese mismo poder.

PODER DE FATA [HEREDADA] (CM)

Fey Power

Tu herencia de fata aumenta el poder de ciertos tipos de magia.

Prerrequisitos: alineamiento no legal, Herencia de fata.

Beneficio: ti mueven de fíamzadpr y CD de las salvaciones para conjuros de encantamientos e invocaciones de brujo arcano aumentan en 1.

PODER DIVINO [DIVINA] (CC)

Divine Might

Puedes canalizar energía para incrementar el daño que haces en combate.

Prerrequisito: Fue 13, aptitud de expulsar o reprender muertos vivientes, Ataque poderoso.

Beneficio: como acción gratuita, gastas uno de tus intentos de expulsar/reprender muertos vivientes y añades tu bonificador por Carisma al daño de tu arma durante un asalto completo.

PODER DRAGONIL [DRAGONIL]

(RR)

Draconic Power

Tienes un mayor poder para manipular las energías de tu herencia.

Prerrequisitos: Herencia dragonil, Hechicero de nivel 1.

Beneficio: tu nivel de lanzador se incrementa en 1, y añades 1 a la CD de las salvaciones de todos los conjuros arcanos con el descriptor o subescuela asociados a tu herencia dragonil.

Especial: esta dote funciona en conjunción con la dote de Sustitución de energía mientras la energía alternativa coincida con el tipo de energía asociado a tu herencia dragonil.

PODER INFERNAL [HEREDADA] (CM)

Fiendish Power

Tu herencia infernal aumenta el poder de ciertos tipos de magia.

Prerrequisitos: alineamiento no bueno, Herencia infernal.

Beneficio: tu nivel de lanzador y la CD de las salvaciones contra tus conjuros malvados o tus invocaciones de brujo arcano aumentan en 1.

PODER LEGÍTIMO [GENERAL] (RF)

Might Makes Right

Tu gran fuerza atrae a más seguidores.

Prerrequisitos: Fue 13, Liderazgo.

Beneficio: añade tu bonificador de Fuerza a tu puntuación de Liderazgo para determinar cuántos seguidores tienes con la dote de Liderazgo.

PODER NIGROMÁNTICO [GENERAL] (LM)

Necromantic Power

Los muertos vivientes que controles obtienen beneficios cuando se encuentren cerca de ti.

Prerrequisitos: Presencia nigromántica.

Beneficio: siempre que los muertos vivientes que controles se hallen a 60' o menos de ti, quedan inspirados físicamente por tu aura nigromántica y obtienen un bonificador de mejora de +2 a sus tiradas de ataque y a los TS.

PORTADOR DE LA LUZ [GENERAL] (RF)

Lightbringer

Puedes canalizar energía positiva en tus conjuros de modo que brillen con el poder sagrado.

Prerrequisitos: humano damarano, capacidad de lanzar conjuros divinos,



capacidad de expulsar muertos vivientes.

Beneficio: cuando lances un conjuro, puedes gastar tres de tus intentos diarios de expulsión para imbuir el conjuro con energía positiva. Cada asalto que hagas esto antes de lanzar el conjuro obtienes un +2 al poder del conjuro (+2 a las CD de salvación y +2 a las pruebas para superar la RC). Imbuir un conjuro con energía positiva es una acción de asalto completo que no provoca ataques de oportunidad. Los intentos de expulsar muertos vivientes se pierden si no lanzas el conjuro inmediatamente después de gastar uno o más asaltos imbuyéndolo.

POTENCIA SAGRADA [TÁCTICA] (CCH)

Holy Potency

Has aprendido a manipular la energía divina para un gran efecto marcial.

Prerrequisitos: ataque base +4, aptitud para lanzar espontáneamente conjuros de curar o infligir, aptitud expulsar o reprender muertos vivientes.

Beneficio: esta dote te permite el uso de dos de las siguientes maniobras tácticas. Las primeras dos maniobras solo están disponibles si canalizas energía positiva, mientras que las dos últimas sólo están disponibles si canalizas energía negativa.

Equilibrio de Vida: la energía positiva que canalizas cuando curas, temporalmente te refuerza físicamente. Para usar esta maniobra, debes lanzar primero un conjuro de curar y después hacer un ataque cuerpo a cuerpo o una prueba basada en Fuerza durante el asalto siguiente. Obtienes un bonificador a la tirada de ataque o prueba igual al nivel del conjuro de curar lanzado.

Conducto de Vida: dos conductos de energía positiva (expulsar y curar) se refuerzan entre sí, haciendo tus conjuros de curación más potentes.. Para usar esta maniobra, debes primero hacer un intento de expulsar muertos vivientes y después hacer un ataque con un conjuro de curar (u otro conjuro de energía positiva) contra una criatura muerta viviente durante el asalto siguiente. Obtienes un bonificador a tu tirada de daño para el conjuro igual a la mitad del resultado de la prueba de expulsar inicial, y la CD de la salvación aumenta en una cantidad igual a tu bonificador de Carisma (si lo tienes). Si consigues un 20 natural en tu tirada de ataque al lanzar el conjuro (suponiendo que sea necesaria) y el objetivo falla su salvación, el conjuro causa doble daño.

Conducto de Muerte: dos conductos de energía negativa (reprender y causar daño) se refuerzan entre sí, haciendo tus conjuros de infligir más potentes. Para usar esta maniobra, primero debes reprender muertos vivientes y después hacer un ataque con un conjuro de infligir (u otro conjuro de energía negativa) contra una criatura viviente en el siguiente asalto. Obtienes un bonificador a la tirada de daño del conjuro igual a la mitad del resultado de la prueba de reprender inicial, y la CD de la salvación aumenta en una cantidad igual a tu bonificador de Carisma (si lo tienes). Además, el rango de amenaza de crítico aumenta en 1.

Toque de Muerte: la energía negativa que canalizas aumenta la severidad de las heridas que causas. Para usar esta maniobra, debes lanzar primero un conjuro de infligir, y entonces hacer un ataque cuerpo a cuerpo contra una criatura viviente durante el asalto siguiente. Si el ataque impacta, hace un daño igual al doble del nivel de conjuro de infligir lanzado.

POTENCIACIÓN ESPONTÁNEA [METAMÁGICA] (RC)

Sudden Empower

Puedes lanzar un conjuro con mayor efecto sin ninguna preparación especial.

Prerrequisitos: cualquier dote metamágica.

Beneficio: una vez al día, aplicas el efecto de la dote Potenciar conjuro a cualquier sortilegio que lances sin incrementar su nivel ni prepararlo especialmente con antelación. Si tienes la dote Potenciar conjuro puedes seguir usándola normalmente.

POTENCIAR APTITUD SORTÍLEGA [GENERAL]

Empower Spell-Like Ability

Puedes utilizar una aptitud sortilega con un efecto mayor de lo normal.

Prerrequisito: aptitud sortilega a 6º nivel de lanzador o mayor.

Beneficio: escoge una de tus aptitudes sortilegas teniendo en cuenta las restricciones que se comentan más adelante. Puedes utilizar esa aptitud como una aptitud sortilega potenciada tres veces al día (o menos, si sólo puede usarse una o dos veces al día).

Cuando una criatura utiliza una aptitud sortilega potenciada, todos los efectos numéricos variables de la aptitud se incrementan en un 50%. Una aptitud sortilega potenciada inflige un 50% más de daño, cura un 50% más de puntos de golpe, afecta a un 50% más de objetivos y hace lo mismo con todos los factores apropiados. Por ejemplo, la aptitud potenciada de *proyectil mágico* de una saga marina inflige 1 ½ veces el daño normal (tira 1d4+1 y multiplica el resultado por 1,5 para cada proyectil). Los tiros de salvación y las tiradas

enfrentadas (como las que se hacen cuando un personaje lanza un *disipar magia*) no resultan afectadas. Las aptitudes mágicas sin variables aleatorias no se ven afectadas.

Sólo puedes seleccionar una aptitud sortilega que duplique un conjuro con un nivel menor o igual a la mitad de su nivel de lanzador de conjuros (redondeando hacia abajo), -2. Para un resumen, consulta la tabla de la descripción de la dote Apresurar aptitud sortilega. Por ejemplo, una criatura que utilice sus aptitudes sortilegas como un lanzador de 13º nivel, sólo puede potenciar aptitudes sortilegas que dupliquen conjuros de 4º nivel o inferior.

Especial: esta dote puede elegirse varias veces, pero cada vez que se escoja debe aplicarse a una aptitud sortilega diferente.

POTENCIAR CONJURO [METAMÁGICA]

Empower Spell

Puedes lanzar conjuros con mayores efectos.

Beneficio: todos los efectos numéricos y variables de un conjuro potenciado aumentan en un medio. Según corresponda, un conjuro de este tipo infligirá, un 50% más de daño que su versión normal, curará un 50% más de puntos de golpe, afectará a un 50% o más de enemigos, etc. Por ejemplo, un proyectil mágico potenciado infligirá una vez y media el daño de uno normal (es decir, que por cada proyectil se lanzará 1d4 y se multiplicará el resultado por 1'5). Los tiros de salvación y las Tiradas enfrentadas como la que se hace al ejecutar un disipar magia no resultan afectados, como tampoco lo son los conjuros que carezcan de variables aleatorias. Los sortilegios potenciados ocupan un espacio de conjuro 2 niveles superior al de su nivel real.

POTENCIAR EXPULSIÓN [GENERAL] (DC)

Empower Turning

Puedes expulsar o reprender más muertos vivientes en un solo intento de expulsión.

Prerrequisitos: aptitud para expulsar o reprender muertos vivientes.

Beneficios: puedes expulsar o reprender más muertos vivientes de lo normal. Después de sumar tu nivel de clérigo y tu modificador de Carisma a tu tirada de daño de expulsión, multiplícala por 1,5.

PRECISIÓN DE CONJUROS EXTRAORDINARIA [GENERAL] (AC)

Extraordinary Spell Aim

Puedes dar forma al área de un conjuro para excluir de sus efectos a una criatura.

Prerrequisitos: Conocimiento de conjuros 15 rangos.

Beneficio: siempre que lances un conjuro con un área, puedes intentar darle forma para que una criatura que se halle dentro de ella no sea afectada por éste. Para lograrlo, debes tener éxito en una prueba de Conocimiento de conjuros (CD 25 + el nivel del conjuro).

Lanzar un conjuro afectado por la dote Precisión de conjuros extraordinaria requiere una acción de asalto completo a menos que el tiempo de lanzamiento habitual de éste sea mayor, en cuyo caso no cambia.

PREPARACIÓN ARCANA [GENERAL] (RC)

Arcane Preparation

Puedes preparar un conjuro arcano anticipadamente, igual que hace un mago.

Prerrequisitos: aptitud para lanzar conjuros arcanos sin preparación.

Beneficio: cada día, puedes usar uno o más de tus espacios de conjuro para preparar conjuros que conozcas, normalmente con el propósito de aplicar una dote metamágica pero luego no tener que incrementar su tiempo de lanzamiento. Preparar un sortilegio usa un espacio de conjuros del nivel apropiado y, una vez preparado, ese espacio no puede usarse para nada más hasta que se lance el conjuro.

Normal: los lanzadores de conjuros que lanzan conjuros arcanos sin preparación (como los hechiceros y bardos) que apliquen una dote metamágica a un conjuro deben lanzarlo como una acción de asalto completo en vez de una acción estándar.

PRECISIÓN DIVINA [DIVINA] (LM)

Divine Accuracy

Puedes canalizar energía positiva para proporcionar a los ataques cuerpo a cuerpo de tus aliados otra oportunidad de alcanzar a criaturas incorpóreas.

Prerrequisitos: capacidad para expulsar o reprender muertos vivientes.

Beneficio: emplea uno de tus usos de expulsar o reprender muertos vivientes para conferir a tus aliados (incluyéndote a ti mismo) que se hallen dentro de una explosión de 60' la capacidad para tirar de nuevo la posibilidad de fallo con ataques cuerpo a cuerpo siempre que no logren alcanzar a un enemigo por culpa de ésta cuando sea a causa de la incorpórealidad. Este efecto tiene una duración de 1 minuto y puede utilizarse una vez por ataque fallido.



PRESA MEJORADA [GENERAL, GUERRERO]

Improved Grapple

Eres hábil en apresar a tus oponentes.

Prerrequisitos: Des 13. Impacto sin arma mejorado.

Beneficio: no provocas ataque de oportunidad cuando realizas un ataque de toque para iniciar una presa. Además, obtienes un bonificador +4 en todas las pruebas de presa, sin importar quién la inicie.

Normal: sin esta dote, provocas un ataque de oportunidad cuando realizas un ataque de toque para iniciar una presa.

Especial: un monje puede elegir Presa mejorada como dote adicional a 1er nivel, incluso aunque no reúna los prerrequisitos.

PRESA SALVAJE [GENERAL] (AC)

Savage Grapple

Mientras estás transformado en la forma de un animal salvaje, puedes desgarrar violentamente a cualquier criatura a la que consigas apresar.

Prerrequisitos: forma salvaje, ataque furtivo.

Beneficio: mientras estés en una forma salvaje, siempre que tengas éxito en una prueba de presa para infligir daño a una criatura que ya tienes apresada, puedes sumar a éste tu daño de ataque furtivo. Las criaturas no vulnerables a un ataque furtivo no sufren este daño adicional.

PRESENCIA DE FATA [HEREDADA] (CM)

Fey Presence

Compartes la habilidad de tus ancestros para engañar las mentes de los demás.

Prerrequisitos: alineamiento no legal, Herencia de fata, 6º nivel de personaje.

Beneficio: obtienes las siguientes aptitudes sortilegas, cada una de las cuales puede utilizarse una vez al día: *hechizar monstruo*, *sueño profundo* y *disfrazarse*. Tu nivel de lanzador es igual a tu nivel de personaje.

PRESENCIA DRAGONIL [DRAGONIL] (RC)

Draconic Presence

Al usar tu magia, tu mera presencia puede aterrorizar a quienes te rodean.

Prerrequisitos: Herencia dragonil, Hechicero de nivel 1

Beneficio: siempre que lanzas un conjuro arcano, todos los contrincantes en un radio de 10' que tengan menos DG que tú quedan estremecidos durante un número de asaltos igual al nivel del sortilegio que acabas de lanzar. El efecto queda negado si se supera una salvación de Voluntad (CD 10 + nivel del conjuro lanzado + modificador de Car).

Si un contrincante se salva, significa que es inmune a tu presencia dragonil durante 24 horas. Esta aptitud no afecta a criaturas con Inteligencia 3 o inferior, ni a criaturas que ya estén estremecidas, ni tampoco tiene ningún efecto en dragones.

PRESENCIA INFERNAL [HEREDADA] (CM)

Fiendish Presence

Tienes la aptitud de tus ancestros de manipular las mentes de los necios de mente débil.

Prerrequisitos: alineamiento no bueno, Herencia infernal, Nivel de personaje 6.

Beneficio: obtienes las siguientes aptitudes sortilegas, cada una de las cuales puede usarse una vez al día: *causar miedo*, *detectar pensamientos* y *sugestión*. Tu nivel de lanzador es igual a tu nivel de personaje.

PRESENCIA NIGROMÁNTICA [GENERAL] (LM)

Necromantic Presence

Los muertos vivientes que controles son más difíciles de expulsar cuando estén cerca de ti.

Beneficio: siempre que los muertos vivientes que controles se hallen a 60' o menos de ti, obtienen un bonificador de +4 a su resistencia a la expulsión.

PRESENCIA PAVOROSA [GENERAL] (D)

Frightful Presence

Como los dragones, tu mera presencia puede aterrar a los que te rodean.

Prerrequisitos: Car 15, Intimidar 9 rangos.

Beneficio: obtienes la aptitud de presencia pavorosa. Cuando ataques o cargues, todos los oponentes en un radio de 30' que tengan menos niveles o DG que tú, quedarán estremecidos durante un número de asaltos igual a 1d6 + tu modificador de Car. Este efecto es negado por un TS de Voluntad (CD 10 + ½ tu nivel de personaje + tu modificador de Carisma).

Un TS con éxito significa que tu oponente es inmune a tu presencia pavorosa durante 24 horas. Esta aptitud no puede afectar a criaturas con Int 3 o menos, ni tiene ningún efecto sobre dragones.

PRESENCIA SOBRECOCEDORA [GENERAL, GUERRERO] (LM)

Daunting Presence

Eres muy hábil a la hora de provocar miedo en tus oponentes.

Prerrequisitos: Car 13, ataque base +1.

Beneficio: puedes realizar una acción estándar para amedrentar a un oponente. El adversario debe hallarse a 30' o menos de ti, tenerte en su línea de visión y poseer una puntuación de Inteligencia. Si éste no consigue superar un TS de Voluntad (CD 10 + ½ de tu nivel de personaje + tu modificador de Car), queda estremecido durante 10 minutos. Esta dote no tiene efecto sobre una criatura que ya se encuentra en ese estado.

PRESTIGIO DE CLAN [RACIAL]

Clan Prestige

Tus acciones te han proporcionado cierta fama y respeto por parte de tu clan, ya sea por tu habilidad en combate o por años de servicio al clan.

Prerrequisitos: Enano, Car 13.

Beneficio: tus acciones prestigiosas te conceden un bonificador +4 a todas las pruebas de habilidad basadas en el Carisma cuando trates con otros miembros de tu clan. El clan debe especificarse cuando se elige esta dote y no puede cambiarse más adelante.

Especial: esta dote sólo es aplicable a un clan, normalmente aquel al que el personaje está afiliado. No puede elegirse más de una vez.

PROFUNDIZAR OSCURIDAD [GENERAL] (RF)

Deepening Darkness

Tu aptitud inherente para crear oscuridad es más poderosa de lo normal.

Prerrequisitos: capacidad de crear oscuridad como aptitud racial.

Beneficio: la oscuridad que creas con tu aptitud racial es considerada como *oscuridad profunda* a efectos de contrarrestar o ser contrarrestada por conjuros como *luz del día*. Todos los demás efectos (duración, área de oscuridad y demás) son los del conjuro *oscuridad*. Puedes utilizar tu aptitud de oscuridad dos veces más al día, por lo que si normalmente puedes utilizar *oscuridad* como aptitud sortilega 1/día, puedes usarla 3/día.

PROLONGACIÓN ESPONTÁNEA [METAMÁGICA] (RC)

Sudden Extend

Puedes hacer que un conjuro dure más de lo normal sin ninguna preparación especial.

Beneficio: una vez al día, puedes aplicar el efecto de la dote Prolongar conjuro a cualquier sortilegio que lances sin incrementar su nivel ni prepararlo especialmente con antelación. Si tienes la dote Prolongar conjuro puedes seguir usándola normalmente.

PROLONGAR CONJURO [METAMÁGICA]

Extend Spell

Puedes lanzar conjuros con una duración superior a la normal.

Beneficio: un conjuro prolongado dura el doble que uno normal. Los sortilegios instantáneos, permanentes o dependientes de la concentración no resultarán afectados por esta dote. Los sortilegios prolongados ocupan un espacio de conjuro 1 nivel superior al de su nivel real.

PROLONGAR EXPANDIR ALIENTO [METAALIENTO] (D)

Extend Spreading Breath

Puedes convertir tu arma de aliento en un efecto de expansión que se puede usar a distancia.

Prerrequisitos: Con 15, arma de aliento, Moldear aliento, Expandir aliento, tamaño Pequeño o mayor.

Beneficio: puedes modificar tu arma de aliento para que se propague centrado en cualquier lugar situado a corta distancia de tu cabeza. El alcance y el tamaño de la dispersión depende de tu tamaño como se muestra a continuación.

Tamaño del dragón	Radio de dispersión	Alcance de la dispersión
Pequeño	10'	40'
Mediano	15'	60'
Grande	20'	80'
Enorme	25'	100'
Gargantuesco	30'	120'
Colosal	35'	140'

Cuando utilices esta dote, añade +2 al número de asaltos que debes esperar antes de poder usar de nuevo tu arma de aliento.

PROLONGAR FURIA [GENERAL] (CC)

Extend Rage

Tu furia permanece más tiempo de lo normal.

Prerrequisitos: aptitud de frenesí o Furia.

Beneficio: cada uno de los usos de tu aptitud de frenesí o Furia dura 5 asaltos más de lo normal.

Especial: puedes coger esta dote varias veces y sus efectos se apilan.

PROTECCIÓN ADICIONAL CON EL ESCUDO [GENERAL, GUERRERO] (MJ2)

Shield Ward

Podrás usar tu escudo como un muro de acero y madera. Cuando un rival trate de acercarse a ti, podrás mantenerlo a raya con el escudo o abortar sus ataques.

Prerrequisitos: Competencia con escudos, Especialización con escudos.

Beneficio: podrás aplicar tu bonificador de escudo a tu CA de toque y a las pruebas o tiradas para resistir intentos de arrollamiento, derribo, desarme, embestida o presa realizados contra tu persona.

PROVOCACIÓN [GENERAL, GUERRERO] (RS)

Goad

Tienes práctica haciendo que tus oponentes te ataquen.

Prerrequisitos: Car 13, ataque base +1.

Beneficio: como acción de movimiento, puedes provocar a un enemigo que te esté amenazando, que tenga línea de visión hacia ti, pueda oírte y que tenga una puntuación de Inteligencia de 3 o más (el efecto es una aptitud enajenadora). Cuando el enemigo provocado comienza su siguiente turno, si te está amenazando y tiene línea de visión hacia ti, debe hacer una salvación de Voluntad (CD 10 + la mitad de tu nivel de personaje + tu modificador de Carisma). Si el oponente falla esta tirada, tú te conviertes en la única criatura contra la que puede hacer ataques cuerpo a cuerpo durante este asalto. Si te mata, de deja inconsciente, te pierde de vista o si de alguna manera es incapaz de hacer ataques cuerpo a cuerpo contra ti, puede hacer cualquier ataque cuerpo a cuerpo restante contra otros enemigos de la forma habitual.

Una criatura provocada de esta forma, sigue pudiendo lanzar conjuros, hacer ataques a distancia, moverse o realizar otras acciones de forma normal. El uso de esta dote limita únicamente los ataques cuerpo a cuerpo.

PROVOCADOR [GENERAL, GUERRERO] (AC)

Goad

Eres hábil induciendo a los oponentes a que te ataquen.

Prerrequisitos: Car 13, ataque base +1.

Beneficio: como una acción de movimiento, puedes provocar a un adversario que te amenace, te tenga en su línea visual, pueda oírte y tenga una Inteligencia de 3 o más (Provocador es una aptitud enajenadora). Cuando el oponente provocado inicia su siguiente turno, si te amenaza y te tiene en su línea visual, debe realizar un TS de Voluntad (CD 10 + ½ del nivel de tu personaje + tu modificador de Car). Si éste falla su salvación, tan sólo puede llevar a cabo ataques cuerpo a cuerpo contra ti durante este turno (si te mata te deja inconsciente, deja de verte o es incapaz de atacarte cuerpo a cuerpo de cualquier otro modo, puede llevar a cabo cualquier ataque de este tipo restante contra otros oponentes, de la forma habitual). No obstante, una criatura provocada todavía puede lanzar conjuros, realizar ataques a distancia, moverse o llevar a cabo otras acciones con normalidad. El uso de esta dote restringe tan sólo los ataques cuerpo a cuerpo.

PROYECCIÓN DEFENSIVA [GENERAL] (CC)

Defensive Throw

Puedes usar el peso, la fuerza y el impulso de tu oponente en su contra, desviando su ataque y tirándolo al suelo.

Prerrequisitos: Des 13, Reflejos de combate, Esquiva, Derribo mejorado, Impacto sin arma mejorado.

Beneficio: si el oponente contra el que hayas elegido usar tu dote Esquiva te ataca y falla, podrás efectuar inmediatamente un ataque de derribo mejorado contra él. Este intento se tendrá en cuenta para tu límite de ataques de oportunidad durante ese asalto.

PUÑETAZO A LA GARGANTE [ACECHO] (CS)

Throat Punch

Lanzando un puñetazo preciso a la garganta, puedes dejar al blanco incapaz de hablar.

Prerrequisitos: Impacto sin armas mejorado, ataque furtivo +3d6.

Beneficio: tus ataques furtivos hechos con impacto sin armas impiden que el objetivo sea capaz de hablar. Durante los 3 saltos siguientes, el objetivo tiene un penalizador -5 a cualquier prueba de habilidad que requiera la voz y tiene un 50% de probabilidad de fallo al lanzar un conjuro con componente verbal o activar un objeto mágico con una palabra de mando. Usar esta dote varias veces no aumenta su duración más allá de 3 saltos.

Usar esta dote reduce tu daño por ataque furtivo en 2d6.

Especial: debes ser capaz de alcanzar el cuello de tu enemigo para usar esta dote.

PUÑETAZO ARDIENTE [GENERAL, GUERRERO] (MJ2)

Fierly Fist

Al canalizar tu energía *ki* podrás envolver tus miembros con fuego mágico. Tus ataques sin armas causarán daño adicional por fuego.

Prerrequisitos: Des 13, Sab 13, Impacto sin arma mejorado, Puñetazo aturdidor, ataque base +8.

Beneficio: podrás gastar un uso de tu puñetazo aturdidor como acción rápida para envolver tus pies y manos con llamas mágicas. Durante el resto del turno, causarás 1d6 puntos de daño por fuego adicional con tus ataques sin armas.

Cuando elijas esta dote, ganarás un uso diario adicional de tu puñetazo aturdidor.

PUÑETAZO ATURDIDOR [GENERAL, GUERRERO]

Stunning Fist

Sabes cómo golpear a tus oponentes en zonas vulnerables.

Prerrequisito: ataque base +8 o superior, Des 13, Impacto sin arma mejorado, Sab 13.

Beneficio: debes declarar que deseas utilizar esta dote antes de realizar tu tirada de ataque (por lo que una tirada fallida arruinará el intento), si logras hacer daño a un oponente con tu impacto sin arma le obligarás a realizar un tiro de salvación de Fortaleza (CD 10 + ½ de tu nivel de personaje + tu modificador de Sabiduría) además de infligirle daño normalmente. Si el defensor falla su tiro de salvación queda aturdido durante un asalto (justo hasta antes de comenzar tu siguiente acción). Un personaje aturdido no puede actuar, pierde los bonificadores de Destreza a la CA y sufre un penalizador -2 a la CA. Puedes intentar el ataque aturdidor una vez al día por cada 4 niveles que poseas, y nunca más de una vez por asalto. Los cienos, constructos, criaturas incorpóreas, muertos vivientes, plantas y las criaturas inmunes a los impactos críticos no pueden ser aturdidadas.

Especial: un monje puede elegir Puñetazo aturdidor como dote adicional a nivel 1, incluso aunque no cumpla los prerrequisitos. Un monje que elija esta dote puede intentar un ataque aturdidor una vez por nivel de monje al día, más una vez más por día por cada 4 niveles que tenga en otras clases distintas a monje.

PUÑETAZO ELECTRIZANTE [FORJADO] (GJE)

Shocking Fist

Tu ataque de golpetazo puede causar una descarga eléctrica.

Prerrequisitos: forjado, ataque base +3.

Beneficio: como acción gratuita, podrás canalizar parte de tu fuerza vital en uno de tus ataques de golpetazo. Tendrás que declarar el uso de esta dote antes de realizar la tirada de ataque. Cuando emplees esta aptitud, te causarás daño a ti mismo (una cantidad igual o inferior a tu ataque base más alto).

Si el ataque de golpetazo impacta, causará 1d4 puntos de daño eléctrico adicional al objetivo por cada punto de daño que hayas sufrido. Por ejemplo, si te has causado 3 puntos de daño al activar esta dote, tu siguiente ataque de golpetazo con éxito causará 3d4 puntos de daño eléctrico adicional.

Si el ataque falla, el intento se gastará (pero tú seguirás sufriendo el daño permanente).

Podrás intentar un ataque de puñetazo electrizante tantas veces al día como quieras, pero no más de una vez por asalto.

PUÑO DE LA TIERRA [RACIAL, GUERRERO] (RS)

Earth Fist

Tu vínculo con la tierra y tu entrenamiento marcial infunden tus puños con las propiedades del hierro frío.

Prerrequisitos: Enano, gnomo, o goliath, Con 13, Sab 13, Sentido terrestre, Impacto sin armas mejorado.

Beneficio: mientras estés en contacto con el suelo, tus ataques sin armas se consideran armas de hierro frío a efectos de causar daño a criaturas con reducción de daño.

PUÑO DE LOS CIELOS [ELEVADA, GUERRERO] (OE)

Fist of the Heavens

Tu ataque aturdidor se ve potenciado por el poder celestial.

Prerrequisitos: Sab 15+, Santificar impacto *ki*, puñetazo aturdidor.

Beneficio: la CD de la salvación de tus puñetazos aturdidores se incrementan en +2 cuando la emplees contra una criatura maligna. Si el ataque aturdidor tiene éxito, la criatura quedará grogui durante 1 asalto después del asalto en el que estuvo aturdida.

PUÑO MARTILLEANTE [GENERAL, GUERRERO] (RF)

Hammer Fist

Estás entrenado en un estilo de combate sin armas que enfatiza un golpe a dos manos.

Prerrequisitos: Fue 13, Impacto sin arma mejorado, enano.

Beneficio: añades vez y media tu bonificador de Fuerza al daño cuando impactas con un golpe sin armas. Este daño adicional no se aplica si realizas una ráfaga de golpes o si sujetas algo en cualquier mano. Debes utilizar ambas manos para hacer el ataque sin armas.

PUÑOS ATRAVIESAPIEDRAS [GENERAL, GUERRERO] (RF)

Stonewalker Fist

Estás entrenado en un estilo de combate sin armas que se concentra en tu capacidad de atravesar los minerales como si fuesen aire.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, urdunnir.

Beneficio: alterando la estructura elemental de tus puños para golpear atravesando la armadura de un enemigo, puedes ignorar hasta un bonificador de armadura +4 debido a escudos o armaduras de metal o piedra (no afecta ni daña en modo alguno la armadura o escudo). No puedes utilizar esta aptitud contra criaturas del subtipo tierra. Utilizar esta aptitud es una acción libre.

Especial: un personaje puede escoger esta opción como mucho dos veces, pero sus efectos no se apilan.

PUÑOS DE HIERRO [GENERAL] (CC)

Fists of Iron

Has aprendido los secretos de imprimir mayor fuerza en tus ataques sin arma.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, Puñetazo aturridor, ataque base +2.

Beneficio: declara que utilizas esta dote antes de efectuar tu tirada de ataque (por tanto, un fallo en la tirada de ataque echará a perder el intento). Cuando realices con éxito un ataque sin arma, infligirás 1d6 puntos de daño adicionales. Cada intento cuenta como uno de tus usos de la dote Puñetazo aturridor para ese día.

PURA SUERTE [SUERTE] (CS)

Dumb Luck

Puedes sobrevivir a situaciones que hubieran acabado contigo.

Prerrequisito: nivel de personaje 6º, cualesquiera dos dotes de suerte.

Beneficio: is tu tirada es un 1 natural al hacer una tirada de salvación, puedes gastar una repetición de tirada de suerte como acción inmediata para en su lugar, tratar la tirada como un 20 natural.

Puedes usar esta dote una vez al día.

Ganas una repetición de tirada de suerte al día.

PURIFICACIÓN SAGRADA [DIVINA] (MJ2)

Sacred Purification

Actúas como conducto de la energía divina, cubriendo el área que te rodea con un poder que ayuda a los vivos y agosta a los muertos vivientes.

Prerrequisitos: Curación sagrada, aptitud para expulsar muertos vivientes.

Beneficio: podrás gastar un uso de expulsar muertos vivientes como acción rápida para crear un área de palpitante energía divina. Todas las criaturas vivas en un radio de 60' de ti se curarán 1d8+ tu bonificador de Carisma (si es positivo) puntos de daño. Todos los seres muertos vivientes en el mismo radio sufrirán tantos puntos de daño como 1d8 + tu bonificador de Carisma.

PURIFICAR APTITUD SORTÍLEGA [GENERAL] (OE)

Purify Spell-Like Ability

Puedes imbuir tus aptitudes sortílegas con energía celestial que deja incólumes a las criaturas buenas.

Prerrequisitos: cualquier alineamiento bueno.

Beneficio: esta dote añade el descriptor 'bueno' a una aptitud sortílega. Mas aun, si la aptitud causa daño, las criaturas neutrales sufre ½ del daño (¼ si pasan su TS) mientras que las criaturas buenas no sufren daño en absoluto. Los ajenos malignos sufre daño adicional: el dado de daño se incrementa como el incremento por tamaño de las armas. Cada aptitud puede ser purificada hasta 3 veces/día.

PURIFICAR CONJURO [METAMÁGICA] (OE)

Purify Spell

Puedes imbuir tus conjuros dañinos con energía celestial, que deja incólumes a las criaturas buenas.

Prerrequisitos: cualquier alineamiento bueno

Beneficio: esta dote añade el descriptor 'bueno' a una aptitud sortílega.

Mas aun, si la aptitud causa daño, las criaturas neutrales sufre ½ del daño (¼ si pasan su TS) mientras que las criaturas buenas no sufren daño en absoluto. Los ajenos malignos sufre daño adicional: el dado de daño se incrementa como el incremento por tamaño de las armas. Un conjuro purificado emplea un espacio de conjuro de un nivel superior al conjuro normal

PURIFICAR DISPARADOR DE CONJUROS [ELEVADA] (OE)

Purify Spell Trigger

Puedes canalizar el poder sagrado a través de un objeto desencadenante de conjuros

Prerrequisitos: Fabricar varita o Fabricar bastón, aptitud para expulsar muertos vivientes.

Beneficio: cuando emplees un objeto desencadenante de conjuros, como una varita o bastón, podrás gastar uno de tus intentos de expulsión diarios para activar el objeto. Gastaras igualmente una de las cargas del objeto. El conjuro lanzado de esta forma desde el objeto se vera modificado como si se le hubiese aplicado la dote Purificar conjuro.

QUISTE MADRE [GENERAL] (LM)

Mother Cyst

Obtienes la capacidad de lanzar conjuros de quiste necrótico desarrollando el tuyo propio.

Prerrequisitos: 1er nivel de lanzador, Saber (religión) 2 rangos.

Beneficio: desarrollas un quiste interno de carne muerta viviente llamado quiste madre. Éste puede percibirse como una hinchazón descolorida en tu piel, si así lo deseas. Es un poco doloroso, pero no perjudicial de ningún otro modo. Te confiere acceso a la variedad de conjuros relacionados con quistes listados a continuación (y descritos en el capítulo 4 de Libris Mortis). Puedes lanzarlos como cualquier otro sortilegio, en cuanto seas el anfitrión de un quiste madre (si eres un lanzador que los prepara, no necesitas acudir a un libro de conjuros para hacerlo con ninguno de quiste necrótico, como si tuvieras la dote de Maestría en conjuros para todos ellos).

Conjuros de quiste necrótico: 1º *percepción necrótica*; 2º *quiste necrótico*, *escudriñamiento necrótico*; 3º *abotargamiento necrótico*; 4º *dominación necrótica*; 5º *explosión necrótica*; 6º *erupción necrótica*; 7º *tumor necrótico*; 8º *potenciación necrótica*; 9º *aniquilamiento necrótico*.

Normal: una criatura sin esta dote no puede lanzar conjuros de quiste necrótico.

QUITARSE DE ENMEDIO [GENERAL] (MJ2)

Fade Into Violence

Aunque el caos del combate bulla a tu alrededor, siempre confías en tu capacidad para desaparecer entre la gente para evitar que el enemigo se fije en ti. Tu actitud asustadiza y tu aspecto patético harán que los adversarios busquen otros objetivos.

Prerrequisitos: Engañar 6 rangos, Esconderse 6 rangos.

Beneficio: si no llevas ninguna armadura o una ligera, y no llevas nada en tus manos, tus rivales podrán pensar que no eres un peligro a tener en cuenta. Elige como acción inmediata a un objetivo para esta dote. Si ese rival amenaza tu casilla y la de uno de tus aliados siempre atacará a este último, a no ser que supere una prueba de Averiguar Intenciones enfrentada a tu prueba de Engañar. Si el adversario es más grande que tú, obtendrás un bonificador +4 a tu prueba de Engañar. Perderás este beneficio si atacas a cualquier enemigo o le lanzas un conjuro. Este beneficio no se aplica a los ataques a distancia ni a los ataques de oportunidad que provoques.

Una vez hayas elegido a un objetivo para esta dote, no podrás cambiarlo durante el resto del encuentro.

RAÍCES DE LA MONTAÑA [DIVINA] (RS)

Roots of the Mountain

Puedes canalizar energía para volverte inamovible.

Prerrequisitos: aptitud para reprender criaturas de tierra, rasgo racial de estabilidad.

Beneficio: como acción estándar, gastas uno de tus intentos de reprender criaturas de tierra para enraizarte en el punto en el que te encuentras. Ganas automáticamente las pruebas enfrentadas de Fuerza cuando un oponente trata de embestirte o derribarte. Una criatura con la aptitud de agarrón mejorado debe moverse hasta tu espacio para apresarte, debido a que no puede arrastrarte hasta su espacio. Si estás apresando, ganas automáticamente una prueba enfrentada de presa cuando un oponente trata de moverte. Ningún conjuro u otro efecto puede obligarte a moverte. Si quedas asustado o despavorido, experimentas el efecto completo del miedo, pero no huyes. No puedes moverte, ni siquiera para dar un paso de 5 pies, mientras esta aptitud



esté funcionando. La aptitud dura un número de asaltos igual a tu nivel de personaje, pero puedes terminarla en cualquier momento como acción gratuita.

Especial: debes estar en contacto con el suelo para usar esta dote.

RAPIDEZ DE LOS ORIENT [GENERAL] (GJE)

Swiftnes of Orient

Puedes invocar el poder de tu Marca de paso para mejorar temporalmente tu velocidad o la de tu montura.

Prerrequisito: Marca de paso mínima o Marca de paso de Siberys.

Beneficio: como acción inmediata, podrás gastar uno de los usos diarios de uno de los poderes de tu Marca de paso, para obtener un bonificador de mejora a cualquiera de tus modalidades de movimiento durante 1 asalto. De forma alternativa, podrás conceder este bonificador a cualquier criatura sobre la que estés cabalgando. La criatura afectada tendrá que tener algún tipo de movimiento que pueda resultar afectado (por ejemplo, no podrás mejorar su velocidad de vuelo si no posee velocidad de vuelo).

El aumento de velocidad dependerá de la Potencia de la Marca del dragón cuyo poder hayas sacrificado en su activación.

Marca	Bonificador de velocidad
Marca mínima	+20'
Marca menor	+40'
Marca mayor	+60'
Marca de Siberys	+90'

RASGO DE CAMBIANTE ADICIONAL [CAMBIANTE] (E)

Extra Shifter Trait

Manifiestas un segundo rasgo de cambiante durante tus cambios.

Prerrequisitos: cambiante, otras dos dotes de cambiante.

Beneficio: selecciona un segundo rasgo de cambiante de entre los descritos en la descripción de la raza cambiante. Manifiestarás todos los beneficios de este segundo rasgo, excepto el bonificador temporal a una puntuación de característica.

RASTREADOR DEVOTO [GENERAL] (AC)

Devoted Tracker

Has encontrado el equilibrio entre tu entrenamiento forestal y tu devoción al adiestramiento religioso, fundiendo ambos aspectos en un todo perfecto.

Prerrequisitos: Rastrear, castigar al mal, empatía salvaje.

Beneficio: si tienes niveles de paladín y de explorador éstos se apilan para calcular los bonificadores de daño adicional infligido por tu aptitud de castigar al mal y de tu rasgo de clase de empatía salvaje. Esta dote no te proporciona usos diarios adicionales de castigar al mal.

Si tienes tanto el rasgo de clase montura especial como el de compañero animal, puedes designar a la primera como éste. La montura gana todos los beneficios de ambos rasgos. Por ejemplo, la montura especial de un paladín de 5º nivel/explorador de 6º nivel tendrá un bonificador de +4 a los DG, un ajuste de armadura natural de +6, Fuerza +2, Destreza +1, dos trucos adicionales e Inteligencia 6, así como las aptitudes especiales de compartir conjuros, compartir TS, evasión mejorada, vínculo y vínculo de empatía.

Además, puedes adquirir libremente niveles de las clases de paladín y de explorador. Sin embargo, debes continuar siendo legal bueno para conservar tus aptitudes de paladín y adquirir niveles de esta clase. Asimismo, todavía sufres los penalizadores a los PX por tener varias clases con dos o más niveles de diferencia.

RASTREAR [GENERAL]

Track

Puedes seguir el rastro a personajes y criaturas por casi cualquier terreno.

Beneficio: encontrar un rastro o seguirlo durante una milla requiere una prueba de Supervivencia con éxito. Además, deberás realizar otra prueba de Supervivencia cada vez que el rastro se vuelva difícil de seguir, como cuando otro rastro se cruce con él o cuando las huellas retrocedan o se separen.

Al seguir rastros te mueves a la mitad de tu velocidad normal o a tu velocidad normal sufriendo un penalizador -5 en la prueba de Supervivencia, o hasta el doble de tu velocidad normal con un penalizador -20 a la prueba). La CD depende de la superficie y de las condiciones predominantes, tal y como se dan en la siguiente tabla:

Superficie	CD de Supervivencia	Superficie	CD de Supervivencia
Suelo muy blando	5	Suelo firme	15
Suelo blando	10	Suelo duro	20

Suelo muy blando: cualquier superficie sobre la cual las huellas se marquen de forma profunda y clara (la nieve reciente, el barro húmedo, una capa de polvo).

Suelo blando: toda superficie lo bastante blanda como para ceder ante la presión o el peso aunque algo más firme que el barro húmedo o la nieve reciente, y sobre la cual una criatura pueda dejar huellas frecuentes pero con poca profundidad.

Suelo firme: la mayoría de superficies normales en sitios al aire libre (prados, campos, bosques, etc.) o lugares cerrados excepcionalmente blandos o muy sucios (alfombras gruesas, suelos mugrientos o polvorientos). Es posible que una criatura haya dejado algún rastro (ramas rotas, mechones de pelo, etc.), pero sus huellas sólo aparecerán muy de vez en cuando o se verán sólo parcialmente.

Suelo duro: toda superficie sobre la que las huellas no se marquen en absoluto, como la roca sólida o los suelos de los lugares cerrados. Los fondos de la mayoría de los cursos de agua entran dentro de esta categoría, pues toda huella dejada en ellos se borra o queda escondida. Las criaturas sólo dejarán algún que otro rastro (marcas de arrastrar los pies, guijarros movidos, etc.).

Además, hay algunos modificadores a la prueba de Supervivencia que deben aplicarse cuando sea apropiado, tal y como se detalla en la tabla a continuación:

Condición	Modif. a la CD de Supervivencia
Por cada tres criaturas en el grupo rastreado	-1
Tamaño de la criatura o criaturas rastreadas*	
Minúscula	+8
Diminuta	+4
Menuda	+2
Pequeña	+1
Mediana	0
Grande	-1
Enorme	-2
Gargantuesca	-4
Colosal	-8
Cada 24 horas transcurridas desde que se dejó el rastro	+1
Cada hora de lluvia desde que se dejó el rastro	+1
Capa de nieve reciente caída desde que se dejó el rastro	+10
Mala visibilidad**	
Noche nublada o de luna nueva	+6
A la luz de la luna	+3
Niebla o precipitaciones	+3
El grupo rastreado oculta su rastro (y se mueve a la mitad de su velocidad)	+5

* Cuando en un grupo haya mezcla de tamaños, sólo se aplicará el modificador de la categoría mayor.

** Aplica únicamente el modificador mayor en esta categoría.

Si fallas tu prueba de Supervivencia, podrás volver a intentarlo al cabo de una búsqueda de 1 hora (si te encuentras al aire libre) o de 10 minutos (si te encuentras en interiores).

Normal: sin esta dote puedes usar la habilidad.

Supervivencia para encontrar rastros, pero sólo podrás seguirlos si tienen CD 10 o inferior. De forma alternativa, puedes utilizar la habilidad Buscar para encontrar una huella o signo similar del paso de una criatura utilizando las CD dadas más arriba, pero no puedes utilizar Buscar para seguir un rastro, incluso aunque alguien ya lo haya encontrado.

Especial: un explorador recibe automáticamente Rastrear como dote adicional, por lo que no necesita elegirla.

Esta dote no te permite encontrar ni seguir el rastro del receptor de un conjunto de *pasar sin dejar rastro*.

RASTREO URBANO [GENERAL] (E)

Urban Tracking

Puedes rastrear la ubicación de personas desaparecidas o buscadas dentro de los asentamientos de población.

Beneficio: encontrar el rastro de un individuo o seguirlo durante 1 hora requiere una prueba de Reunir información. Deberás realizar otra prueba de Reunir información cada hora de búsqueda, así como cada vez que el rastro se vuelva complicado de seguir, como cuando se adentre en una zona distinta de la ciudad.

La CD de la prueba y el número de pruebas requeridas para rastrear a tu presa dependerán del tamaño del asentamiento y sus condiciones.



Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

Reunir información

Tamaño de la comunidad*	CD	Pruebas requeridas
Aldehuela, villorio, pueblo	5	1d3
Villa grande o pequeña	10	1d4+1
Ciudad grande o pequeña	15	2d4
Metrópolis	20	2d4+2

*Consulta la Guía del *Dungeon Master*

Condición	Modificador a la CD
Por cada tres criaturas en el grupo perseguido	-1
Por cada 24 horas que el objetivo pase desapercibido/buscado	+1
El objetivo buscado no desea ser encontrado	+5
El objetivo buscado es de la raza dominante en la comunidad*	+2
El objetivo buscado no es de la raza dominante ni secundaria de la comunidad	-2

*Consulta la Guía del *Dungeon Master*

Si fallas la prueba de Reunir información, podrás intentarla de nuevo después de 1 hora de preguntas y búsqueda. El DM debería tirar en secreto la cantidad de pruebas necesarias, para que el jugador no sepa exactamente cuánto tiempo le va a llevar.

Normal: un personaje sin esta dote puede Reunir información para descubrir la información sobre un individuo en particular, pero cada prueba le lleva 1d4+1 horas y no permite un rastreo efectivo.

Especial: un personaje con 5 rangos en Saber (local) obtiene un bonificador +2 a las pruebas de Reunir información cuando emplee esta dote.

Puedes emplear la mitad del tiempo de la prueba de Reunir información (a 30 minutos por prueba, en lugar de 1 hora), pero entonces sufrirás un penalizador -5 a la prueba.

REAGRUPAMIENTO VALEROSO [GENERAL] (HG)

Courageous Rally

Tienes la capacidad de reagrupar a unidades amigas desmoralizadas gracias a tu música de bardo.

Prerrequisitos: el rasgo de clase música de bardo (infundir valor).

Beneficio: cuando utilizas la música de bardo para infundir valor, puedes realizar una prueba de reagrupamiento gratuita (consulta la página 73 Manual: Héroe de guerra) como parte de la misma acción que has utilizado para activar tu música de bardo. En esta prueba de reagrupamiento, añadirás un bonificador de moral igual al bonificador de moral que te proporcione tu rasgo de clase infundir valor.

REANIMAR CRUENTO [METAMÁGICA]

Fell Animate

Los enemigos vivos a los que tu conjuro mate podrían alzarse como zombis.

Beneficio: puedes alterar un conjuro que inflija daño a los oponentes. Toda criatura viva que pudiera ser revivida normalmente como zombi y que no tenga más del doble de tus DG, se alza como uno de estos muertos vivientes bajo tu control al inicio de tu siguiente acción cuando un conjuro de reanimar cruento acabe por completo con su vida. Aún cuando mates a varias criaturas con un único conjuro así modificado, no puedes crear más DG de muertos vivientes que el doble de tu nivel de lanzador. Las reglas estándar para controlar muertos vivientes se aplican a los recién creados mediante esta dote metamágica. Un sortilegio modificado por ésta utiliza un espacio de conjuro 3 niveles por encima del real.

RECARGA RÁPIDA [GENERAL, GUERRERO]

Rapid Reload

Elige un tipo de ballesta (de mano, ligera o pesada). Puedes recargar una ballesta de ese tipo más rápido de lo normal.

Prerrequisito: Competencia con arma (tipo elegido de ballesta).

Beneficio: el tiempo requerido para que recargues el tipo de ballesta elegido se reduce a una acción gratuita (para una ballesta de mano o ligera o una acción de movimiento (para una ballesta pesada). Recargar una ballesta sigue provocando un ataque de oportunidad.

Si has elegido esta dote para ballesta de mano o ballesta ligera, con una acción de ataque completo puedes disparar el arma tantas veces como podrías atacar con un arco.

Normal: un personaje sin esta dote necesita una acción de movimiento para recargar una ballesta de mano o ligera, y una acción de asalto completo para recargar una ballesta pesada.

Especial: puedes adquirir Recarga rápida varias veces. Cada vez que elijas la dote, ésta se aplicará a un nuevo tipo de ballesta.

RECHAZAR EL TOQUE DE LA MUERTE [DIVINA]

Spurn Death's Touch

Puedes canalizar energía divina para eliminar algunos efectos dañinos de los ataques realizados por criaturas muertas vivientes.

Prerrequisitos: capacidad para expulsar muertos vivientes.

Beneficio: como acción estándar que no provoca ataques de oportunidad, puedes emplear uno de tus usos diarios de expulsar para tocar a un aliado y

curarle 1d4 puntos de daño de característica o eliminar un efecto de parálisis o un nivel negativo. Tan sólo puedes utilizar este efecto para curar el daño de característica o eliminar los efectos infligidos por una criatura muerta viviente.

RECONOCER IMPOSTOR [GENERAL] (E)

Recognize Impostor

Eres extremadamente hábil desenmascarando impostores.

Prerrequisitos: Averiguar intenciones 3 rangos, Avistar 3 rangos.

Beneficio: obtienes un bonificador +4 a las pruebas de Avistar enfrentadas a pruebas de Disfrazarse y también a las pruebas de Averiguar intenciones enfrentadas a pruebas de Engañar.

RECUPERAR EL ALIENTO [METAALIENTO] (D)

Recover Breath

Esperas menos tiempo antes de poder volver a utilizar tu arma de aliento.

Prerrequisitos: Con 17, arma de aliento.

Beneficio: reduces el intervalo entre usos de tu arma de aliento. Esperas 1 asalto menos de lo normal antes de poder volver a utilizarla. Esta dote se apila con los efectos de otras dotes de metaaliento, reduciendo el tiempo total que tienes que esperar para utilizar tu arma de aliento en 1 asalto.

Especial: si posees varias cabezas con arma de aliento, todas las armas de aliento utilizan el intervalo reducido.

RECUPERAR CONJURO [DIVINA] (CCH)

Retrieve Spell

Puedes canalizar energía divina en bruto para recargar un conjuro lanzado previamente.

Prerrequisitos: dos dotes divinas, aptitud para expulsar o reprimir muertos vivientes.

Beneficio: como acción estándar, puedes gastar intentos de expulsar o reprimir muertos vivientes para recuperar un conjuro que ya hayas lanzado ese día. Debes gastar un número de usos diarios igual a 1 + el nivel del conjuro que desees recuperar. Sólo puedes recuperar conjuros de la clase que te concede la aptitud de expulsar o reprimir muertos vivientes. No puedes, por ejemplo, usar esta aptitud para recuperar un conjuro de mago que ya hayas lanzado.

REDUCCIÓN DE DAÑO DIVINA [DIVINA] (RS)

Divine Damage Reduction

Puedes canalizar energía para conseguir cierta protección contra las armas.

Prerrequisitos: Con 13, Sab 13, Sentido terrestre, Custodia de la tierra, aptitud para reprimir criaturas de tierra.

Beneficio: como acción estándar, puedes gastar uno de tus usos de reprimir criaturas de tierra para ganar reducción de daño 2/adamantrita. Este beneficio dura un número de asaltos igual a tu nivel de personaje. Debes estar en contacto con el suelo para usar esta dote.

RED Y TRIDENTE [ESTILO] (CC)

Net and Trident

Eres un maestro en luchar con una red y un tridente, y has aprendido a realizar rápidamente un pinchazo mortal con el tridente justo después de lanzar con éxito la red.

Prerrequisitos: Des 15, Competencia en arma exótica (red), Combate con dos armas, Soltura con un arma (tridente).

Beneficio: como acción de asalto completo, puedes realizar un ataque combinado con tu red y tu tridente. Primero, lanzas la red; si aciertas y controlas con éxito a tu enemigo ganando la prueba enfrentada de Fuerza, puedes dar inmediatamente un paso de 5 pies hacia tu oponente y realizar un ataque completo con tu tridente.

REDUCCIÓN DE DAÑO MEJORADA [FORJADO] (E)

Improved Damage Reduction

Obtienes RD o mejoras la que ya tuvieses.

Prerrequisitos: forjado

Beneficio: obtienes RD 1/adamantina o mejoras tu RD existente en 1 punto.

Especial: si tienes la dote Cuerpo de adamantita puedes escoger esta dote varias veces.

REFLEJO PERFECTO [CAMBIANTE] (GJE)

Perfect Reflection

Posees una habilidad especial a la hora de imitar la forma y actitud de los demás. Cuanto mejor conozcas a un individuo, mejor será tu capacidad para suplantarlos. Algunos cambiantes atribuyen este rasgo a la capacidad de sus antepasados doppelgänger para infiltrarse en mentes ajenas.

Prerrequisitos: cambiante, Car 15, Sab 13.

Beneficio: cuando uses tu aptitud de cambio de forma menor para disfrazarte, obtendrás un bonificador de competencia a tus pruebas de Disfrazarse y Engañar empleadas para suplantar a una persona. El bonificador

Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

dependerá de lo bien que conozcas al objetivo. Aunque estas categorías son similares a las empleadas para determinar el bonificador de un personaje a sus pruebas de Avistar para detectar un disfraz, las cantidades varían.

Familiaridad	Bonif. Disfrazarse/Engañar
Conocido de vista	+2
Amigo o socio	+4
El individuo en cuestión está presente	+6
Amigo íntimo	+8
Pareja estable	+10

REFLEJOS AÉREOS [GENERAL] (RW)

Aerial Reflexes

Tu agilidad aérea te permite evitar efectos peligrosos mientras permaneces en vuelo.

Beneficio: mientras vuelas, obtienes un bonificador en los tiros de salvación de Reflejos basados en tu maniobrabilidad.

Maniobrabilidad	Bonificador
Torpe	+0
Mala	+1
Regular	+2
Buena	+3
Perfecta	+4

REFLEJOS AGOTADORES [GENERAL] (ES)

Cumbrous Reflexes

Tienes mayores posibilidades de lo normal de resistir los ataques contra tu agilidad, pero con un precio.

Prerrequisito: Reflejos rápidos.

Beneficio: antes de tirar una salvación de Reflejos puedes decidir activar esta dote, lo que te proporciona un bonificador +6 en tu tiro de salvación. Después de que se resuelva este tiro, sea cual sea el resultado, estás tumbado y atontado.

REFLEJOS DE COMBATE [GENERAL, GUERRERO]

Combat Reflexes

Puedes responder, rápida y repetidamente, a los oponentes que bajen sus defensas.

Beneficio: cuando tus oponentes bajen la guardia, podrás realizar un número de ataques de oportunidad adicionales igual a tu modificador de Destreza.

Por ejemplo, un personaje con, Destreza 15 podría realizar un total de tres ataques de oportunidad en un asalto: el ataque al que tienen derecho todos los personajes, más los dos adicionales correspondientes a su bonificador +2 en Destreza. Si por el área amenazada del personaje pasaran cuatro trasgos, éste podría efectuar ataques de oportunidad sobre tres de ellos (no obstante, seguiría estando limitado a un ataque de oportunidad por enemigo).

Con esta dote también podrás realizar ataques de oportunidad estando desprevenido.

Normal: un personaje que carezca de esta dote sólo podrá realizar un ataque de oportunidad por asalto y no podrá efectuar ese tipo de ataque cuando este desprevenido.

Especial: la dote Reflejos de combate no permite a un pícaro usar su aptitud de oportunismo más de una vez por asalto.

REFLEJOS ÉPICOS [ÉPICA] (D)

Epic Reflexes

Tienes unos reflejos tremendamente rápidos.

Beneficio: ganas un bonificador +4 a todos los TS de Reflejos.

REFLEJOS INTUITIVOS [GENERAL] (AC)

Insightful Reflexes

Tu agudo intelecto te proporciona un asombroso don para evitar efectos peligrosos.

Beneficio: sumas tu modificador de Inteligencia (en vez del de Destreza) a tus salvaciones de Reflejos.

REFLEJOS RÁPIDOS [GENERAL, GUERRERO]

Lightning Reflexes

Posees unos reflejos más rápidos de lo normal.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 en tus tiros de salvación de Reflejos.

REFORZAR RESISTENCIA [GENERAL] (LM)

Bolster Resistance

Los muertos vivientes que revives o creas son más resistentes a la expulsión de lo habitual.

Prerrequisito: Artesano de cadáveres.

Beneficio: todos los muertos vivientes que revivas o creas con cualquier conjuro nigromántico obtienen resistencia a la expulsión +4.

REINTENTAR ATAQUE A DISTANCIA [GENERAL] (CM)

Ranged Recall

Tus ataques mágicos a distancia raramente fallan.

Prerrequisito: Conocimiento de conjuros 4 rangos, Disparo a bocajarro, Soltura con un arma (conjuro a distancia).

Beneficio: cuando fallas un ataque a distancia con un conjuro o aptitud sortilege contra un objetivo que se encuentre a un máximo de 30 pies, puedes usar una acción rápida para repetir el ataque con un penalizador -5. Puedes usar esta aptitud tres veces al día.

RELIQUIA ANCESTRAL [GENERAL] (OE)

Ancestral Relic

Posees una reliquia familiar y puedes imbuirla con poderes crecientes

Prerrequisito: cualquier alineamiento bueno, nivel de personaje nivel 3

Beneficio: elige un objeto que poseas. Este objeto debe ser de gran calidad y haber pertenecido en el pasado a algún miembro de tu familia. Alternativamente, el objeto puede haber pertenecido a otra persona con la que estés conectado de otra forma, como por ejemplo otro miembro de una orden religiosa.

En cualquier momento podrás retirarte a alguna localización consagrada o bendita y pasar algún tiempo rezando para despertar a los espíritus de tu reliquia ancestral. Este acto requiere un sacrificio de objeto de valor igual a la diferencia del valor de tu reliquia y el precio de mercado actual. Este "sacrificio" no tiene porque ser el oro puede sacrificar otros objetos mágicos, posesiones por valor de la cantidad requerida. Debes pasar un día por cada 1000 po del sacrificio. Durante ese tiempo debes usar al menos 8 horas en rezos y meditación sin detenerse para comer o descansar.

El nivel de personaje marca el valor máximo de su reliquia ancestral. Ningún personaje puede tener más de una reliquia ancestral.

Nivel de personaje	Valor máx. reliquia	Nivel de personaje	Valor máx. reliquia
3º	1.350	12º	44.000
4º	2.700	13º	55.000
5º	4.500	14º	75.000
6º	6.500	15º	100.000
7º	9.500	16º	130.000
8º	13.500	17º	170.000
9º	18.000	18º	220.000
10º	24.500	19º	290.000
11º	33.000	20º	380.000

REPELER ABERRACIÓN [GENERAL] (E)

Repel Aberration

Tu entrenamiento como Cancerbero te permite mantener a raya a las aberraciones.

Prerrequisito: druida de nivel 3, Cancerbero iniciado.

Beneficio: puedes repeler a criaturas del tipo aberración. Realiza una prueba de Carisma y consulta la tabla 8-9: expulsión de muertos vivientes, en la página 157 del *Manual del jugador*, empleando tu nivel de druida para determinar la aberración más poderosa a la que puedes afectar. Esta aptitud sólo funciona contra aberraciones a 60' de ti. Después tirarás 2d6 + tu nivel de druida + tu modificador de Carisma, para determinar el daño de la expulsión.

Una aberración afectada será mantenida a raya, por lo que será incapaz de moverse hacia ti siempre que mantengas la concentración. Las acciones de la aberración no se verán entorpecidas de ninguna otra forma: podrá luchar con otras criaturas, emplear sus aptitudes sobrenaturales o sortilegas y atacarte con armas a distancia. Si te acercas a ella no ocurrirá nada (la criatura no será repelida). La aberración será libre de realizar cualquier ataque cuerpo a cuerpo contra ti si te pones a su alcance. Si una aberración repelida se aleja de ti para después volver a intenta acercarse, no podrá hacerlo.

Puedes emplear esta aptitud un número de veces al día igual a 3 + tu modificador de Car. La dote Expulsión incrementada te concede usos adicionales de esta aptitud.

RÉQUIEM [GENERAL] (LM)

Requiem

Tu música de bardo afecta a las criaturas muertas vivientes.

Prerrequisito: rasgo de clase música de bardo, Interpretar (cualquiera) 8 rangos.

Beneficio: puedes ampliar los efectos de tus aptitudes enajenadoras de música de bardo y actuación de virtuoso para que influyan incluso en los muertos vivientes. Todos estos efectos sobre las criaturas muertas en vida tienen la mitad de la duración que tendrían con las vivas.

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

RESERVA DE KI AMPLIADA [GENERAL] (CS)

Expanded Ki Pool

Conoces los mantras secretos que te permiten un mayor conocimiento de tu ki.

Prerrequisito: Poder del ki.

Beneficio: obtienes tres usos diarios de tu poder del ki (rasgo de clase del ninja).

RESERVA NECRÓTICA [MONSTRUOSA] (LM)

Necrotic Reserve

No eres inmediatamente destruido cuando tus puntos de golpe queden reducidos a 0 o menos.

Prerrequisitos: Car 13, aptitud sobrenatural consunción o daño de puntuación de característica o consunción de energía.

Beneficio: cada día que aplaques tu hambre consumiendo o dañando la puntuación de característica de una criatura viva o consumiendo su fuerza vital, obtienes una reserva necrótica. Los días en los que la hayas creado, quedas debilitado pero no eres destruido si te infligen daño suficiente para reducir tus puntos de golpe a 0 o menos.

Un muerto viviente debilitado que reaccione por la fuerza proporcionada por su reserva necrótica puede llevar a cabo una sola acción de movimiento o estándar cada asalto (pero no ambas, ni tampoco de asalto completo). Se mueve a la mitad de su velocidad. Realizar acciones de movimiento no le hace correr el riesgo de sufrir más daño, pero llevar a cabo cualquier estándar (o cualquier otra que el DM considere ardua, incluyendo algunas gratuitas como lanzar un conjuro apresurado) gasta de manera inmediata la reserva necrótica. A menos que la acción haya aumentado los puntos de golpe del muerto viviente debilitado, éste es destruido, como también lo es si se le inflige daño adicional después del ataque que le debilitó en primer lugar.

Un muerto viviente sólo puede contar con una reserva necrótica una vez al día, incluso si se alimenta después de que haya conseguido alcanzar puntos de golpe positivos.

Normal: los muertos vivientes reducidos a 0 puntos de golpe o menos son inmediatamente destruidos.

RESISTENCIA A CONJUROS ELEVADA [ELEVADA] (OE)

Exalted Spell Resistance

Eres particularmente resistente a los conjuros malignos.

Prerrequisitos: Car 15+, resistencia a conjuros

Beneficios: contra conjuros malignos (conjuros con el descriptor 'maligno') y aptitudes sortilegas empleadas por ajenos malignos, tu RC se incrementa en +4.

RESISTENCIA A LA ENERGÍA MEJORADA [GENERAL] (RF)

Improved Energy Resistance

Elige una forma de energía a la cual tengas una resistencia natural (que no sea otorgada por conjuros u objetos). Tu resistencia inherente a ese tipo de energía es más efectiva de lo habitual.

Prerrequisito: resistencia natural a una forma de energía (ácido, frío, electricidad, fuego o sonido).

Beneficio: tu resistencia a ese tipo de energía se incrementa en 5. Por ejemplo, si eres un asimar, normalmente tienes una resistencia 5 al ácido, frío y electricidad. Puedes utilizar esta dote para incrementar una de esas resistencias hasta 10, las otras dos permanecen igual.

Especial: puedes adquirir esta dote repetidas veces. Sus efectos no se acumulan. Cada vez que eliges esta dote, se aplica a otro tipo de energía a la cual tengas una resistencia natural.

RESISTENCIA A LA ENERGÍA POSITIVA [MONSTRUOSA] (LM)

Positive Energy Resistance

Eres resistente al daño infligido por los efectos de energía positiva.

Prerrequisitos: tipo muerto viviente.

Beneficio: obtienes RE 10 contra los efectos de energía positiva como los conjuros de *curar*.

RESISTENCIA A LA EXPULSIÓN MEJORADA [MONSTRUOSA] (LM)

Improved Turn Resistance

Tienes unas posibilidades mejores de lo normal de resistirte la expulsión.

Prerrequisitos: tipo muerto viviente.

Beneficio: los clérigos y paladines te afectan menos de lo que te afectarían normalmente. Cuando resuelvas un intento de expulsar, reprender, comandar o reforzar, suma +4 a tu nivel de personaje (Dados de Golpe de monstruo más niveles de clase) para determinar tus Datos de Golpe para los intentos de expulsar, reprender, comandar o reforzar. Por ejemplo, un tumulario de 4DG

con esta dote se trata como un muerto viviente de 8 DG en relación a estos intentos, aunque sigue considerándose una criatura de 4 DG para cualquier otro propósito. Un vampiro que ya tenga resistencia a la expulsión de +4 suma un +4 adicional con esta dote, para un total de +8.

RESISTENCIA AL VENENO [MONSTRUOSA] (ES)

Poison Resistance

Puedes resistir el veneno mejor de lo normal.

Prerrequisitos: ataque especial de veneno como aptitud extraordinaria.

Beneficio: tu naturaleza venenosa te proporciona la capacidad de resistir ataques de veneno. Obtienes un bonificador de competencia +2 en las salvaciones de Fortaleza para resistir los efectos del veneno. Si quien produce el veneno es una criatura de tu misma especie, este bonificador se eleva a +4, siempre que no seas ya inmune al veneno de tu propia especie.

RESISTENCIA DE HECHICERO INFERNAL [HEREDADA] (MJ2)

Infernal Sorcerer Resistance

Eres tan duro y resistente como un engendro de los infiernos, pudiendo ignorar con facilidad el daño por ácido y frío.

Prerrequisitos: Herencia de hechicero infernal, hechicero de nivel 1.

Beneficio: obtienes resistencia al ácido y el frío igual al número total de dotes de hechicero infernal que poseas.

RESISTENCIA DE ROBLE [SALVAJE] (DC)

Oaken Resilience

Puedes obtener la robustez del poderoso roble.

Prerrequisitos: aptitud para usar forma salvaje para convertirse en planta.

Beneficios: puedes emplear una forma salvaje para obtener inmunidad a golpes críticos, veneno, dormir, parálisis, polimorfar y aturdimiento. También obtienes gran estabilidad, que te da un bonificador +8 en las pruebas para evitar ser embestido o derribado. El efecto dura 10 minutos.

RESISTENCIA DIVINA [DIVINA] (CC)

Divine Resistance

Puedes canalizar energía para reducir temporalmente el daño que tú y tus aliados sufrís de algunas fuentes.

Prerrequisito: aptitud de expulsar o reprender muertos vivientes, Limpieza divina.

Beneficio: como acción estándar, gastas uno de tus intentos de expulsar/reprender muertos vivientes para imbuir a todos tus aliados en un radio de 60 pies (tú incluido) de resistencia al fuego 5, frío 5 y electricidad 5. Esta resistencia no se apila con resistencias similares, como aquellas proporcionadas por conjuros o aptitudes especiales. La protección dura tantos asaltos como tu modificador de Carisma.

RESISTENCIA DRAGONIL [DRAGONIL] (RR)

Draconic Resistance

Tu linaje fortalece tu cuerpo contra el tipo de energía de tu progenitor.

Prerrequisitos: Herencia dragonil, Hechicero de nivel 1

Beneficio: obtienes una resistencia al tipo de energía asociado a tu herencia dragonil igual a tres veces el número de dotes dragoniles que tengas actualmente (incluyendo las que adquieras tras obtener esta).

Especial: esta dote no concede beneficios a un personaje cuya herencia dragonil no esté asociada a un tipo de energía, como un hechicero con herencia pan lung.

RESISTENCIA INFERNAL [HEREDADA] (CM)

Fiendish Resistance

Tu línea de sangre te protegé contra la corrosión y el fuego.

Prerrequisitos: alineamiento no bueno, Herencia infernal.

Beneficio: obtienes resistencia al ácido y al fuego igual a tres veces el número de dotes que tengas que incluyan Herencia infernal como prerrequisito (incluyendo las dotes que obtengas después de elegir esta). Estos valores se apilan con cualquier resistencia al ácido o al fuego que puedas tener por tu tipo de criatura, raza o clase, pero no la que provenga de otras fuentes, como conjuros u objetos mágicos.

RESISTENCIA MAYOR [GENERAL] (CC)

Greater Resiliency

Tu resistencia extraordinaria al daño aumenta.

Prerrequisito: RD como rasgo de clase o aptitud innata.

Beneficio: tu RD aumenta en 1. Si normalmente iría aumentando con el nivel, lo sigue haciendo a su índice normal, añadiendo un +1 con normalidad. Por ejemplo, un bárbaro de nivel 13º tiene RD 3/-. Eligiendo esta dote, aumenta a 4/-. Cuando llegue a 16º nivel, su reducción al daño se vuelve 5/- y a 19º nivel se convierte en 6/-. No puedes elegir esta dote más de una vez. Esta

Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

dote no tiene efecto sobre los tipos de arma o daño que superen tu RD. Si tienes más de una forma de RD, eliges cuál aumentas cuando coges esta dote.

RESISTENCIA TROPICAL [GENERAL] (RF)

Jungle Stamina

Estás aclimatado a las junglas llenas de enfermedades del suroeste de Faerûn.

Regiones: Khult, Tashalar (sólo Mhair y las junglas negras), enano salvaje

Beneficio: recibes un +2 a todas las pruebas de Supervivencia y un +2 a los TS de Fortaleza contra enfermedades.

RESISTENTE A LA PLAGA [GENERAL] (RF)

Plague Resistant

Eres un descendiente del puñado de combatientes que lucharon en los campos de Nun y sobrevivieron a la Guerra corrupta khondazhana en el 902 CV.

Prerrequisito: humano khondazhano.

Región: el estrecho de Vilhon

Beneficio: ganas un bonificador de resistencia +4 contra enfermedad y conjuros o efectos que produzcan enfermedades. Este bonificador se aplica a los TS para resistir el daño a las características por enfermedades así como a los TS contra la exposición inicial de la enfermedad.

RESISTIR VENENO [REGIONAL] (GJF)

Resist Poison

Tu pueblo se ha ido endureciendo frente a muchas sustancias mortales mediante la exposición controlada a ellas o simplemente por la hostilidad de su entorno natal. Puedes soportar sin problemas venenos que matarían al resto.

Prerrequisitos: enano (Infraoscuridad [Noroscuridad]), gran trasgo (montañas Terrapid), humano (Dambrazh o Lapalaiya), orco (el mar de la Luna o el Norte), osgo (montañas Terrapid), quitinoso (Infraoscuridad [Yázhkhol]) o trasgo (montañas Terrapid).

Beneficio: recibes un bonificador +4 en los TS de Fort contra veneno.

Especial: sólo puedes elegir esta dote como personaje de nivel 1. No puedes tener más de una dote regional.

RESONANCIA [GENERAL] (ES)

Reverberation

Tu ataque sónico es más potente de lo normal.

Prerrequisito: ataque especial sónico.

Beneficio: suma +2 a la CD de todos los tiros de salvación contra tu ataque sónico.

Especial: si tienes más de una forma de ataque sónico, debes obtener esta dote varias veces, aplicándola cada vez a uno de tus ataques sónicos.

RESOPLAR [GENERAL] (ES)

Blowhard

Puedes golpear a los contrincantes con tus soplidos.

Prerrequisitos: Con 20, tamaño Enorme, Ataque poderoso.

Beneficio: puedes usar tu respiración como una acción de ataque para afectar a todas las criaturas en un cono de 5' de largo por cada punto de tu bonificador de Constitución. Cada criatura del área está afectada como si fuera golpeada por un efecto de viento. La fuerza del efecto del viento se determina en base a tu categoría de tamaño, tal como se indica en la tabla siguiente.

Categoría de tamaño	Efecto del viento
Enorme	Fuerte
Gargantuesco	Severo
Colosal	Vendaval

Si tienes un arma de aliento, no puedes usar esta dote y tu arma de aliento al mismo tiempo.

RESPIRACIÓN ACUÁTICA [RESERVA] (CM)

Aquatic Breath

Tu reserva de magia te permite respirar normalmente incluso bajo el agua.

Prerrequisito: aptitud para lanzar conjuros de nivel 3.

Beneficio: mientras tengas un conjuro de agua de nivel 3 o superior disponible para lanzar, puedes respirar normalmente tanto aire como agua. Esta cualidad sobrenatural no requiere activación

Como beneficio secundario, obtienes un bonificador +1 de competencia a tu nivel de lanzador cuando lanzas conjuros de agua.

RESPIRACIÓN CONTROLADA [GENERAL] (ES)

Controlled Respiration

Puedes estar fuera del agua más tiempo de lo normal.

Prerrequisito: límite de tiempo para permanecer fuera del agua, Aguante.

Beneficio: puedes controlar tu respiración para quedarte fuera del agua un período de tiempo mayor de lo que podrías normalmente. Dobra el límite de

tiempo normal después del cual debes empezar a realizar pruebas de Constitución para evitar el ahogamiento.

Esta dote no permite respirar aire a las criaturas que, como los peces, normalmente no pueden hacerlo.

RESPIRACIÓN FURIOSA [ALIENTO] (RR)

Furious Inhalation

Cuando estás furioso, puedes usar tu arma de aliento para causar daño de energía con tus ataques de mordisco.

Prerrequisitos: Subtipo sangre de dragón, Con 13, aptitud de furia o frenesí, ataque de mordisco, arma de aliento.

Beneficio: cuando entras en furia o frenesí, puedes canalizar un uso de tu arma de aliento para añadir daño de energía a tus ataques de mordisco. Activar esta aptitud es una acción gratuita; el efecto permanece hasta que finalice tu furia o hasta que vuelvas a usar tu arma de aliento. Mientras esta dote está activa, tus ataques de mordisco causan 2d6 puntos de daño de energía adicional, del mismo tipo que tu arma de aliento. Si tu arma de aliento no causa daño de energía, el mordisco hace daño por fuego.

RESPLANDOR SAGRADO [ELEVADA] (OE)

Holy Radiance

Puedes incrementar la intensidad de la luz que te rodea para causar daño a las criaturas muertas vivientes.

Prerrequisitos: Car 15+, Halo de luz

Beneficio: a voluntad, como acción gratuita, puedes aumentar el resplandor que te rodea hasta convertirlo en un hiriente destello que emite una potente luz en un radio de 10' (y penumbra hasta 20'). Los muertos vivientes que entren en la zona iluminada sufren 1D4 puntos de daño por cada asalto que permanezcan expuesto a tu luz.

RETARDAR CONJURO [METAMÁGICA] (RC)

Delay Spell

Puedes lanzar conjuros que entrarán en efecto tras un corto periodo de tiempo a tu elección.

Prerrequisitos: cualquier dote metamágica.

Beneficio: cuando lanzas un conjuro, determinas un retardo de 1 a 5 asaltos antes de que surta efecto. Una vez decidido, el tiempo de retardo no se puede cambiar; el sortilegio se activa justo antes de tu turno en el asalto que decidas. Esta dote sólo puede afectar a conjuros de área, personales y de toque.

Cualquier decisión que tomarías sobre el conjuro (incluidas tiradas de ataque, objetivos designados o la determinación o forma del área) se deciden al lanzar el conjuro, y sus efectos (incluido el daño y los TS) se deciden al activarse. Si las condiciones cambian durante el periodo de retardo de un modo que harían imposible lanzar el conjuro (si el objetivo del conjuro se aleja hasta más allá del alcance, por ejemplo), el sortilegio falla. Durante el periodo de retardo, un conjuro retardado puede disiparse normalmente, y puede detectarse en el área o sobre el objetivo (si es aplicable). Un conjuro retardado usa un espacio de conjuros tres niveles superior al nivel real del sortilegio.

RETARDAR POCIÓN [GENERAL] (CM)

Delay Potion

Puedes beber una poción y posponer sus efectos.

Prerrequisito: Saber (arcano) 1 rango.

Beneficio: puedes beber una poción y retrasar sus efectos durante un número de horas igual a tu modificador de Constitución (mínimo 1 hora). En cualquier momento durante este periodo, puedes activar los efectos de la poción como acción rápida. Si la duración expira antes de que actives la poción, se gasta sin efecto.

Puedes retrasar solo una poción cada vez. Debes activar una poción retardada antes de que puedas retrasar otra.

RETROCESO MÍSTICO [RESERVA] (CM)

Mystic Backlash

Con un toque, tu magia corrompe los conjuros de tu enemigo.

Prerrequisito: aptitud para lanzar conjuros de nivel 5.

Beneficio: mientras tengas un conjuro de abjuración de nivel 5 o superior disponible para lanzar, puedes hacer que el lanzamiento de conjuros de otra criatura resulte dañino para ella. El uso de esta dote requiere un ataque de toque cuerpo a cuerpo que no provoca ataques de oportunidad.

Como acción estándar, con un toque con éxito puedes infundir a otra criatura con magia funesta durante un número de asaltos igual al nivel del conjuro de abjuración de mayor niveles que tengas disponible. Una salvación de Voluntad con éxito reduce esta duración a 1 asalto.

Mientras dure el efecto, cada vez que el objetivo complete el lanzamiento de un conjuro, recibe un daño igual al nivel del conjuro de abjuración que determinó la duración del efecto. Ya que el lanzamiento del conjuro ya se ha completado, esto no cuenta como daño producido durante el lanzamiento.

Como beneficio secundario, obtienes un bonificador +1 de competencia a tu nivel de lanzador cuando lanzas conjuros de abjuración.

REVOLVERSE [GENERAL] (ES)

Scramble

Eres tan escurridizo que puedes evitar los golpes dañinos.

Prerrequisito: Des 15, tamaño Pequeño o menor, Evasión mejorada.

Beneficio: los efectos de esta dote se parecen a la aptitud de pícaro de rodar a la defensiva, pero puedes usar Revolverse para evitar completamente un ataque potencialmente letal. Una vez al día, cuando deberías quedar a 0 puntos de golpe o menos debido al daño en combate (de un arma u otro golpe, pero no un conjuro o aptitud sortillega), puedes intentar revolverte y apartarte a tiempo. Esto precisa de un tiro de salvación de Reflejos (CD 10 + el daño infligido). Si la salvación tiene éxito, evitas completamente el daño. Debes ser consciente del ataque y capaz de reaccionar ante él y por tanto no puedes usar Revolverse si te es negado el bonificador de Destreza a la Clase de armadura.

Especial: como normalmente no puedes realizar un tiro de salvación para evitar el daño de un golpe, la evasión mejorada no se aplica. Eso significa que no puedes intentar una salvación dos veces contra el mismo ataque.

RITUAL DE LA OPOSICIÓN ARCANA [GENERAL] (GJE)

Ritual of Arcane Opposition

Te han fortalecido contra los efectos de la magia arcana. Mediante un ritual de la secta de los Cenicientos.

Prerrequisito: incapaz de lanzar conjuros arcanos.

Beneficio: obtienes un bonificador +1 a los TS contra conjuros arcanos. Si fallas voluntariamente un TS contra un conjuro arcano, este beneficio terminará de inmediato.

Especial: consultar Rituales de los druidas de Eldeen en la descripción de los tipos de dotes.

RITUAL DEL ABRAZO DE LA PLAGA [GENERAL] (GJE)

Ritual of Blight's Embrace

Has sido protegido contra los efectos de venenos y enfermedades por un ritual de los Hijos del invierno, que refuerza tus lazos con las sabandijas.

Prerrequisito: alineamiento no bueno.

Beneficio: obtienes un bonificador +1 a los TS contra venenos y enfermedades. Si dañas a una sabandija que no os haya causado daño antes a ti o a alguno de tus aliados, este beneficio terminará de inmediato.

Especial: consultar Rituales de los druidas de Eldeen en la descripción de los tipos de dotes.

RITUAL DEL ALMA ETERNA [GENERAL] (GJE)

Ritual of the Timeless Soul

Has sido bendecido por los señores feéricos de Thelanis en un ritual de la secta de los Cantores verdes, por lo que temporalmente puedes rehuir el abrazo del tiempo.

Prerrequisito: alineamiento caótico.

Beneficio: eres inmune a cualquier efecto dañino del tiempo fluctuante derivado del viaje interplanario (como un viaje a Thelanis, la Corle de las hadas). El tiempo "perdido" a causa de estos electos planarios nunca te alcanzará (si la duración de este beneficio expira mientras aún te encuentres en un plano con tiempo fluctuante, cualquier tiempo posterior pasado allí te afectará normalmente). Si dañas a una fata que no os haya causado daño antes a ti o a alguno de tus aliados, este beneficio terminará de inmediato.

Especial: consultar Rituales de los druidas de Eldeen en la descripción de los tipos de dotes.

RITUAL DEL VÍNCULO FORESTAL [GENERAL] (GJE)

Ritual of the Woodland Bond

Has desarrollado un lazo con la vegetación de los bosques, gracias a un ritual de los Guardas del bosque.

Prerrequisito: alineamiento no maligno.

Beneficio: no sufrirás ningún penalizador a tus pruebas de Moverse sigilosamente o Piruetas realizadas en zonas de vegetación densa, y considerarás sus casillas como si fuesen terreno normal en lugar de difícil a efectos de dichas pruebas (consulta la página 87 de la Guía del Dungeon Master). La maleza espesa, así como cualquier otra zona de terreno difícil, afectará a tus demás formas de movimiento de la manera habitual. Si dañas a un animal o criatura vegetal que no os haya causado daño antes a ti o a alguno de tus aliados, este beneficio terminará de inmediato.

Especial: consultar Rituales de los druidas de Eldeen en la descripción de los tipos de dotes.

ROMPER ARMA A DISTANCIA [GENERAL, GUERRERO] (CC)

Ranged Sunder

Puedes atacar el arma de un oponente a distancia.

Prerrequisitos: Fue 13, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, ataque base +5.

Beneficio: al atacar objetos, infliges daño completo (en vez de la mitad de daño) con armas a distancia cortantes o contundentes. Puedes hacer intentos de romper arma a distancia con armas perforantes, como las flechas, pero sólo causas la mitad del daño; divide el daño infligido por 2 antes de aplicar la dureza del objeto. Debes estar a menos de 30 pies de tu oponente para realizar un intento de romper arma a distancia.

Normal: los objetos sufren la mitad de daño de las armas a distancia (excepto de las máquinas de asedio y similares). Sólo puedes romper un arma con un ataque cuerpo a cuerpo usando un arma cortante o contundente.

Especial: al usar esta dote, el personaje no obtiene los beneficios de la dote Romper arma mejorado.

ROMPER ARMA MEJORADO [GENERAL]

Improved Sunder

Eres un experto en atacar las armas y escudos de tus oponentes, así como otros objetos

Prerrequisitos: Ataque poderoso, Fue 13.

Beneficio: cuando atacas un objeto sujeto o transportado por un oponente (como un arma o un escudo), no provocas un ataque de oportunidad. Además, obtienes un bonificador +4 en todas las tiradas de ataque realizadas para atacar un objeto sujeto o transportado por otro personaje.

Normal: sin esta dote provocas un ataque de oportunidad cuando golpeas un objeto sujeto o transportado por otro personaje.

ROTURA AFORTUNADA [SUERTE] (CS)

Lucky Break

Puedes golpear un objeto en el lugar adecuado.

Beneficio: puedes gastar una repetición de tirada de suerte como acción rápida para repetir una prueba de Fuerza para romper un objeto o forzar la apertura de una puerta.

Ganas una repetición de tirada de suerte al día.

RUGIDO PODEROSO [MONSTRUOSA] (ES)

Mighty Roar

Desestabilizas a tus contrincantes con un atroz rugido cuando atacas.

Prerrequisito: animal o bestia mágica, tamaño Grande.

Beneficio: una vez al día puedes usar esta dote como una acción estándar. Tu poderoso rugido afecta a todos los contrincantes a menos de 30' de ti que puedan oír tu rugido y tengan

un nivel de personaje inferior al tuyo. Un contrincante afectado debe salvarse contra Voluntad (CD 10 + ½ de tus Dados de Golpe + tu modificador de Carisma) para negar el efecto. El fallo significa que el contrincante queda estremecido durante 1d6 asaltos. Una criatura estremecida sufre un penalizador de moral -2 en las tiradas de ataque, pruebas y tiros de salvación.

RUGIDO PODEROSO MAYOR [MONSTRUOSA] (ES)

Greater Mighty Roar

Desestabilizas a tus contrincantes con un atroz rugido cuando atacas.

Prerrequisitos: animal o bestia mágica, tamaño Grande, Rugido poderoso.

Beneficio: esta dote funciona como la de Rugido poderoso, excepto que cada contrincante que falle una salvación de Voluntad (CD 10 + ½ de tus Dados de Golpe + tu modificador de Car) queda despavorido durante 2d6 asaltos. Una criatura despavorida sufre un penalizador de moral -2 en las tiradas de ataque, salvaciones y pruebas, tiene un 50% de posibilidades de dejar caer cualquier cosa que sostenga y huye de ti tan rápido como puede. Los efectos de estar despavorido sustituyen a los de estar estremecido.

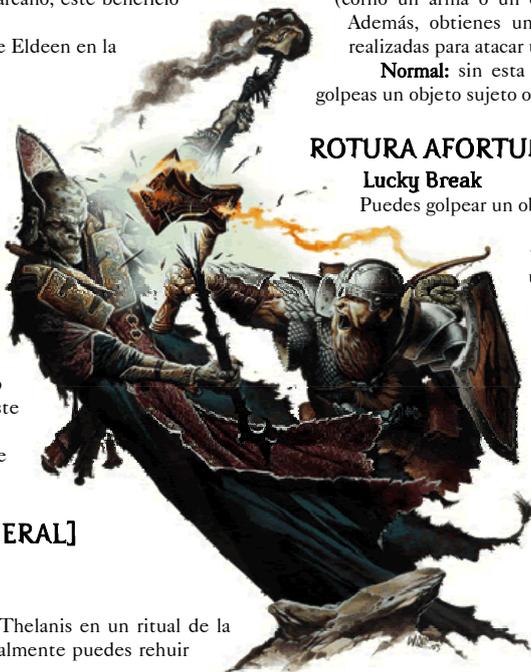
SABER ANCESTRAL [RACIAL] (RS)

Ancestral Knowledge

Tienes una fuerte conexión con los ancestros de tu clan, lo que te proporciona comprensión y conocimientos más allá de los reinos mortales.

Prerrequisitos: Enano, Sab 15.

Beneficio: puedes hacer cualquier prueba de Saber sin entrenar, incluso si la CD es mayor de 10. Además, puedes usar tu modificador de Sabiduría para cualquier prueba de Saber en lugar de tu modificador de Inteligencia.



Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

Normal: un personaje sólo puede hacer pruebas de Saber sin entrenar si la CD es 10 o inferior, y las habilidades de Saber se basan en la Inteligencia.

SABER DE HECHICERO CELESTIAL [HEREDADA] (MJ2)

Celestial Sorcerer Lore

El poder de tus antepasados te concede el conocimiento de varios conjuros

Prerrequisitos: Herencia de hechicero celestial, otras dos dotes de hechicero celestial cualesquiera, hechicero de nivel 1

Beneficio: añadirás *círculo mágico contra el mal, don de lenguas y teleportar* a tu lista de conjuros conocidos. Obtendrás estos conjuros cuando tengas acceso a conjuros del nivel apropiado. Estos conjuros se sumarán a los que conozcas en función de tu nivel de hechicero.

SABER DE VETERANO [GENERAL, GUERRERO] (HG)

Veteran Knowledge

A diferencia de otros, eres capaz de ver las ventajas que se podrían obtener en el campo de batalla.

Prerrequisitos: ataque base +2, 1 rango en Saber (historia).

Beneficio: obtienes un bonificador +5 en las pruebas de Saber que realices para obtener ventajas estratégicas (consulta la sección 'Ventajas estratégicas' en la página 70 Manual: Héros de guerra).

SABER TRIVIAL [RACIAL] (RS)

Trivial Knowledge

Tienes la aptitud de recurrir a conocimientos oscuros en situaciones apropiadas.

Prerrequisitos: Gnomo, Int 13.

Beneficio: cuando hagas una prueba de Saber o una prueba de Conocimiento de bardo, tira dos veces y usa el mejor de los dos resultados.

SALPICADURA ÁCIDA [RESERVA] (CM)

Acidic Splatter

Puedes canalizar la energía mágica en forma de orbes de ácido.

Prerrequisito: aptitud para lanzar conjuros de nivel 2.

Beneficio: mientras tengas un conjuro de ácido de nivel 2 o superior disponible para lanzar, puedes arrojar un orbe de ácido como ataque de toque a distancia. El ataque tiene un alcance de 5 pies por nivel del conjuro de ácido de mayor nivel que tengas disponible para lanzar y causa 1d6 puntos de daño por nivel de ese conjuro de ácido.

Como beneficio secundario, obtienes un bonificador +1 de competencia a tu nivel de lanzador cuando lanzas conjuros de ácido.

SALTADOR CELESTIAL [GENERAL] (MJ2)

Leap of the Heavens

Tu excelente forma física y tu preparación profesional te permiten ejecutar saltos sobrehumanos.

Prerrequisito: Saltar 4 rangos.

Beneficio: cuando realices una prueba de Saltar, la CD no se duplicará si no puedes mover 20' en línea recta antes del salto. Si puedes moverte 20' en línea recta antes del salto, obtendrás un bonificador +5 de competencia a la prueba.

Normal: todas las pruebas de Saltar requieren una carrerilla de 20' en línea recta, o si no la CD del salto se duplica.

SALTAMONTES [GENERAL] (ES)

Peak Hopper

Estás adaptado al entorno montañoso o de colinas.

Prerrequisito: terreno de montañas o colinas.

Beneficio: tu entorno alpino ha hecho que seas capaz de asentar mejor los pies. Obtienes un bonificador de competencia +2 en las pruebas de Equilibrio y Trepas.

SALTO DE BATALLA [GENERAL] (EI)

Battle Jump

Sabes cómo lanzar un ataque devastador desde arriba al caer sobre tu contrincante.

Región: taer.

Beneficio: puedes ejecutar una carga simplemente lanzándote desde una altura de al menos 5' por encima de tu contrincante. Por ejemplo, una repisa a 10' por encima del suelo de una caverna sería suficiente para saltar sobre una criatura de tamaño Mediano, mientras que hace falta una repisa de 15' de alto para saltar sobre una Grande. No puedes saltar desde más de 30' sobre tu contrincante, ni tampoco puedes dar un salto de batalla efectivo mientras estás

bajo la influencia de un conjuro de volar o levitar, ya que tienes que lanzarte hacia abajo sobre tu contrincante.

Si logras acertar, puedes elegir bien infligir doble daño con un arma cuerpo a cuerpo o un ataque natural o bien intentar un ataque de derribo. Se te considera una categoría de tamaño mayor de lo normal si intentas derribar con el salto de batalla. Después del ataque sufres daño normal de caída según la distancia desde la que saltaste. Tienes derecho a una prueba de Saltar (CD 15) para sufrir menos daño, como si hubieras caído desde 10' menos de lo que lo hiciste en realidad. Si fallas esta prueba de Saltar, quedas tumbado a 5' de tu contrincante.

También puedes usar Salto de batalla para intentar iniciar una presa en vez de realizar un ataque normal. Si lo consigues, se te considera una categoría más grande de lo normal durante tu primera prueba de presa siguiente al salto de batalla.

Normal: cualquiera puede intentar saltar sobre un enemigo, pero no se considera una carga y no obtiene doble daño ni el bonificador de tamaño con tal ataque.

SALTO DEL LEÓN [SALVAJE] (DC)

Lion's Pounce

Puedes realizar un ataque terrible al final de una carga.

Prerrequisitos: aptitud para usar forma salvaje.

Beneficios: cuando cargas, puedes emplear una forma salvaje para realizar un ataque completo al final de una carga.

Normal: sin esta dote, sólo puedes realizar un único ataque tras una carga.

SALTO PODEROSO [GENERAL] (ES)

Mighty Leaping

Has desarrollado los músculos de tus patas y te has entrenado para dar grandes saltos.

Prerrequisitos: Fue 21, Esquiva, Movilidad, 9 rangos en Saltar o un bonificador racial en las pruebas de Saltar.

Beneficio: obtienes un bonificador de competencia +10 en las pruebas de Saltar. Si saltas intencionadamente hacia abajo desde cualquier altura, una prueba con éxito de Saltar (CD 15) te permite sufrir un daño de caída como si hubieras saltado desde 20' menos.

Normal: si esta dote, una prueba con éxito de Saltar te permite recibir daño como si hubieras caído desde 10' menos.

Especial: una criatura con esta dote no está limitada por su altura cuando salta.

SANGRE DE AZER [GENERAL] (RF)

Azerblood

Eres descendiente de los enanos escudo del clan Azerkyn, que gobernó antaño el reino adamantino de Xozhaerin bajo Amn occidental. La sangre de azer corre espesa por tus venas.

Prerrequisito: enano escudo

Regiones: Amn, enano escudo.

Beneficio: recibes un bonificador +4 a los TS contra los efectos de fuego. También recibes un bonificador +1 a las pruebas de Artesanía (fabricación de armas, de armaduras y herrería).

SANGRE DEL SEÑOR DE LA GUERRA [GENERAL] (RF)

Blood of the Warlord

Puedes influir sobre un gran número de orcos.

Prerrequisitos: orco, puntuación de Liderazgo básica mayor o igual que 10.

Beneficio: eres visto como un rey de reyes y un líder natural para los orcos. Obtienes un bonificador +2 a todas las pruebas de Diplomacia e Intimidar hechas para influir a los orcos. Además, siempre que estés visible dirigiéndolos, todos tus seguidores ganan un bonificador de moral +1 a sus ataques y TS de Voluntad.

SANGRE PÉTREA [GENERAL] (RF)

Stoneblood

Tu sangre es espesa como la lava enfriándose, dificultándote morir debido a las heridas recibidas por caídas.

Prerrequisitos: Con 13, úrdunnir.

Región: úrdunnir.

Beneficio: cuando estás muriéndote, tienes un 50% por asalto de estabilizarte y de desangrarte hasta la muerte.

Normal: un personaje normalmente tiene un 10% de estabilizarse cuando se está muriendo.

SANGRE SERPENTINA [REGIONAL] (GJF)

Snake Blood



Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

La corrupción de los yuan-ti corre por tus venas. No hay ningún signo externo que revele tu herencia, pero sin lugar a dudas eres algo más (o menos) que humano.

Prerrequisitos: humano (el estrecho de Vilhon, Khult, el lago del Vaho, Lapalaiya, Samarakh, Tashalar, las Tierras centrales occidentales, Zharsult o Zhindol).

Beneficio: obtienes un bonificador +2 en los TS de Reflejos y un bonificador +2 en los TS de Fortaleza contra venenos.

Especial: sólo puedes elegir esta dote como personaje de nivel 1. No puedes tener más de una dote regional.

SANTIFICAR ARMA [ELEVADA] (OE)

Sanctify Weapon

Puedes concentrar el poder divino en tu arma.

Prerrequisitos: capaz de lanzar *alinear arma*.

Beneficio: cuando lances *alinear arma* el arma afectada quedara santificada.

Un arma santificada causa 1 punto de daño a criaturas malignas, 1D4 a ajenos malignos o muertos vivientes. Además, las criaturas con la plantilla “corrupto” no pueden recuperar los puntos de daño causados.

SANTIFICAR ATAQUE NATURAL [ELEVADA] (OE)

Sanctify Natural Attack

Puedes concentrar tu poder divino en tus ataques naturales.

Prerrequisitos: uno o mas ataques con armas naturales, ataque base +5.

Beneficios: cada vez que causes daño con un arma natural, causarás 1 punto adicional a las criaturas malignas o 1D4 a los ajenos malignos o muertos vivientes. Además tus ataques se consideraran buenos a efectos de superar la RD.

SANTIFICAR IMPACTO KI [ELEVADA] (OE)

Sanctify Ki Strike

El poder sagrado inunda tus ataques sin arma.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, Impacto ki (legal), Car 15+

Beneficios: tus ataques sin armas causan 1 punto de daño adicional a las criaturas malignas o 1D4 a ajenos malignos o muertos vivientes. Además se consideraran de alineamiento bueno a efectos de superar la RD.

SANTIFICAR IMPACTO MARCIAL [ELEVADA] (OE)

Sanctify Martial Strike

El poder sagrado inunda tus ataques con cierto tipo de armas.

Prerrequisitos: Car 15+, Soltura con el arma elegida

Beneficio: siempre que empuñes un tipo de arma concreto, esta causara 1 punto de daño a las criaturas malignas, o 1D4 a ajenos malignos o muertos vivientes. Además se consideraran de alineamiento bueno a efecto de superar la RD

Especial: puedes elegir esta dote muchas veces pero cada vez será con un arma diferente.

SANTIFICAR RELIQUIA [CREACIÓN DE OBJETO] (DC)

Sanctify Relic

Puedes crear objetos mágicos que están imbuidos con un vínculo con tu deidad.

Prerrequisitos: cualquier otra dote de creación de objeto.

Beneficios: las reliquias son objetos mágicos (casi siempre objetos maravillosos) que dependen de un vínculo divino con una deidad específica para funcionar.

SECRETO DE CONJURO ADICIONAL [GENERAL] (RC)

Extra Spell Secret

Aprendes un nuevo secreto de conjuro.

Prerrequisitos: aptitud de clase secreto de conjuro, aptitud para lanzar conjuros de 2º nivel.

Beneficio: eliges un conjuro que conozcas y lo modificas permanentemente como si hubiera sido afectado por Ampliar conjuro, Prolongar conjuro, Conjurar sin moverse o Conjurar en silencio. El nivel del conjuro no cambia, ni tampoco, una vez elegidos, el sortilegio y la dote. A medida que avanzas de nivel, puedes elegir el mismo conjuro para volver a modificarlo con otros secretos de conjuro (ya sea con usos adicionales de esta dote o mediante la aptitud de clase). No debes conocer la dote metamágica que aplicas al conjuro.

Especial: puedes adquirir esta dote varias veces. Cada vez puedes elegir

otro conjuro para modificarlo como si hubiera sido afectado por una de las dotes metamágicas mencionadas. También puede elegir el mismo sortilegio para múltiples aplicaciones de esta dote.

SECRETOS SUSURRADOS [INICIADO] (RD)

Whispered Secrets

Reverencias al Señor Mutilado, y has dedicado tu miserable e indigna vida a aprender algunos pocos de los secretos del Susurrado.

Prerrequisitos: Clérigo de nivel 1, Vecna como deidad.

Beneficio: añade Escuchar y Avistar a la lista de tus habilidades de clase de clérigo. Además, automáticamente eres consciente de cualquier intento de observación contra ti usando conjuros o efectos de adivinación (escudriñamiento). Esta aptitud extraordinaria no te permite distinguir al escudriñador, el tipo de dispositivo o conjuro utilizado o su localización.

Además, puedes añadir los siguientes conjuros a tu lista de conjuros de clérigo:

1º *Disfrazarse:* cambia tu apariencia.

2º *Visión en la oscuridad:* ves 60 pies en la oscuridad total.

3º *Labia:* ganas +30 a pruebas de Engañar y tus mentiras evitan detección mágica.

4º *Ojo arcano:* ojo flotante invisible que se mueve 30'/asalto.

5º *Ojos fisgones:* 1d4+1 ojos flotantes/nivel vigilan por ti.

6º *Analizar esencia mágica:* revela aspectos mágicos del sujeto.

8º *Mente en blanco:* el sujeto es inmune a magia mental/emocional y escudriñamiento.

SEDUCTOR [GENERAL] (CS)

Sweet Talker

Tu pericia social es más pronunciada que la de la mayoría.

Prerrequisito: dos trucos de habilidad de interacción.

Beneficio: aprendes inmediatamente hasta dos trucos de habilidad de interacción sin coste, y tu límite de trucos de habilidad conocidos aumenta en uno.

Normal: estás limitado a un número máximo de trucos de habilidad igual a la mitad de tu nivel de personaje.

SEGUIDORES ADICIONALES [LÍDER] (HG)

Extra Followers

Tu carismático magnetismo atrae más y más seguidores bajo tu estandarte.

Prerrequisitos: Car 13, Liderazgo.

Beneficio: puedes liderar el doble de seguidores de los que indique tu capacidad de Liderazgo (consulta la página 106 de la Guía del Dungeon Master). Por ejemplo, un personaje con esta dote y una puntuación de Liderazgo de 15, podrá dirigir a 40 seguidores de nivel 1, cuatro seguidores de nivel 2 y dos seguidores de nivel 3.

SELLO BRILLANTE [RACIAL] (RD)

Bright Sigil

Has conseguido un mayor grado de control sobre tus sellos. Cuando te concentras, puedes emitir una potente iluminación desde los símbolos brillantes que rodean tu cabeza.

Prerrequisito: Ilumian.

Beneficio: como acción estándar, puedes aumentar la iluminación de tus sellos de ilumian para proporcionar una luz brillante. Tus sellos desprenden una iluminación equivalente a un conjuro de *luz del día*. La luz más brillante permanece mientras mantengas la concentración y 1 asalto después de eso.

Normal: los sellos de un ilumian proporcionan normalmente iluminación sombría de 5 pies de radio, equivalente a una vela.

SELLO MEJORADO (AESH) [RACIAL] (RD)

Improved Sigil (Aesh)

Conectas con tu sello de poder *aesh* para obtener una precisión mejorada con tus armas cuerpo a cuerpo predilectas.

Prerrequisitos: Ilumian, sello de poder *aesh*.

Beneficio: tu sello de poder *aesh* te concede un bonificador +1 introspectivo a las tiradas de daño con cualquier arma con la que hayas elegido la dote de Soltura con un arma.

SELLO MEJORADO (HOOM) [RACIAL] (RD)

Improved Sigil (Hoom)

Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

Conectas con tu sello de poder *hoon* para ayudarte a sobrevivir condiciones mortíferas.

Prerrequisitos: Ilumian, sello de poder *hoon*.

Beneficio: tu sello de poder *hoon* te concede un bonificador +1 introspectivo a los tiros de salvación contra efectos de muerte, a las salvaciones para evitar la muerte por daño masivo y a salvaciones de Fortaleza para evitar el daño atenuado debido a entornos cálidos o fríos o para resistir el daño por asfixia.

SELLO MEJORADO (*KRAU*) [RACIAL] (RD)

Improved Sigil (*Krau*)

Conectas con tu sello de poder *krau* para aumentar la energía de tus palabras mágicas.

Prerrequisitos: Ilumian, sello de poder *krau*.

Beneficio: elige una cantidad de conjuros con componentes verbales que puedas lanzar igual al número de sellos de poder que poseas. Cuando lances uno de esos conjuros, el nivel efectivo del conjuro aumenta en 1 (como si estuviera afectado por la dote de Intensificar conjuro, pero sin cambios en el tiempo de lanzamiento del conjuro o el espacio de conjuro). Todos los efectos que dependan del nivel de conjuro se calculan de acuerdo al nivel intensificado.

Cuando obtengas la aptitud de lanzar un nuevo nivel de conjuros, puedes reasignar los conjuros elegidos para mejorar con esta dote. Por ejemplo, un mago que alcance el nivel 3 y obtenga la aptitud de lanzar conjuros de 2º nivel podría reasignar los conjuros afectados por esta dote.

Especial: si lanzas uno de tus conjuros elegidos usando la dote de Conjurar en silencio, esta dote no tiene efecto.

SELLO MEJORADO (*NAEN*) [RACIAL] (RD)

Improved Sigil (*Naen*)

Conectas con tu sello de poder *naen* para ver a través de ilusiones y resistir efectos basados en el idioma.

Prerrequisitos: Ilumian, sello de poder *naen*.

Beneficio: tu sello de poder *naen* te concede un bonificador +1 introspectivo por cada sello de poder a los tiros de salvación contra ilusiones y contra efectos dependientes del idioma.

SELLO MEJORADO (*UUR*) [RACIAL] (RD)

Improved Sigil (*Uur*)

Conectas con tu sello de poder *uur* para obtener precisión mejorada con armas a distancia.

Prerrequisitos: Ilumian, sello de poder *uur*.

Beneficio: tu sello de poder *uur* te concede un bonificador +1 introspectivo por cada sello de poder a las tiradas de daño de armas a distancia cuando tu objetivo tenga negado su bonificador de Destreza a la Clase de Armadura.

SELLO MEJORADO (*VAUL*) [RACIAL] (RD)

Improved Sigil (*Vaul*)

Conectas con tu sello de poder *vaul* para resistir efectos mentales.

Prerrequisitos: Ilumian, sello de poder *vaul*.

Beneficio: tu sello de poder *vaul* te concede un bonificador +1 introspectivo por cada sello de poder a los tiros de salvación contra efectos y aptitudes enajenadores.

SELLO SUTIL [RACIAL] (RD)

Subtle Sigil

Eres capaz de ocultar tus sellos en la invisibilidad, pero todavía puedes extraer su energía mágica.

Prerrequisito: Ilumian.

Beneficio: puedes hacer que tus sellos desaparezcan o reaparezcan como acción gratuita. Obtienes los beneficios completos de tus sellos de poder incluso cuando estos no son visibles.

Normal: los ilumian pueden apagar sus sellos o hacerlos reaparecer con una acción estándar y pierden los beneficios de sus sellos de poder mientras están apagados.

SELLOS DE PODER MEJORADOS [RACIAL] (RD)

Enhanced Power Sigils

Tus sellos de poder ilumian son más poderosos de lo normal.

Prerrequisitos: Ilumian, dos sellos de poder.

Beneficio: los bonificadores concedidos por cada uno de tus sellos de poder mejora en 1.

Normal: sin esta dote, los bonificadores concedidos por cada uno de tus sellos de poder son iguales al número de sellos de poder que poseas.

SEMBLANTE SOMBRÍO [GENERAL] (RF)

Grim Visage

Tus ojos han visto mucho, y ahora muestran a los demás que no eres una persona con la que se juega. Incluso las personas elocuentes tartamudean ante ti.

Prerrequisitos: humano damarano

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a las pruebas de Intimidar y Averiguar intenciones.

SEMIVIVO AERENI [GENERAL] (GJE)

Aerenal Half–Life

Los Sacerdotes de la transición te han sometido a extraños rituales que te han situado en un punto intermedio entre el mundo de los vivos y el de los muertos.

Prerrequisitos: elfo, región de origen Aerenal.

Beneficio: tu piel se vuelve lívida y arrugada, lo cual te da la apariencia de un zombi o liche. Tu vínculo con el mundo de los muertos te concede dos beneficios.

Cuando lances un conjuro de nigromancia, tu nivel de lanzador efectivo aumentará en 1 punto.

Cuando gastes un punto de acción en un intento de expulsar o reprender muertos vivientes, se aplicará tanto a la tirada de expulsión como a la subsiguiente tirada de daño de expulsión.

SENSIBILIDAD MÁGICA [RESERVA] (CM)

Magic Sensitive

Ves literalmente las emanaciones de la magia a tu alrededor.

Prerrequisito: aptitud para lanzar conjuros de nivel 3.

Beneficio: mientras tengas un conjuro de adivinación de nivel 3 o superior disponible para lanzar, puedes sentir auras mágicas (como si hubieras lanzado *detectar magia*). El alcance de tu detección es igual a 5 pies por nivel del conjuro de adivinación de mayor nivel que tengas disponible para lanzar. Activar o concentrarte en esta aptitud requiere una acción estándar.

Como beneficio secundario, obtienes un bonificador +1 de competencia a tu nivel de lanzador cuando lances conjuros de adivinación.

SENTIDO CIEGO [GENERAL] (AC)

Blindsense

Puedes presentir criaturas que no puedes ver.

Prerrequisitos: forma salvaje, Escuchar 4 rangos.

Beneficio: puedes gastar un uso diario de forma salvaje para obtener sentido ciego durante 1 minuto por DG, lo que te permite determinar la posición de una criatura que se halle a 30' o menos si está en tu línea de efecto (ver pág. 309 del *Manual de monstruos*). Conservas el beneficio sin importar la forma en la que te encuentres.

SENTIDO DE YONDALLA [GENERAL] (RW)

Yondalla's Sense

Exhibes una aguda percepción del peligro. Otros medianos dicen que posees la bendición de Yondalla.

Prerrequisito: Mediano.

Beneficio: Sumas tu bonificador de Sabiduría a tus pruebas de iniciativa.

SENTIDO DEL PELIGRO [GENERAL] (AC)

Danger Sense

Eres un individuo inquieto.

Prerrequisitos: Iniciativa mejorada.

Beneficio: una vez al día, puedes tirar de nuevo una prueba de iniciativa que acabes de realizar, y utilizas la mejor de las dos. Debes decidir tirar de nuevo antes de que comience el asalto.

SENTIDO ESPIRITUAL [GENERAL] (HH)

Spirit Sense

Puedes ver y comunicarte con las almas de los recién muertos.

Prerrequisitos: Sabiduría 12, debes haber tenido una experiencia cercana a la muerte (es decir, haber estado por debajo de 0 puntos de golpe).

Beneficio: puedes ver los espíritus de las criaturas que hayan muerto dentro de un número de minutos igual a tu bonificador de Sabiduría. Por ejemplo, si tu Sabiduría es 17 (bonificador +3), puedes ver los espíritus de criaturas que hayan muerto en los últimos 3 minutos. Puedes hablar con esos espíritus, pero no ganas ninguna habilidad especial para darles órdenes o comunicarte con ellos si no compartís un idioma. Estos espíritus no son criaturas *per se* y no pueden ser dañados o afectados de ninguna forma, mágica o de cualquier otro tipo.

Además, ganas un bonificador +4 circunstancial a las pruebas de Escuchar o Avistar que hagas para detectar a criaturas incorpóreas.

SENTIDO TERRESTRE [GENERAL] (RS)

Earth Sense

Estás en sintonía con la tierra a tu alrededor.

Prerrequisitos: Con 13, Sab 13.

Beneficio: mientras estés en contacto con el suelo, puedes usar una acción de movimiento para sentir el número de criaturas que hay a 20 pies de distancia que también estén tocando el suelo y la dirección de cada una. No puedes apuntar a la localización exacta de ninguna criatura usando esta dote.

Especial: las criaturas con los subtipos de aire o acuático no pueden elegir esta dote.

SENTIR VIDA [MONSTRUOSA] (LM)

Lifesense

Ves la luz que emiten todas las criaturas vivas.

Prerrequisitos: Car 13, sin puntuación de Constitución.

Beneficio: además de la luz normal que pudiera estar presente, lo que te rodea está iluminado por motas de resplandor errantes que producen las criaturas vivas. A tus ojos, una criatura Mediana o más pequeña emite fuerza vital suficiente para proporcionar iluminación intensa en un radio de 60', lo que las revela a ellas y a todos los elementos y objetos dentro del alcance de tu vista adaptada a la vida. Esta luz vital funciona como la normal: no puedes ver a través de objetos sólidos o paredes.

Una criatura Grande emite luz vital en un radio de 120' y éste se dobla por cada categoría de tamaño adicional por encima de mediana, hasta un máximo de 960' para una Colosal.

SEÑOR DE LA NO-MUERTE [GENERAL] (CM)

Master of Undeath

Puedes controlar un muerto viviente que hayas creado... durante un tiempo.

Prerrequisitos: Saber (religión) 5 rangos.

Beneficio: cuando creas una criatura muerta viviente, puedes decidir que no cuente para tu límite normal de criaturas muertas vivientes controladas. En ese caso, todavía controlas a la criatura, pero solo durante un número de días igual a tu nivel de lanzador. Cuando esta duración expira, el muerto viviente se vuelve inmediatamente hostil hacia ti (aunque puedes establecer un control sobre él por otros medios). Sólo puedes tener a una criatura de este tipo a la vez.

SEÑOR DE LA TIERRA [GENERAL] (RS)

Earth Master

Estás en sintonía con el terreno a tus pies, lo que te ayuda a anticipar los movimientos de tu oponente en combate.

Prerrequisitos: Con 13, Sab 13, Adepto de la tierra, Sentido terrestre.

Beneficio: obtienes un bonificador +1 a las tiradas de ataque si tanto tú como tu enemigo estais tocando el suelo.

SEÑOR DEL FRÍO ABSOLUTO [METAMÁGICA] (RC)

Lord of the Uttercold

Gracias a un estudio profundo de los planos Elementales y de su relación con el plano de Energía negativa, has aprendido a manejar el frío absoluto.

Prerrequisitos: Saber (los Planos) 9 rangos, Sustitución de energía (frío), aptitud para lanzar un conjuro con el descriptor "frío".

Beneficio: puedes convertir los conjuros con el descriptor "frío" en conjuros de frío absoluto. La mitad del daño infligido por un sortilegio de frío absoluto es por frío, y la otra mitad es por energía negativa. El TS del conjuro no cambia, pero las criaturas sólo pueden aplicar la resistencia o inmunidad al frío a la parte de daño por frío. Una criatura muerta viviente puede curarse con el daño por energía negativa de un conjuro de frío absoluto, aunque si no tiene resistencia al frío, los efectos de daño y curación se cancelan entre ellos.

Un sortilegio de frío absoluto usa un espacio de conjuros del nivel normal.

SIERVO DE UN DEMONIO [VIL] (OV)

Thrall to Demon

El personaje se entrega voluntariamente a un príncipe demoníaco. A cambio de su obediencia, el personaje obtiene una pequeña cantidad de poder.

Beneficio: una vez al día, mientras realiza un acto maligno, el personaje puede acudir a su patrón demoníaco para sumar un bonificador +1 de suerte a cualquier tirada individual.

Especial: una vez que un personaje ha adquirido esta dote, no puede adquirirla de nuevo; no puede ser sirvo de más de un demonio. Tampoco puede adquirir la dote de Discípulo de las tinieblas.

SIGILO DE CAMBIANTE [CAMBIANTE] (GJE)

Shifter Stealth

Puedes recurrir a tu herencia animal para mejorar tu furtividad.

Prerrequisitos: cambiante alarrápida, de amplias zancadas o cazador salvaje, Esconderse 4 rangos, Moverse sigilosamente 4 rangos.

Beneficio: mientras dure tu cambio, obtendrás un bonificador a tus pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente igual al doble del número de dotes de cambiante que poseas.

SIGILO URBANO [GENERAL] (RD)

Urban Stealth

Eres particularmente hábil en moverte en silencio y no ser percibido a través de la ciudad.

Prerrequisito: Saber (local) 2 rangos.

Beneficio: obtienes un bonificador +3 a las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente cuando estés en una ciudad pequeña o en una comunidad mayor.

Este bonificador sólo se aplica cuando estás en el exterior. Si tratas de esconderte en una habitación u oficina no consigues el beneficio de esta dote., ya que tu conocimiento del entorno urbano no te sirve de ayuda en espacios reducidos.

SIGILOSO [GENERAL]

Stealthy

Eres especialmente bueno evitando ser descubierto.

Beneficio: recibes un bonificador +2 en todas las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente.

SILENCIO ADICIONAL [RACIAL] (RS)

Extra Silence

Puedes generar un escudo de silencio más a menudo de lo que otros gnomos susurrantes.

Prerrequisito: Gnomo susurrante.

Beneficio: puedes utilizar tu aptitud sortilega racial de *silencio* un número de veces al día igual a 3 + tu bonificador de Carisma.

Normal: un gnomo susurrante normalmente puede utilizar su aptitud sortilega de *silencio* una vez al día.

Especial: puedes elegir esta dote más de una vez cada vez que lo hagas después de la primera, añades tres usos diarios adicionales a tu aptitud de *silencio* al día.

SIN MIEDO [REGIONAL] (GJF)

Fearless

No conoces el miedo, y nada puede debilitar tu valor.

Prerrequisitos: aarakocra (picos de las Tormentas), crepuscular (Sphur Upra), elfo (Aguilera de las águilas nevadas o Corte élfica), gnomo (Lantan), humano (Anaurokh o Ímpiltur, mediano (Tierras centrales occidentales o el valle de Khannat) u orco (tierras de la Horda).

Beneficio: eres inmune a los efectos de miedo, mágicos o de otro tipo.

Especial: sólo puedes elegir esta dote como personaje de nivel 1. No puedes tener más de una dote regional.

SINTONIZAR OBJETO MÁGICO [GENERAL] (CM)

Magic Device Attunement

Tienes maña para activar objetos mágicos familiares.

Prerrequisito: Usar objeto mágico 1 rango.

Beneficio: si activar con éxito un objeto mágico con la habilidad de Usar objeto mágico, puedes usar una acción gratuita para sintonizarte con el objeto. Durante las siguientes 24 horas, puedes activar ese objeto sin hacer más pruebas de Usar objeto mágico.

Sólo puedes sintonizar con un objeto a la vez. Si lo haces una segunda vez, la sintonización anterior finaliza.

SIRVIENTE DE LOS CIELOS [ELEVADA] (OE)

Servant of the Heavens

Has jurado lealtad a uno de los librarcontes que gobiernan en los Siete Cielos, y a cambio obtienes poder para actuar en su nombre.

Beneficios: una vez al día, mientras realices un acto bueno, podrás invocar a tu arconte tutelar para obtener un +1 de suerte a tu tirada.

Especial: una vez adquieras esta dote no podrás volver a elegirla, ni tampoco Favorito de los Compañeros o Caballero de las Estrellas. Tu lealtad solo se puede entregar una vez.

SOBRECARGAR METABOLISMO [FORJADO] (GJE)

Overload Metabolism

Podrás curarte el daño sufrido, a expensas de otros atributos físicos.

Prerrequisitos: forjado, Fue 13, Con 13.

Beneficio: una vez al día, como acción estándar, podrás sobrecargar tu metabolismo de forjado para curarte tantos pg como 5 + tu DG. Tras hacerlo, sufrirás un penalizador -2 a tus puntuaciones de Fuerza y Destreza durante 10 minutos.

Si estás inconsciente y aún no has empleado esta dote, cualquier infusión que te tenga como objetivo la activará de inmediato.

SOBRELLEVAR [GENERAL] (ES)

Roll With It

Estás acostumbrado a soportar el efecto de los golpes.

Prerrequisitos: Con 20, Dureza.

Beneficio: obtienes una reducción de daño 2/-. Esto se aplica además de cualquier reducción de daño que tengas procedente de otra fuente. La reducción de daño no puede reducir el daño que sufres por debajo de 0.

Especial: puedes obtener esta dote varias veces.

SOLDADO DE ASALTO [TÁCTICA, GUERRERO] (CC)

Shock Trooper

Eres un experto en romper formaciones de soldados cuando te abalanzas a la batalla.

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

Beneficio: la dote Soldado de asalto te permite usar tres maniobras tácticas.

Embestida dirigida: para usar esta maniobra, debes realizar un intento de embestida con éxito como parte de tu carga. Por cada casilla que empujes a tu enemigo hacia atrás, también podrás moverle una casilla a la izquierda o a la derecha.

Caída de dominó: para usar esta maniobra, debes realizar un intento de embestida con éxito que obligue a un enemigo a terminar en la misma casilla que otro enemigo. Puedes hacer un intento de derribo gratuito contra ambos enemigos al mismo tiempo, y ninguno de ellos tiene la posibilidad de derribarte a ti si no lo consigues.

Carga descuidada: para usar esta maniobra, debes cargar y realizar el ataque al final de la carga usando tu dote Ataque poderoso. El penalizador que sufres en tu tirada de ataque debe ser de -5 o peor. Además de tus modificadores de carga normales (que te dan un penalizador -2 en la CA y un bonificador +2 en la tirada de ataque) puedes asignar en su lugar cualquier parte del penalizador a la tirada de Ataque poderoso a tu CA hasta un máximo igual a tu ataque base.

SOLTURA AERENI [GENERAL] (GJE)

Aereni Focus

Mientras los humanos valoran la versatilidad, los aereni prefieren perfeccionar una única habilidad hasta alcanzar 1ª perfección. Has estudiado desde pequeño una senda concreta y las décadas empleadas en su práctica han dado sus frutos.

Prerrequisitos: elfo, región de origen Aerenal, sólo a nivel 1.

Beneficio: una habilidad a tu elección se considerará habilidad de clase para ti, y obtendrás un bonificador +3 a todas las pruebas que realices con ella.

Especial: Soltura aereni se considera equivalente a Soltura con una habilidad, a efectos de cumplir prerrequisitos o exigencias de otras aptitudes.

SOLTURA CON LA MAGIA (CAÓTICA, MALIGNA, BENIGNA O LEGAL [GENERAL] (DC)

Spell Focus

Tus conjuros con descriptor de alineamiento son más potentes de lo normal.

Prerrequisitos: alineamiento relevante.

Beneficio: suma +2 a la CD de todos los TS contra cualquiera de los conjuros que tengan el descriptor del alineamiento (caos, mal, bueno, o legal) que coincida con el elegido. Este bonificador no se apila con otros bonificadores que puedan dar las dotes de Soltura con una escuela de magia.

Especial: esta dote se puede coger dos veces, eligiendo cada vez un descriptor distinto.

SOLTURA CON LA MAGIA CORRUPTA [GENERAL](HH)

Corrupt Spell Focus

Todos los conjuros que lanzas que tengan un componente de corrupción (como *call forth the bees**, *master's lament** o *chain of sorrow**) son más potentes de lo normal.

Prerrequisito: cualquier alineamiento no bueno.

Beneficio: añades un +1 a la CD para todas las Tiradas de Salvación contra cualquier conjuro que tenga un componente de corrupción.

**Conjuros descritos en Heroes of Horror*

SOLTURA MAYOR CON LA MAGIA CORRUPTA [GENERAL] (HH)

Greater Corrupt Spell Focus

Tus conjuros corruptos son incluso más potentes de lo que lo eran antes

Prerrequisito: soltura con la magia corrupta, alineamiento no bueno.

Beneficio: añades un +1 adicional a la CD de todos los conjuros que lances y que posean un componente de corrupción. Esto se apila con el bonificador obtenido por la dote Soltura con la magia corrupta, para un total de +2.

SOLTURA CON UN ARMA [GENERAL, GUERRERO]

Weapon Focus

Elige un tipo de arma, como gran hacha, en cuyo uso serás especialmente bueno. Nada te impide adquirir esta dote eligiendo “impacto sin arma” o “presa” como tipo de arma. Si eres lanzador de conjuros, podrás elegir “rayo”

(como los producidos por el conjuro rayo de escarcha), en cuyo caso serás especialmente bueno lanzándolos.

Prerrequisitos: 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.

Todo guerrero debe poseer Soltura con un arma antes de poder adquirir la correspondiente Especialización en armas.

SOLTURA CON UN DOMINIO [GENERAL] (DC)

Domain Focus

Has dominado los sutiles entresijos del poder divino del que eres devoto.

Prerrequisitos: acceso al dominio relevante

Beneficios: puedes lanzar conjuros asociados con uno de tus dominios a nivel de lanzador +1. Este beneficio también se aplica a las pruebas de nivel de lanzador para superar la RC del objetivo así como a otras variables como la duración del sortilegio. Si lanzas un conjuro de uno de tus espacios de conjuros que no son de tu dominio, esta dote no te será de ayuda, incluso aunque resulte que el conjuro aparezca también en la lista de tu dominio.

Especial: puedes coger Soltura con un dominio varias veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que la cojas, se aplica a un nuevo dominio al que tengas acceso.

SOLTURA CON UNA APTITUD [GENERAL] (MM)

Ability Focus

Elige uno de tus ataques especiales para que se convierta en más potente de lo normal

Prerrequisito: ataque especial

Beneficio: suma +2 a la CD de todos los TS contra el ataque especial con el que tienes soltura.

Especial: una criatura puede obtener esta dote varias veces, pero sus efectos no se apilan, sino que cada vez que la escoge se aplica a un ataque especial diferente.

SOLTURA CON UNA APTITUD SORTÍLEGA [GENERAL] (RF)

Ability Focus

Elige una de tus aptitudes sortílegas. Este ataque se hace más potente de lo habitual.

Prerrequisitos: aptitud sortilega.

Beneficio: suma +2 a la CD para todos los TS contra la aptitud sortilega en la que tienes soltura.

Especial: puedes obtener esta dote varias veces. Cada vez que escoges esta dote, se aplica a una aptitud sortilega diferente.

SOLTURA CON UNA ESCUELA DE MAGIA [GENERAL]

Spell Focus

Elige una escuela de magia, como ilusión. Tus conjuros de esa escuela serán más potentes de lo normal.

Beneficio: añade +1 a la CD de todos los TS contra conjuros de la escuela en la que hayas elegido tener soltura.

Especial: puedes adquirir esta dote varias veces, aunque sus efectos no podrán apilarse. Cada vez que lo hagas, el beneficio se aplicará a una nueva escuela de magia.

SOLTURA CON UNA HABILIDAD [GENERAL]

Skill Focus

Elige una habilidad, como por ejemplo Moverse sigilosamente, y en ella serás especialmente hábil.

Beneficio: obtienes un bonificador +3 en todas las pruebas de esa habilidad.

Especial: puedes adquirir esta dote varias veces, aunque sus efectos no podrán apilarse. Cada vez que lo hagas, el beneficio se aplicará a una habilidad diferente.

SOLTURA MAYOR CON UN ARMA [GENERAL, GUERRERO]

Greater Weapon Focus

Elige un tipo de arma, como una gran hacha, a la que ya hayas aplicado la dote Soltura con un arma. También puedes elegir impacto sin armas o presa como tu arma a efectos de esta dote. Eres especialmente bueno utilizando esta arma.

Prerrequisitos: Competencia con el arma elegida Soltura con un arma con el arma elegida, nivel 8º de guerrero.

Beneficio: obtienes un bonificador +1 en todas las tiradas de ataque que hagas utilizando el arma elegida. Este bonificador se apila con otros bonificadores a las tiradas de ataque, incluido el de Soltura con un arma (ver más arriba).

Especial: puedes adquirir Soltura mayor 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.

Un guerrero debe tener Soltura mayor con un arma en un arma para poder obtener la dote Especialización mayor con un arma en ella.

SOLTURA MAYOR CON UNA ESCUELA DE MAGIA [GENERAL]

Greater Spell Focus

Elige una escuela de magia a la que ya hayas aplicado la dote Soltura con una escuela de magia. Tus sortilegios de esa escuela serán todavía más potentes de lo normal.

Beneficio: suma +1 a la CD de todos los tiros de salvación contra conjuros de la escuela de magia en que hayas elegido concentrarte. Esto bonificador se apila con el de Soltura con una escuela de magia.

Especial: puedes adquirir esta dote varias veces, pero sus efectos no se apilarán. Cada vez que lo hagas se aplicará a una nueva escuela de magia a la que ya hayas aplicado la dote Soltura con una escuela de magia.

SOLTURA METAMÁGICA CON UNA ESCUELA DE MAGIA [GENERAL] (CM)

Metamagic School Focus

Eres inusualmente hábil modificando los efectos de una escuela de magia en particular.

Prerrequisito: Soltura con una escuela de magia (escuela escogida) o mago especialista en la escuela escogida.

Beneficio: elige una escuela de magia con la que tengas Soltura, o la escuela en la que te hayas especializado.

Tres veces al día, puedes reducir en un nivel el coste de una dote metamágica aplicado a un conjuro de la escuela escogida. Si prepares tus conjuros, solo puedes tener un máximo de tres conjuros con coste reducido preparados al mismo tiempo.

Especial: un mago puede elegir esta dote como una dote adicional de mago. Esta dote puede elegirse más de una vez. Cada vez que la eliges, se aplica a una escuela de magia distinta.

SONRISA DE MORADIN [RACIAL] (RS)

Moradin's Smile

A través del favor de Moradin, estás entrenado en interactuar con los demás.

Prerrequisito: Enano.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a todas las pruebas de habilidad basadas en el Carisma.

SOPORTAR LA LUZ DEL SOL [MONSTRUOSA] (LM)

Endure Sunlight

Tu vulnerabilidad a la luz del sol queda reducida.

Prerrequisitos: impotencia ante la luz del sol o debilidad relacionada con ésta.

Beneficio: puedes resistir todos los efectos peligrosos de la luz del sol durante un número de asaltos igual a 1 + tu modificador de Carisma (mínimo 1 asalto). Transcurrido este tiempo, si todavía estás expuesto a ella, sufres los efectos normales apropiados para tu especie.

SOPORTAR LOS GOLPES [MONSTRUOSA] (D)

Endure Blows

Eres un experto reduciendo los efectos de los golpes.

Prerrequisitos: Con 19, tipo dragón. Dureza.

Beneficio: obtienes RD 2/-. Esto se apila con cualquier otra RD que poseas de otras fuentes; la RD no puede reducir el daño por debajo de 0.

SUBSÓNICO [GENERAL] (AC)

Subsonics

Tu música puede afectar incluso a aquellos que no la oigan conscientemente.

Prerrequisitos: Interpretar 10 rangos, música de bardo.

Beneficio: puedes producir música o poesía de una manera tan sutil que los oponentes no la perciben, aunque tus aliados siguen ganando todos los beneficios habituales de tu música de bardo. De manera similar, puedes afectar a los adversarios que se hallen dentro del alcance con tu música, si bien, a no ser que te vean interpretando o tengan algún otro modo de descubrirlo, no pueden determinar el origen del efecto.

SUERTE DE DALLAH THAUN [GENERAL] (RW)

Dallah Thau'n's Luck

Puedes confiar en una buena dosis de suerte para salir sin un rasguño. Otros medianos dicen que tienes la bendición de Dallah Thau'n.

Prerrequisitos: raza Mediano, Car 13.

Beneficio: una vez al día, puedes optar por conseguir un bonificador +5 de suerte a un único tiro de salvación. Sin embargo, si usas esta aptitud, obtienes un penalizador -2 a todos los demás tiros de salvación hasta la salida del sol la próxima mañana.

SUERTE DE LOS HÉROES [REGIONAL] (GJF)

Luck of Heroes

Tu tierra es conocida por producir héroes. Mediante valor, determinación y resistencia, sobrevives cuando nadie espera que lo logres.

Prerrequisitos: crepuscular (Sphur Upra), elfo (bosque de Lezhyr, bosque Yuir o Corte élfica), humano (Aglarond, Tezhyr, las tierras de los Valles, Turmish o el Vasto), mediano (las Tierras centrales occidentales o el valle de Khannat) o semielfo (Aglarond).

Beneficio: recibes un bonificador +1 de suerte en todos los TS y un bonificador +1 de suerte a la CA.

Especial: sólo puedes elegir esta dote como personaje de nivel 1. No puedes tener más de una dote regional.

SUERTE DEL SANADOR [SUERTE] (CS)

Healer's Luck

Tus conjuros pueden curar más daño.

Beneficio: puedes gastar una repetición de tirada de suerte como acción rápida para repetir el número de puntos de daño curados por un conjuro de conjuración (curación) que hayas lanzado en tu turno actual.

Ganas una repetición de tirada de suerte al día.

SUERTE DEL SUPERVIVIENTE

[SUERTE] (CS)

Survivor's Luck

Puedes evitar situaciones que con seguridad habrían afectado a otros.

Prerrequisitos: nivel 9º de personaje, cualquier dote de suerte.

Beneficio: Puedes gastar una repetición de tirada de suerte como acción inmediata para repetir una tirada de salvación que acabes de fallar.

Ganas una repetición de tirada de suerte al día.

SUERTE DEL VENCEDOR

[SUERTE] (CS)

Victor's Luck

Golpeas con precisión devastadora más a menudo.

Beneficio: Puedes gastar una repetición de tirada de suerte como acción rápida para repetir una tirada para

confirmar un crítico.

Ganas una repetición de tirada de suerte al día.

SUERTE INCREÍBLE [SUERTE] (CS)

Unbelievable Luck

Los poderes de la fortuna te sonríen más que a la mayoría de los mortales

Prerrequisito: cualquier dote de suerte.

Beneficio: mientras te quede al menos una repetición de tirada de suerte en el día, ganas un bonificador +2 de suerte en el tiro de salvación que tenga el bonificador base más bajo. Si dos o más de tus salvaciones empatan en ese valor, elige al obtener esta dote a qué salvación la aplicas.

Si tus salvaciones base cambian más adelante de forma que la salvación escogida ya no tiene el bonificador más bajo, el bonificador de suerte de esta dote se aplica inmediatamente a la salvación que tenga ahora el bonificador base más bajo.

Ganas una repetición de tirada de suerte al día.

SUERTE PSÍQUICA [SUERTE] (CS)

Psychic Luck

Algunos psiónicos dicen que la suerte no existe. Tú estás mejor informado.

Prerrequisitos: Nivel 3º de manifestador, cualquier dote de suerte.



Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

Beneficio: Puedes gastar una repetición de tirada de suerte como acción rápida para repetir el daño causado por un poder psiónico que acabes de manifestar.

Puedes gastar dos repeticiones de tirada de suerte como acción rápida para repetir una prueba de nivel de manifestador.

Ganas una repetición de tirada de suerte al día.

SUERTE RABIOSA [GENERAL] (E)

Raging Luck

Cuando entras en un estado de furia, tienes una capacidad mayor para alterar tu suerte que el resto de la gente.

Prerrequisitos: aptitud para entrar en furia o frenesí.

Beneficio: obtienes 1 punto de acción temporal mientras estés en furia. Si no empleas este punto de acción antes de que termine tu furia, se perderá.

SUJETAR A DISTANCIA [GENERAL, GUERRERO] (CC)

Ranged Pin

Puedes realizar un intento de presa a distancia contra un oponente que no esté a tu lado.

Prerrequisitos: Des 15, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, ataque base +5.

Beneficio: puedes realizar un intento de presa a distancia contra un oponente sujetando un pedazo de su ropa en una superficie cercana. El objetivo debe estar a 5 pies de una pared, árbol u otra superficie en la que pueda clavarse un arma de proyectiles o arrojadiza y debe llevar algún tipo de ropa, armadura u otros avíos. Debes tener éxito en un ataque a distancia (no un ataque de toque a distancia) y después ganar una prueba de presa enfrentada (tu modificador de tamaño y el del objetivo se siguen aplicando). Para liberarse, la víctima debe realizar una prueba de Fuerza (CD 15) o una prueba de Escapismo (CD 15) como acción estándar.

Especial: al usar esta dote, el personaje no obtiene los beneficios de la dote Presa mejorada.

SUJETAR ESCUDO [GENERAL] (CC)

Pin Shield

Sabes cómo abrir la guardia de tu adversario apartando su escudo.

Prerrequisitos: Combate con dos armas, ataque base +4.

Beneficio: esta dote sólo puede utilizarse al luchar contra un oponente que esté usando un escudo y que no tenga ni una categoría de tamaño más ni menos que tú. Al hacer una acción de ataque completo, puedes renunciar a todos tus ataques con tu arma en la mano torpe. Si lo haces, sujetas momentáneamente el escudo de tu oponente con tu arma en la mano torpe y todos los ataques que te queden durante ese asalto los harás con tu arma primaria (con los penalizadores normales por luchar con dos armas) y tu enemigo no obtiene ningún bonificador a la CA por su escudo hasta el final de tu acción. No puedes utilizar esta dote si estás luchando sólo con un arma.

SUPERAR DEBILIDAD [MONSTRUOSA] (D)

Overcome Weakness

Puedes superar la vulnerabilidad innata a través de tu fuerza de voluntad.

Prerrequisitos: vulnerabilidad a la energía, Voluntad de hierro, Suprimir debilidad.

Beneficio: puedes superar completamente tu vulnerabilidad a un tipo de energía. Cuando eres objeto de un ataque basado en ese tipo de energía, no sufres más daño adicional.

Normal: una criatura vulnerable a un tipo de energía sufre adicionalmente la mitad del daño (+50%) habitual de ese tipo de energía, sin importar si se permite un TS o si este ha sido un éxito o un fracaso.

SUPERIORIDAD AÉREA [GENERAL] (RW)

Aerial Superiority

Puedes usar tu habilidad de vuelo para conseguir ventaja sobre los enemigos que están en tierra o los enemigos aéreos a que superas en maniobrabilidad.

Beneficio: mientras vuelas, obtienes un bonificador +1 de equiva a tu Clase de Armadura contra oponentes que no puedan volar o que tengan una maniobrabilidad inferior a la tuya.

SUPERVIVIENTE [REGIONAL] (GJF)

Survivor

Tu gente sobrevive en lugares que otros encontrarían prácticamente inhabitables, y conoces muchos de los secretos de las tierras salvajes.

Prerrequisitos: elfo (el bosque Khondal, el mar exterior, el mar Interior), enano (el Gran glaciar o Khult), humano (Anaurok, el Gran glaciar, Khult, Narfel o el Sheír), kuo-toa (Infraoscuridad [Slupdimilpop]), slyzh (Infraoscuridad [Fluvenilstra]) o taer (las montañas del Margen helado).

Beneficio: recibes un bonificador +2 a los TS de Fortaleza y un bonificador +2 a las pruebas de Supervivencia.

Especial: sólo puedes elegir esta dote como personaje de nivel 1. No puedes tener más de una dote regional.

SUPREMACÍA CON UN ARMA [GENERAL] (MJ2)

Weapon Supremacy

Eres el maestro supremo del uso de tu arma predilecta. Cuando la sostienes en tus manos, ningún enemigo puede aspirar a vencerte.

Prerrequisitos: Competencia con el arma elegida, Soltura con el arma elegida, Soltura mayor con el arma elegida, Especialización con el arma elegida, Especialización mayor con el arma elegida, Maestría con el arma elegida, guerrero de nivel 18.

Beneficio: cuando luches con el arma elegida para esta dote, disfrutarás de varias ventajas adicionales.

Obtendrás un bonificador +4 a todas las pruebas realizadas para evitar ser desarmado.

Podrás usar el arma contra un enemigo que te aprese sin penalización y sin tener que hacer primero una prueba de presa. En esta situación podrás realizar una acción estándar o una acción de ataque completo de la forma habitual.

Cuando realices una acción de ataque completo, podrás aplicar un bonificador +5 a cualquier tirada de ataque posterior a la primera.

Una vez por asalto, antes de realizar una tirada de ataque, podrás decidir que tu tirada de d20 sea automáticamente un 10 (en otras palabras, podrás elegir 10 en un ataque por asalto).

Obtendrás un bonificador +1 a tu CA.

Especial: sólo podrás elegir esta dote una vez, para un tipo concreto de arma. La dedicación absoluta que requiere su dominio hará imposible que puedas obtener esta dote para ninguna otra.

SUPRIMIR DEBILIDAD [MONSTRUOSA] (D)

Suppress Weakness

Tu vulnerabilidad a un tipo de energía se reduce.

Prerrequisitos: vulnerabilidad a la energía, Voluntad de hierro.

Beneficio: puedes superar parcialmente tu vulnerabilidad a un tipo de energía. Cuando eres objeto de un ataque basado en ese tipo de energía, sufres un daño adicional de una cuarta

parte (25%) del daño normal, sin importar si se permite un TS o si este ha sido un éxito o un fracaso.

Normal: una criatura vulnerable a un tipo de energía sufre adicionalmente la mitad del daño (+50%) habitual de ese tipo de energía, sin importar si se permite un TS o si este ha sido un éxito o un fracaso.

SUSTITUCIÓN DE ENERGÍA [METAMÁGICA] (RC)

Energy Substitution

Puedes modificar un conjuro basado en la energía para que use un tipo de energía diferente.

Prerrequisitos: Saber (arcano) 5 rangos, cualquier dote metamágica.

Beneficio: elige un tipo de energía (ácido, frío, electricidad o fuego). A partir de ahora puedes modificar cualquier conjuro para que use ese tipo de energía. Un sortilegio con la energía sustituida usa un espacio de conjuro del nivel normal. El descriptor de energía cambia al nuevo tipo de energía; por ejemplo, una *bola de fuego* compuesta de frío es un conjuro de evocación [frío].

Especial: puedes adquirir esta dote varias veces, eligiendo un tipo de energía diferente cada vez.

SUSTITUCIÓN NO LETAL [METAMÁGICA] (OE)

Nonlethal Substitution

Puedes modificar un conjuro que emplee algún tipo de energía dañina que causa daño no letal en su lugar

Prerrequisitos: cualquier dote metamágica, Saber (arcano) 5 rangos.

Beneficio: Elige un tipo de energía: ácido, electricidad, frío o Mónica. Puedes modificar un conjuro que tenga el descriptor elegido para que cause daño no letal en lugar de daño de energía. El conjuro alterado funciona de forma normal en todos los aspectos, excepto el tipo de daño causado.



Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

Un conjuro no letal emplea un espacio de conjuro igual al nivel real del conjuro (que puede estar modificado por otra dote meta mágica).

SUSTITUCIÓN POR DAÑO NO LETAL [METAMÁGICA] (RC)

Nonlethal Substitution

Puedes modificar un conjuro de energía para que cause daño no letal.

Prerrequisitos: Saber (arcano) 5 rangos, cualquier dote metamágica.

Beneficio: elige un tipo de energía (ácido, frío, electricidad o fuego). A partir de ahora puedes modificar cualquier conjuro con el descriptor elegido para que inflija daño no letal en vez de daño normal por energía. El conjuro no letal funciona normalmente en todos los aspectos excepto por el daño infligido; por ejemplo, una *bola de fuego* no letal tiene los mismos alcance y área, pero causa daño no letal en vez de daño por energía, no dañara a objetos y no prenderá los combustibles del área.

Un conjuro no letal usa un espacio de conjuros de un nivel superior al normal.

SUTILEZA CON LAS ARMAS [GENERAL, GUERRERO]

Weapon Finesse

Eres especialmente hábil usando armas que se benefician por igual de la Destreza que de la Fuerza.

Prerrequisito: ataque base +1 o superior, Competencia con el arma.

Beneficio: con un arma ligera, cadena armada, estoque o látigo hechos para una criatura de tu categoría de tamaño, puedes usar tu modificador de Destreza en lugar del de Fuerza en las tiradas de ataque. Si llevas un escudo, el penalizador de armadura de éste se aplicará a las tiradas de ataque.

Las armas naturales siempre son consideradas armas ligeras.

TÁCTICAS EN MULTITUDES [TÁCTICA] (RD)

Crowd Tactics

Eres un experto en moverte y luchar a través de multitudes.

Prerrequisitos: Esconderse 5 rangos, Esquiva.

Beneficio: la dote de Tácticas en multitudes te permite el uso de tres maniobras tácticas. Sólo obtienes estos beneficios si la multitud es indiferente o amistosa.

Moverse con la marea: entrar en una casilla con una multitud en ella no te cuesta movimiento adicional.

Uno con la multitud: obtienes un bonificador +4 a las pruebas de Esconderse que hagas en una casilla en la que ocupada por una multitud.

Maestro del genio: obtienes un bonificador +4 a las pruebas de Diplomacia o Intimidación cuando intentas dirigir a una multitud.

Normal: ver página 100 de la Guía del Dungeon Master para las reglas sobre multitudes.

TÁCTICO MARCIAL [GENERAL] (MJ2)

Combat Tactician

Eres un experto en acometer a tus enemigos desde direcciones inesperadas, para realizar ataques devastadores. Mientras te acercas a un rival no dejas de agacharte y moverte para desorientarlo. O quizá tengas oportunidad de desenfundar tu arma con rapidez y ejecutar un ataque veloz que lo coja por sorpresa.

Prerrequisitos: Des 13, Esquiva, ataque base +12.

Beneficio: puedes designar a un enemigo concreto, mediante una acción rápida, como objetivo de esta dote. Si ninguno de los dos os amenazáis mutuamente vuestras casillas al inicio de tu turno, obtendrás un bonificador +2 al daño en cuerpo a cuerpo contra él durante ese turno.

TASAR OBJETO MÁGICO [GENERAL] (AC)

Appraise Magic Value

Tu capacidad para calcular el valor de un objeto y tu conocimiento de la magia te permiten determinar las propiedades exactas de uno mágico sin utilizar el conjuro *identificar* o magia similar.

Prerrequisitos: Conocimiento de conjuros 5 rangos, Saber (arcano) 5 rangos, Tasación 5 rangos.

Beneficio: si sabes que un objeto es mágico, puedes utilizar Tasación para identificar sus propiedades. Sin embargo, este uso de Tasación todavía precisa de 8 horas de trabajo ininterrumpido y consume materiales especiales por valor de 25 po. La CD de la prueba es de 10 + el nivel de lanzador del objeto.

TATUAJE SAGRADO [GENERAL] (RF)

Sacred Tattoo

Has sido tocado espiritualmente por uno de los dioses-reyes de los Imperios antiguos y llevas su símbolo en forma de tatuaje con la imagen de un símbolo sagrado.

Prerrequisito: deidad tutelar del panteón mulhorandino o unzhérico

Beneficio: añades +1 a la CD de todas las salvaciones contra conjuros que lanzas en una zona consagrada/profanada o sacralizada/desacralizada de tu

deidad. Obtienes +1 a tu nivel de lanzador para superar la RC de una criatura cuando lanzas conjuros en esas zonas.

Especial: no es posible coger esta dote y la dote Tatuaje mágico.

TELARAÑA MEJORADA [MONSTRUOSA] (ES)

Improved Web

Obtienes usos adicionales para tus telarañas.

Prerrequisitos: aptitud para crear telarañas como aptitud extraordinaria al menos dos veces al día.

Beneficio: suma +2 a la CD para escapar de tus telarañas o romperlas. Puedes emprender una acción de asalto completo para atacar con tus telarañas y si lo haces puedes atacar a un objetivo adicional por cada punto de bonificador de Destreza que tengas. Ningún objetivo puede distar más de 10' de otro. Usar esta dote gasta dos de los usos diarios de tu aptitud de telaraña.

TEMÁTICA DE CONJUROS [GENERAL] (GJF)

Spell Thematics

Tus conjuros se manifiestan con una temática o apariencia distintiva.

Prerrequisito: lanzador de conjuros arcanos de nivel 1.

Beneficio: debido a la inusual apariencia de tus conjuros, la CD de cualquier prueba de Conocimiento de conjuros realiza para identificar un sortilegio que lances aumenta en +4. Además, puedes designar un conjuro que conozcas por nivel como conjuro temático, y lo lanzas con un bonificador de +1 al nivel de lanzador. Según vas accediendo a nuevos niveles de conjuro, puedes designar nuevos conjuros temáticos, sin que sea necesario elegir de nuevo esta dote para ello.

Casi cualquier temática es posible, siempre que puedas describir un vínculo visual que las unifique. Por ejemplo, un tema puede ser "relámpagos", "esferas" o "calaveras aullantes". Si eliges esferas como tu temática, tus *proyectiles mágicos* pueden adoptar la forma de brillantes esferas de luz, y los monstruos que convoques pueden surgir de misteriosos globos de los colores del arco iris. Si tu temática es "relámpago", tu conjuro de *acelerar* podría manifestarse como un brillante rayo verdoso que salta de un aliado a otro.

No puedes utilizar esta dote para hacer invisibles las manifestaciones de tus conjuros, ni para cambiar el tipo de daño que inflige un conjuro, independientemente de su apariencia

TENTAR AL DESTINO [SUERTE] (CS)

Tempting Fate

Eres muy difícil de matar.

Prerrequisito: nivel 6º de personaje, cualquier dote de suerte.

Beneficio: puedes gastar una repetición de tirada de suerte para repetir una prueba de estabilización.

Además, una vez al día, cuando te quede al menos 1 punto de golpe y recibas suficiente daño como para matarte, puedes gastar una repetición de tirada de suerte como acción inmediata para recibir sólo el daño suficiente como para quedarte con -9 puntos de golpe. Te estabilizas automáticamente.

Ganas una repetición de tirada de suerte al día.

Especial: al contrario que la mayoría de dotes de suerte, usar Tentar al destino no requiere una acción.

TEÓCRATA [GENERAL] (RF)

Theocrat

Tienes el toque delicado que se necesita para mantener el favor de tu deidad tutelar y las habilidades políticas necesarias para sobrevivir en las trincheras de la guerra burocrática que se dan asiduamente en las tierras gobernadas por los agentes del panteón mulhorandino.

Prerrequisitos: deidad tutelar del panteón mulhorandino.

Regiones: Mulhorand, Únzher.

Beneficio: consigues un +2 a todas las pruebas que realices de Diplomacia y Saber (religión).

TESIS ARCANAS [GENERAL] (MJ2)

Arcane Thesis

Has estudiado a conciencia un conjuro arcano. Tu pericia te concede una formidable maestría arcano, aunque sea bastante monotemática.

Prerrequisitos: Saber (arcano) 9 rangos, aptitud para lanzar conjuros arcanos.

Beneficio: escoge un conjuro arcano que puedas lanzar como tu conjuro de tesis. Cuando lo lances, lo harás con un +2 al nivel de lanzador. Cuando le apliques una dote metamágica que no sea Intensificar conjuro, el conjuro mejorado ocupará un espacio de conjuro un nivel inferior a lo normal. Por ejemplo, un conjuro de tesis potenciado ocuparía un espacio un nivel superior al del conjuro normal (en lugar de los dos niveles que debería sumar).

Especial: puedes escoger esta dote varias veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que lo hagas, sus efectos se aplicarán a un nuevo conjuro.

TESTARUDO [REGIONAL] (GJF)

Bullhead

Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

La testardez y determinación de tu pueblo es legendaria. Eres excepcionalmente terco y es muy difícil apartarte de tu camino.

Prerrequisitos: enano (el Espinazo del mundo, la Gran brecha, Infrasecuridad [Norosecuridad], Infrasecuridad [raíz de la Tierra]), humano (Altumbel, Damara, el Gran Valle, Rashemen o las Tierras centrales occidentales) o taer (las montañas del Margen helado).

Beneficio: recibes un bonificador +2 en todos los TS de vol. No puedes quedar estremecido, e ignoras los efectos de esta condición.

Especial: sólo puedes elegir esta dote como personaje de nivel 1. No puedes tener más de una dote regional.

TIRADOR CAPAZ [GENERAL] (RW)

Able Sniper

Eres un experto en permanecer sin ser visto mientras disparas con un arma a distancia.

Prerrequisitos: Des 13, Esconderse 5 rangos.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a las tiradas de ataque a distancia con un arma hechas contra objetivos desprevenidos que estén al menos a 30 pies de distancia. Además, ganas un bonificador +4 a las pruebas de Esconderse que hagas para esconderte de nuevo después de haber hecho una tirada de ataque mientras permaneces escondido (ver página 76 del *Manual del Jugador*).

TIRANÍA PAVOROSA [INICIADO] (RD)

Dread Tyranny

Como estudiante devoto de las enseñanzas militantes de Hextor, estás entrenado en intimidar y dominar a los débiles.

Prerrequisitos: Clérigo de nivel 3, Fue 13, Hextor como deidad.

Beneficio: añade Intimidar a tu lista de habilidades clásicas de clérigo..

Añades tu bonificador de Fuerza además de tu bonificador de Carisma a las pruebas de Intimidar. Además, cuando usas un arma letal para causar daño atenuado, reduces el penalizador a las tiradas de ataque en 2 (penalizador -2 en lugar de -4).

Además, puedes añadir los siguientes conjuros a tu lista de conjuros de clérigo:

2º *Espantar*: asustas a criaturas de menos de 6 DG.

4º *Tentáculos negros de Evard*: tentáculos que apresan a todos a todos a 15 pies.

5º *Dominar persona*: controlas humanoide telepáticamente.

6º *Mirada penetrante*: el objetivo queda despavorido, afectado o comatoso.

8º *Exigencia*: envías un mensaje corto y una sugestión a cualquier parte, instantáneamente.

9º *Dominar monstruo*: como dominar persona, pero sobre cualquier criatura.

TIRO CON ARCO ZEN [GENERAL] (CC)

Zen Archery

Tu intuición guía tu mano cuando utilizas un arma de ataque a distancia.

Prerrequisitos: Sab 13, ataque base +1

Beneficio: puedes utilizar tu modificador de Sabiduría en vez del de Destreza cuando ejecutes una tirada de ataque a distancia.

TOQUE DE CORRUPCIÓN [MONSTRUOSA] (HH)

Touch of Taint

Una de tus formas de ataque que normalmente causa daño de característica, consunción de característica o consunción de energía puede además causar degeneración o depravación.

Prerrequisitos: ataque natural que cause daño de característica (incluyendo veneno), consunción de característica o consunción de energía.

Beneficio: elige uno de tus ataques naturales que cause daño de característica o consunción de característica o que cause niveles negativos. Ese ataque ahora aumenta la puntuación de degeneración o depravación 1 punto junto con el daño de característica o la consunción que provoque. Su tu ataque causa daño de característica o consunción de una característica física (Fuerza, Destreza o Constitución), ahora aumenta la puntuación de degeneración. Si el ataque causa daño o consunción de una característica mental (Inteligencia, Sabiduría o Carisma), ahora aumenta la puntuación de depravación. Si el ataque causa niveles negativos, puedes elegir si va a aumentar la puntuación de degeneración o de depravación.

Si el ataque elegido causa más de un nivel negativo, ahora aumenta la puntuación de corrupción del blanco en 2 puntos. Puedes elegir aumentar la degeneración del blanco en 2 puntos, aumentar su depravación 2 puntos o aumentar cada uno en 1 punto.

TOQUE CURATIVO [RESERVA] (CCH)

Touch of Healing

Puedes canalizar energía divina en forma de curación con un toque.

Prerrequisito: aptitud para lanzar conjuros de nivel 2.

Beneficio: Mientras tengas un conjuro de conjuración (curación) de 2º nivel o superior disponible para lanzar, puedes gastar una acción estándar para tocar a una criatura y curarle 3 puntos de daño por cada nivel del conjuro de conjuración (curación) que tengas disponible. Puedes usar esta aptitud sólo en un objetivo que haya visto reducidos sus puntos de golpe a la mitad o menos del total. El efecto termina si ya has curado al objetivo hasta la mitad de sus puntos de golpe máximos normales. Esta aptitud no tiene efecto sobre criaturas que no puedan ser curadas mediante conjuros.

Como beneficio secundario, obtienes un bonificador +1 de competencia a tu nivel de lanzador cuando lanzas conjuros de conjuración (curación).

TOQUE DE HIELO ÁUREO [ELEVADA] (OE)

Touch of Golden Ice

Tu toque es venenoso para las criaturas malignas.

Prerrequisitos: Con 13+

Beneficios: cualquier criatura maligna que toques con tu mano desnuda, puño o arma natural se vera afligida por el trastorno hielo áureo.

TOQUE DEBILITANTE [GENERAL, GUERRERO] (CC)

Weakening Touch

Puedes debilitar temporalmente a un oponente con tu impacto sin arma.

Prerrequisitos: Sab 17, Impacto sin arma mejorado, Puñetazo aturridor, ataque base +2.

Beneficio: declaras que utilizas esta dote antes de efectuar tu tirada de ataque (por tanto, un fallo en la tirada de ataque echará a perder el intento). Puedes realizar un ataque sin arma que no inflige daño, sino que aplica un penalizador -6 a la puntuación de Fuerza del objetivo durante 1 minuto. Los toques debilitadores sobre el mismo objetivo no son acumulativos. Cada intento de asestar un toque debilitador cuenta como uno de tus ataques de Puñetazo aturridor de ese día. Las criaturas con inmunidad a los efectos aturridores no pueden ser afectadas por esta dote.

TOQUE DE DISTRACCIÓN [RESERVA] (CM)

Touch of Distraction

Tu toque nubla la mente de un enemigo, obstaculizando sus esfuerzos.

Prerrequisito: aptitud para lanzar conjuros de nivel 3.

Beneficio: mientras tengas un conjuro de encantamiento de nivel 3 o superior disponible para lanzar, puedes nublar la mente de una criatura que se encuentre a 30 pies como acción estándar. El objetivo recibe un penalizador -2 a su siguiente tirada de ataque o salvación de Reflejos. Si el objetivo no hace ningún ataque ni salvación de Reflejos en un número de asaltos igual al nivel del conjuro de encantamiento de nivel más alto que tengas disponible, el efecto termina. Varios usos de esta dote no se apilan. Este es un efecto de encantamiento (compulsión) y enajenador.

Como beneficio secundario, obtienes un bonificador +1 de competencia a tu nivel de lanzador cuando lanzas conjuros de encantamiento.

TOQUE DOLOROSO [GENERAL] (CC)

Pain Touch

Causas un dolor intenso a un oponente con un ataque aturridor con éxito.

Prerrequisitos: Sab 15, Puñetazo aturridor, ataque base +2

Beneficio: las víctimas de un ataque aturridor con éxito se ven afectadas por un dolor tan debilitante que se encontrarán mareadas durante un asalto tras haber estado aturridas un asalto. Las criaturas que son inmunes a los ataques aturridores también son inmunes a esta dote, así como todas las criaturas que sean más de una categoría de tamaño mayor que el usuario de esta dote.

TOQUE ATRONADOR [RESERVA] (CM)

Clap of Thunder

Puedes lanzar un rugido tronante con un toque.

Prerrequisito: aptitud para lanzar conjuros de nivel 3.

Beneficio: mientras tengas un conjuro sónico de nivel 3 o superior disponible para lanzar, puedes realizar un ataque de toque como acción estándar. Este ataque causa 1d6 puntos de daño sónico por nivel del conjuro sónico de mayor nivel que tengas disponible para lanzar. Además, el objetivo debe superar una salvación de Fortaleza o quedar ensordecido durante 1 asalto.

Como beneficio secundario, obtienes un bonificador +1 de competencia a tu nivel de lanzador cuando lanzas conjuros sónicos.

TORMENTA ALADA [MONSTRUOSA] (ES)

Wingstorm

Puedes aplastar a los objetivos con estallidos de aire provocados por tus alas.



Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

Prerrequisitos: Fue 13, velocidad de vuelo 20', tamaño Grande, Flotar, Ataque poderoso.

Beneficio: como acción de asalto completo, puedes flotar en un punto y usar tus alas para crear un estallido de aire en un cilindro con un radio y una altura máxima basados en tu tamaño.

La fuerza del viento también depende de tu tamaño tal como se muestra en la tabla siguiente.

Debido a que el estallido de aire sólo permanece durante tu turno, las criaturas ignoran el efecto de frenado excepto si vuelan (en cuyo caso son arrastradas hacia atrás 1d6x5').

Tamaño	Efecto del viento	Radio	Altura máxima
Grande	Severo	10'	40'
Enorme	Vendaval	20'	80'
Gigantesco	Huracán	30'	100'
Colosal	Tornado	40'	120'

Especial: puedes usar esta dote durante todo un asalto en vez de como una acción de asalto completo. Si haces esto, el viento dura hasta tu siguiente turno (y puedes seguir con el efecto en tu turno siguiente). Cualquiera que entre en el cilindro queda afectado. Debido a que estás produciendo un estallido de viento continuo, el efecto de frenado funciona normalmente mientras dure el viento (las criaturas frenadas no pueden moverse contra la fuerza del viento, o son arrastradas hacia atrás 1d6x5' si vuelan).

TÓTEM BESTIAL [GENERAL] (E)

Beast Totem

Siguiendo la cultura druídica de tu pueblo, has reivindicado un tipo de bestia mágica como tótem personal; tu protector, guía y fuente de fuerza.

Prerrequisitos: rasgo de clase de empatía salvaje.

Beneficio: elige una de las bestias mágicas de la tabla siguiente. Obtendrás un bonificador +4 de circunstancia en los TS contra la forma de ataque correspondiente, gracias a la protección concedida por tu conexión con la bestia mágica de tu tótem.

Bestia mágica	Forma de ataque
Bestia desplazadora	Conjuros dirigidos
Digestor	Ácido
Gorgón	Petrificación
Krénsnar	Miedo
Lobo invernal	Frío
Quimera	Armas de aliento
Unicornio	Veneno
Yrzak	Sonido

TÓTEM DRACÓNICO [GENERAL] (E)

Dragon Totem

Como orgulloso guerrero de las tribus bárbaras de Argonnessen y Seren, has reivindicado a uno de los tipos de dragón verdadero como tótem personal; tu protector, guía y fuente de fuerza.

Prerrequisitos: ataque base +1, región de origen Argonnessen o Seren.

Beneficio: elige un tipo de dragón verdadero como tótem. Obtendrás RE 5 contra el tipo de energía asociado con él.

Dragón	Energía
Azul	Electricidad
Blanco	Frío
Bronce	Electricidad
Cobre	Ácido
Latón/oropel	Fuego
Negro	Ácido
Oro	Fuego
Plata	Frío
Rojo	Fuego
Verde	Ácido

TRADICIÓN OSCURA DE MOIL [METAMÁGICA] (RC)

Black Lore of Moil

Tus estudios en los siniestros conocimientos y técnicas de lanzamiento de conjuros de los antiguos Señores nocturnos de Moil hacen que tus conjuros de nigromancia sean especialmente poderosos.

Prerrequisitos: Soltura con una escuela de magia (nigromancia), 7º nivel de lanzador.

Beneficio: cualquier conjuro de nigromancia que lances puede convertirse en un conjuro moiliano, causando 1d6 puntos de daño adicionales por energía negativa +1d6 por cada dos niveles de conjuro (+1d6 para los conjuros de nivel 1º, +2d6 para los de nivel 2º ó 3º, etcétera). Si el conjuro permite normalmente un TS, el objetivo sufre la mitad del daño por energía negativa si se salva, sea cual sea el resultado de la salvación sobre el efecto normal del conjuro.

Además de sus componentes de conjuro normales, un sortilegio moiliano requiere la creación y gasto de un hueso rúnico moiliano: un pequeño hueso humano (a menudo de falange) inscrito con marcas arcanas cuidadosamente preparadas. Sólo los personajes entrenados en la tradición oscura de Moil

conocen los secretos para crear huesos rúnicos. Su fabricación lleva una hora y requiere tintas y polvos especiales que cuestan 25 po por dado de daño de energía negativa que se genera. Por ejemplo, un hueso rúnico capaz de añadir 3d6 puntos de daño por energía negativa a un conjuro cuesta 75 po.

Aunque el máximo de daño por energía negativa que inflige un conjuro moiliano se basa en su nivel, el daño real está limitado por el hueso rúnico. Por ejemplo, si un hechicero lanza *dedo de la muerte* (un conjuro de 7º nivel, por lo que tendría +4d6) con un hueso rúnico de 75 po (3d6), el sortilegio sólo causa +3d6 puntos de daño por energía negativa adicional.

Un conjuro moiliano usa un espacio de conjuros del nivel normal del sortilegio.

TRAMPERO EXTRAORDINARIO [GENERAL] (RR)

Extraordinary Trapsmith

Eres un experto en la construcción de trampas mecánicas.

Prerrequisito: Artesanía (fabricación de trampas) 9 rangos.

Beneficio: cuando determinas el coste de materias primas y tiempo requeridos para crear una trampa mecánica, reduce el precio base en un 25%.

Especial: un kobold que elija esta dote puede en su lugar reducir el precio base en un 50% a la hora de determinar las materias primas y el tiempo requerido para crear una trampa mecánica.

TRAMPERO TÁCTIL [GENERAL] (AC)

Tactile Trapsmith

Puedes confiar en tus rápidos reflejos y tus hábiles dedos en vez de en tu intelecto a la hora de registrar una sala o al desactivar una trampa.

Beneficio: sumas tu bonificador de Destreza (en vez del de Inteligencia) en todas tus pruebas de Buscar o Inutilizar mecanismo. Además, no sufres ningún penalizador en estas pruebas debido a oscuridad o ceguera.

TRANSFORMACIÓN SOBRENATURAL [GENERAL] (ES)

Supernatural Transformation

Conviertes una aptitud sortílega en aptitud sobrenatural.

Prerrequisito: aptitud sortílega innata.

Beneficio: una de tus aptitudes sortílegas innatas se convierte en una aptitud sobrenatural, y por tanto ya no está sujeta a la resistencia a conjuros, aunque sí queda suprimida dentro de un *campo antimagia*. Usar esta aptitud no provoca un ataque de oportunidad. El número de usos, si está limitado, no cambia. El nivel de lanzador efectivo es igual a tu total de Dados de Golpe o al nivel de lanzador efectivo de la aptitud original, lo que sea mayor.

Especial: puedes obtener esta dote varias veces, pero sus efectos no se apilan. Cada vez que la escoges, se aplica a una nueva aptitud sortílega.

TRANSMUTACIÓN ENDURECEDORA [GENERAL] (CM)

Toughening Transmutation

Toughening Transmutation

Lanzar un conjuro de transmutación transforma brevemente tu piel o la de un aliado en un material más resistente.

Prerrequisito: Soltura con una escuela de magia (transmutación) o transmutador de nivel 1.

Beneficio: cuando lanzas un conjuro de transmutación, puedes hacer que tú o cualquier criatura elegida como objetivo del conjuro obtenga reducción de daño 5/magia. Si la criatura ya tiene reducción de daño (de cualquier tipo) con otro origen, en vez de eso aumentas esa reducción de daño en 5. Este efecto dura 1 asalto.

Especial: un transmutador puede elegir esta dote como dote adicional de mago.

TRASFONDO MERCANTIL [REGIONAL] (GJF)

Mercantile Background

Vienes de una familia adinerada con numerosos contactos entre las ámbulas de mercaderes y los gremios de artesanos de las bulliciosas ciudades de Faerûn, por lo que puedes cerrar un buen trato vendiendo o comprando prácticamente cualquier cosa.

Prerrequisitos: enano (la costa de la Espada o Infraoscuridad [Tierras oscuras]), gnomo (Infraoscuridad [Noroscuridad] o Lantan), humano (Aguas profundas, Amn, exiliado Shou, Lantan, Sembia, Tashalar, Turmish, el Vasto, Zharsult o Zhesk) o mediano (Amn).

Beneficio: cuando vendes armas, objetos mágicos u otro equipo de aventurero, recibes un 75% del precio listado en lugar del 50%, y una vez al mes puedes comprar un único objeto al 75% del precio ofertado. Además, recibes 300 po adicionales para gastar como te parezca durante la creación del personaje.

Especial: sólo puedes elegir esta dote como personaje de nivel 1. No puedes tener más de una dote regional.

TRASFONDO VARIADO [RACIAL] (RD)

Diverse Background

Tienes un trasfondo amplio y variado, lo que te da una mayor comprensión sobre distintos oficios.

Prerrequisito: semihumano.

Beneficio: elige una clase. Esa clase también se considera clase predilecta para ti.

Especial: esta dote solo puede elegirse a nivel 1.

TRASPASAR OCULTACIÓN MÁGICA [GENERAL, GUERRERO] (RC)

Pierce Magical Concealment

Ignoras las posibilidades de fallo que proporcionan ciertos efectos mágicos.

Prerrequisitos: Con 13, Lucha a ciegas, Asesino de mágicos.

Beneficio: tu gran desprecio por la magia y te permite ignorar las posibilidades de fallo que conceden conjuro o aptitudes sortílegas como *oscuridad*, *contorno borroso*, *bruma de oscurecimiento*, *forma fantasmal* (consulta la página 111). Además, cuando te enfrentas a una criatura protegida por una *imagen múltiple*, puedes advertir inmediatamente a la criatura real. Tu aptitud para ignorar las posibilidades de fallo concedidas por la ocultación mágica no te permiten ignorar la ocultación no mágica (de modo que seguirías teniendo un 20% de posibilidades de fallo contra una criatura *invisible* que se oculta en la niebla, por supuesto).

Especial: adquirir esta dote reduce el nivel de lanzador de todos tus conjuros y aptitudes sortílegas en 4.

TRASPASAR PROTECCIÓN MÁGICA [GENERAL, GUERRERO] (RC)

Pierce Magical Protection

Puedes superar las protecciones mágicas de tus enemigos.

Prerrequisitos: Con 13, Asesino de mágicos.

Beneficio: tu desprecio por la magia es tan fuerte que, como acción estándar, puedes realizar un ataque de cuerpo a cuerpo que ignora cualquier bonificador a la CA concedido por conjuros (incluidos los efectos de finalización o desencadenantes creados por objetos mágicos como varitas o pociones). Si causas daño a tu contrincante, también disipas automáticamente y al instante todos los conjuros y efectos de conjuro de contrincante que le conceden bonificadores a la CA.

Especial: adquirir esta dote reduce tu nivel de lanzador para todos tus conjuros y aptitudes sortílegas en 4.

TREPAMUROS DE ÉLITE [CAMBIANTE] (E)

Cliffwalk Elite

Mejora uno de tus rasgos de cambiante.

Prerrequisitos: Cambiante con el rasgo trepamuros.

Beneficio: mientras dure el cambio, tu velocidad mientras trepas mejora en 10'. Esta mejora se apila con el incremento por el rasgo trepamuros para un total de 30'.

TREPAR COMO UN MONO [SALVAJE] (AC)

Climb Like an Ape

Puedes mejorar tu capacidad para trepar.

Prerrequisitos: forma salvaje.

Beneficio: puedes gastar un uso diario de forma salvaje para obtener una velocidad trepando igual a tu velocidad táctica terrestre durante 10 minutos por DG. Esta dote también te proporciona un bonificador racial de +8 a las pruebas de Trepar y te permite elegir 10 en éstas, incluso si estás apresurado o te amenazan.

TRES MONTAÑAS [ESTILO] (CC)

Three Mountains

Eres un maestro en luchar con armas contundentes poderosas.

Prerrequisitos: Fue 13, Hendedura, Embestida mejorada, Ataque poderoso, Soltura con un arma (maza pesada, maza de armas o gran clava)

Beneficio: si golpeas a la misma criatura dos veces en el mismo asalto con tu maza pesada, maza de armas o gran clava, deberá realizar un TS de Fortaleza (CD 10 + ½ del nivel de tu personaje + tu modificador de Fue) o quedará mareada de dolor durante 1 asalto.

USO ÁGIL DE ESCUDOS [GENERAL, GUERRERO] (MJ2)

Agile Shield Fighter

Eres muy hábil a la hora de combinar tus ataques con el escudo y un arma. Cuando emplees tu escudo a la vez que el arma, podrás propinar golpes demolidores con ambos.

Prerrequisitos: Competencia con escudos, Especialización con escudos, Golpear con el escudo mejorado

Beneficio: cuando realices un ataque con el escudo y otro con un arma como parte de una acción de ataque completo, sufrirás un penalizador -2 a cada tirada de ataque. Estos penalizadores reemplazan a los que sufrirías normalmente por luchar con dos armas.

USO EXPERTO DE LA CAPA [TÁCTICA, GUERRERO] (MJ2)

Combat Cloak Expert

Eres un maestro a la hora de convertir tu capa en un elemento más de tu repertorio de combate. Al arremolinarla a tu alrededor, arrojarla sobre tus enemigos o usarla para ocultar tus armas, podrás coger a cualquier rival por sorpresa.

Prerrequisitos: Des 15, Int 13, Esquiva, Pericia en combate, ataque base +6

Beneficio: la dote Uso experto de la capa te concede tres maniobras tácticas especiales. Tendrás que llevar puesta una capa para poder usarlas.

Ataque embozado: puedes usar tu capa para ocultar a la perfección un arma ligera. Para hacer uso de esta maniobra, en el primer asalto tendrás que situarte adyacente a un enemigo sin mostrar ninguna arma en tus manos. En el segundo asalto, tendrás que realizar una prueba de Engañar enfrentada a la de Averiguar intenciones de tu adversario y usar una acción de movimiento para desenfundar tu arma. Si superas la prueba enfrentada, tu rival perderá su bonificador por Destreza o de escudo a la CA (a tu elección) hasta el final de tu turno actual.

Defensa con la capa: mientras luches a la defensiva, podrás emplear tu capa para confundir a tus enemigos. Si la sostienes ante ti como una cortina, tus enemigos verán peor tus movimientos defensivos. En ese caso, tu capa te concederá un bonificador +1 de escudo a la CA. Si empleas una acción de defensa total, el bonificador de escudo de tu capa aumentará a +2. Los bonificadores de escudo no se apilan, así que esta maniobra no será de mucha utilidad si ya llevas un escudo en tus manos.

Remolino con la capa: puedes tratar de usar tu capa para liar a tus enemigos. Tras impactar con éxito a un rival en cuerpo a cuerpo y como acción de movimiento, podrás realizar un ataque de toque en cuerpo a cuerpo contra el mismo enemigo. Si lo logras, enrollarás tu capa alrededor de su cuerpo, echando por tierra sus defensas de forma temporal. No podrá realizar ningún ataque de oportunidad contra uno de tus aliados (a tu elección) hasta el inicio de su siguiente turno.



VALENTÍA DE CAZADRAGONES [GENERAL] (D)

Dragon Hunter Bravery

Resistes la presencia pavorosa de los dragones, y tu sola presencia es capaz de ayudar a otros a resistirla también.

Prerrequisitos: Sab 13, cazadragones.

Beneficio: se considera que tú y todos tus aliados a menos de 30' que puedan verte tenéis +4 DG a efectos de determinar vuestra resistencia a la presencia pavorosa de los dragones. Todas las criaturas afectadas también obtienen un bonificador de moral +4 en su TS de Voluntad para resistir la presencia pavorosa de un dragón.

Tu compañero animal, familiar, o montura especial tiene éxito automáticamente en su TS de Voluntad para resistir la presencia pavorosa del dragón si tú tienes éxito en el tuyo (o si tus DG totales te hacen inmune).

VELO SOMBRÍO [RESERVA] (CM)

Shadow Veil

Trazas jirones de oscuridad sobre los ojos de tu enemigo, oscureciendo el mundo a su alrededor.

Prerrequisito: aptitud para lanzar conjuros de nivel 2.

Beneficio: mientras tengas un conjuro de oscuridad de 2º nivel o superior disponible para lanzar, puedes oscurecer la visión de un objetivo a un máximo de 30 pies como acción estándar. Si el objetivo falla una salvación de Voluntad, trata a todas las criaturas y objetos como si tuviesen ocultación y recibe un penalizador -5 a las pruebas de Avistar durante 1 asalto.

Como beneficio secundario, obtienes un bonificador +1 de competencia a tu nivel de lanzador cuando lanzas conjuros de oscuridad.

VELOCIDAD DEL GUEPARDO [SALVAJE] (DC)

Cheetah's Speed

Puedes correr a la velocidad de un guepardo.

Prerrequisitos: aptitud para usar forma salvaje.

Beneficios: puedes dedicar una forma salvaje para cambiar tu velocidad terrestre base a 50 pies. También puedes esprintar como un guepardo: una vez

cada hora puedes moverte 10 veces tu velocidad normal como parte de una carga. Este efecto dura una hora.

VELOCIDAD MEJORADA [MONSTRUOSA] (D)

Improved Speed

Eres más rápido que otros de tu tipo.

Prerrequisitos: Fue 13, tipo dragón.

Beneficio: tu velocidad de vuelo (si la tienes) aumenta en 20'. Tus demás velocidades tienen una mejora de 10'.

VELOZ Y SILENCIOSO [REGIONAL] (GJF)

Swift and Silent

Las sombras son tus aliadas, y sus pasos son el susurro de la muerte.

Prerrequisitos: elfo (drow de Cormanzhor o del Wéldazh), gran trago (las montañas Terrapid), humano (tribus úzhgardt), lenauro (el Sheífr), mediano (el bosque Khondal o el Norte), orco (el Norte), osgo (las montañas Terrapid) o trago (las montañas Terrapid).

Beneficio: puedes moverte hasta tu velocidad normal utilizando Esconderte o Moverse sigilosamente sin penalizador.

Normal: un personaje que se mueva a más de la mitad de su velocidad normal sufre un -5 en las pruebas de Esconderte y Moverse sigilosamente.

Especial: sólo puedes elegir esta dote como personaje de nivel 1. No puedes tener más de una dote regional.

VENDAVAL ALADO [MONSTRUOSA] (D)

Wingstorm

Puedes tumbar a tus enemigos con ráfagas de aire de tus alas.

Prerrequisitos: Fue 13, dragón, velocidad de vuelo 20', Flotar, Ataque poderoso, tamaño Grande o mayor.

Beneficio: como una acción de asalto completo, puedes flotar en el sitio y utilizar tus alas para crear una ráfaga de aire en forma de cilindro con un radio y altura de 10' x tu categoría de edad.

El viento surge desde el centro de tu cuerpo hacia el borde exterior de la base del cilindro.

La fuerza del viento depende de tu tamaño, como se indica más abajo. Para los efectos de los vientos fuertes, consulta la *Guía del Dungeon Master*.

Tamaño del dragón	Fuerza del viento
Grande	Severo
Enorme	Vendaval
Gargantuesco	Huracán
Colosal	Tornado

Especial: puedes elegir mantener el efecto del viento por más tiempo que tu asalto actual. Si lo haces el viento dura hasta tu próximo asalto (y puedes optar por continuar el efecto durante el próximo turno). Cualquiera en el interior o que entre al cilindro se ve afectado. Debido a que se está produciendo un vendaval de aire continuo, el efecto de frenado funciona normalmente mientras dure el vendaval. Las criaturas frenadas no se pueden mover hacia delante con la fuerza del viento, o serán empujadas 1d6 x 5' hacia atrás.

VENENO DE SERPIENTE [SALVAJE] (DC)

Serpent's Venom

Puedes usar un ataque de mordisco tóxico similar al de una víbora.

Prerrequisitos: aptitud para usar forma salvaje.

Beneficio: puedes emplear un uso de forma salvaje para obtener un ataque de mordisco secundario (a tu ataque base -5 y sumando ½ de tu bonificador de Fuerza) que inflige daño contundente, perforante y cortante igual al de una daga apropiada para tu tamaño (1d4 para mediano, 1d3 para Pequeño). Además, este mordisco desprende un veneno tóxico (salvación de Fortaleza CD 10 + ½ de tus DG + tu modificador de Con; 1d6 Con/1d6 Con).

Especial: si ya tienes un ataque de mordisco, simplemente obtienes la parte de veneno tóxico de esta dote.

VENENO LETAL [MONSTRUOSA] (ES)

Deadly Poison

Tu ataque venenoso inflige más daño de lo normal.

Prerrequisitos: Con 19, ataque especial de veneno que inflija daño a características como daño secundario, Veneno virulento.

Beneficio: tu ataque venenoso tiene el potencial de infligir un daño secundario más potente del que haría normalmente. Si el objetivo del ataque falla el segundo tiro de salvación, el veneno inflige el doble del daño secundario normal.

VENENO VIRULENTO [MONSTRUOSA] (ES)

Virulent Poison

Tu ataque venenoso es más efectivo.

Prerrequisitos: ataque venenoso como aptitud extraordinaria.

Beneficio: suma +2 a la CD de la salvación de Fortaleza contra tu ataque venenoso.

VENGANZA DIVINA [DIVINA] (CC)

Sacred Vengeance

Puedes canalizar energía para causar daño adicional en combate cuerpo a cuerpo a contra muertos vivientes.

Prerrequisitos: aptitud de expulsar o reprender muertos vivientes.

Beneficio: como acción gratuita, gastas uno de tus intentos de expulsar para sumar 2d6 puntos de daño a todos los ataques cuerpo a cuerpo contra muertos vivientes hasta el final del asalto actual.

VERSADO EN LOS CONJURO [REGIONAL] (GJF)

Spellwise

Te has criado en una tierra donde los magos poderosos son comunes. Todo el mundo en tu hogar sabe algo sobre la magia, y has aprendido que las cosas a veces no son lo que parecen.

Prerrequisito: elfo (Étérniôn) o humano (Calimshán, el estrecho de los Magos, Halruéi, Nimbral, Samarakh o umbrino).

Beneficio: recibes un bonificador +2 en todas las pruebas de Conocimiento de conjuros y Saber (arcano). Además, recibes un bonificador +2 en los TS contra conjuros o efectos de ilusión.

Especial: sólo puedes elegir esta dote como personaje de nivel 1. No puedes tener más de una dote regional.

VIAJERO DE TALENTA [RACIAL] (GJE)

Talenta Drifter

Tus largos viajes por las llanuras de Talenta te dan ventaja en dicha región.

Prerrequisito: mediano.

Beneficio: obtienes un +2 a tus pruebas de Avistar, Esconderte y Supervivencia mientras estés en las llanuras de Talenta.

VIDA DIUTURNA [GENERAL]

Enduring Life

Puedes ignorar los efectos de los niveles negativos durante un breve tiempo.

Beneficio: siempre que obtengas un nivel negativo, puedes ignorar los penalizadores y otros efectos perniciosos relacionados con ése durante tantos minutos como bonificador de Constitución tengas (de tener alguno). Por ejemplo, si a Tordek (Con 15) le golpea un tumulario, recibe un nivel negativo. Sin embargo, puede ignorar el penalizador de -1 a las tiradas de ataque, los TS, las pruebas de característica y de habilidad relacionadas con ése durante 2 minutos, ya que su bonificador de Constitución es de +2 (si fuera un lanzador de conjuros, también evitaría perder un espacio de conjuros durante este mismo tiempo).

También obtienes un bonificador de +4 a los TS de Fortaleza para eliminar niveles negativos.

VIDA PERDURABLE [GENERAL] (LM)

Lasting Life

Puedes despojarte de los niveles negativos con un acto de voluntad.

Prerrequisitos: Aguante, Vida diuturna.

Beneficio: una vez por asalto como una acción estándar, puedes eliminar un nivel negativo que tengas con un TS de Voluntad (CD 10 + 1/2 de los DG del atacante + el modificador de Car de éste). Si lo superas, éste desaparece. Debes realizar salvaciones distintas por cada nivel negativo que tengas. Si lo fallas, conservas el nivel negativo, pero puedes intentarlo de nuevo en el asalto siguiente.

VIGOR DE LA MARCA ABERRANTE [GENERAL] (GJE)

Aberrant Dragonmark Vigor

Podrás canalizar la energía de tu marca aberrante para mejorar tu salud.

Prerrequisito: Marca del dragón aberrante.

Beneficio: podrás sacrificar un uso diario de la aptitud sortilega concedida por tu marca aberrante, como acción inmediata, para obtener un número de pg temporales igual a tus DG. Estos pg temporales durarán un máximo de 1 hora.

VIGOR DIVINO [DIVINA] (CC)

Divine Vigor

Puedes canalizar energía para incrementar tu velocidad y resistencia.

Prerrequisitos: aptitud de expulsar o reprender muertos vivientes.

Beneficio: como acción estándar, gastas uno de tus intentos de expulsar o reprender para incrementar tu velocidad base en 10 pies y ganar +2 puntos de golpe temporales por nivel del personaje. Estos efectos duran un número de minutos igual a tu modificador de Carisma.

VIGOR METAMÁGICO [TÁCTICA] (CM)

Metamagic Vigor

Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

La energía que utilizas en aumentar el poder de tus conjuros se retroalimenta en un ciclo cada vez mayor.

Prerrequisitos: Dos o más dotes metamágicas.

Beneficio: esta dote te permite el uso de dos maniobras tácticas.

Intensidad metamágica: si lanzas conjuros afectados por la misma dote metamágica en 2 asaltos consecutivos, obtienes un bonificador +1 al nivel de lanzador del Segundo conjuro.

Versatilidad metamágica: si lanzas conjuros afectados por dos dotes metamágicas diferentes en 2 asaltos consecutivos, obtienes un bonificador +1 a la CD de la salvación del segundo conjuro.

Especial: no puedes beneficiarte de ambas maniobras (o de una misma maniobra más de una vez) en el mismo asalto; si cumples los requisitos para usar ambas, elige la que quieras. Sólo las dotes metamágicas reales permiten que esta dote funcione. Un efecto metamágico de conjuro producido por un *cetno metamágico* u otro objeto mágico o dispositivo externo no te permite usar esta dote.

VIGOR PROFANO [DIVINA] (LM)

Profane Vigor

Puedes canalizar energía negativa para curar daño físico a aliados muertos vivientes que se hallen cerca.

Prerrequisitos: Car 11, capacidad para reprender muertos vivientes.

Beneficio: como una acción estándar, puedes emplear uno de tus usos de reprender para curar 2 puntos de golpe por nivel de clérigo a un aliado muerto viviente que se halle a 60' o menos de ti. Esto no permite que la criatura afectada supere su total normal de puntos de golpe.

VIGOR MARCIAL [MARCIAL, GUERRERO] (MJ2)

Combat Vigor

Mientras mantengas tu foco marcial, tu claridad de mente y la determinación por lograr tu objetivo te permitirán ignorar las debilidades de tu cuerpo. Las heridas menores curarán en cuestión de segundos pudiendo recuperarte incluso de los golpes más graves.

Prerrequisitos: Sab 13, Foco marcial, ataque base +9

Beneficio: mientras mantengas tu foco marcial, disfrutarás de curación rápida 2. Perderás este beneficio en cuanto termine tu foco.

Si tienes tres dotes marciales o más, el beneficio de esta dote aumentará a curación rápida 4.

VIGORIZAR CONJURO [METAMÁGICA] (RC)

Fortify Spell

Puedes lanzar sortilegios que atraviesen más fácilmente la RC.

Beneficio: un conjuro vigorizado se trata como si tuviera un nivel de lanzador mayor a la hora de derrotar la RC de un objetivo. Preparas y lanzas el conjuro en un espacio de conjuro más alto de lo normal, y cada nivel adicional te concede un bonificador +2 en las pruebas de penetración de conjuros. Los sortilegios que no están sujetos a la RC no son afectados.

Un conjuro vigorizado usa un espacio de conjuro de al menos un nivel mayor al real.

VÍNCULO ARCANO CON EL COMPAÑERO [GENERAL] (MJ2)

Companion Spellbond

Formas un vínculo mágico especial con tu compañero animal, que te permite compartir conjuros con él a mayor distancia.

Prerrequisito: compañero animal.

Beneficio: podrás emplear la aptitud de compartir conjuros de tu compañero en un radio de 30', en lugar de los 5' habituales. También podrás afectar a tu compañero animal con conjuros de toque a una distancia mayor de lo normal. El alcance del conjuro cambiará de toque a corto (25' + 5' por cada dos niveles de lanzador), si tiene como objetivo únicamente a tu compañero animal.

VÍNCULO CON LOS DINOSAURIOS DE TALENTA [RACIAL] (GJE)

Talenta Dinosaur Bond

Has superado un atroz entrenamiento a lomos de tu dinosaurio, y estás entrenado en las técnicas de lucha desde una montura de los medianos.

Prerrequisito: mediano, Montar 6 rangos, Combatir desde una montura.

Beneficio: elige un dinosaurio con el que estés familiarizado como montura. Obtendrás un bonificador +4 introspectivo a tus pruebas de Montar sobre ella. Además, mientras estés a lomos de esa criatura, tanto ella como tú obtendréis un bonificador +1 introspectivo a vuestros TS de Reflejos y CA.

Especial: si tu montura muere, podrás aplicar esta dote a una nueva montura después de siete días.

VÍNCULO NATURAL [GENERAL] (AC)

Natural Bond

Tu vínculo con tu compañero animal es excepcionalmente fuerte.

Prerrequisitos: compañero animal.

Beneficio: suma 3 a tu nivel de druida efectivo para determinar los DG y trucos adicionales, aptitudes especiales y otros bonificadores que recibe tu compañero animal. Este bonificador nunca puede hacer que tu nivel de druida efectivo supere a tu nivel de personaje.

VÍNCULO VITAL [MONSTRUOSA] (LM)

Lifebond

Escoge una criatura viva determinada que sea amistosa hacia ti. Creas un vínculo especial con ella.

Prerrequisitos: Car 11, tipo muerto viviente.

Beneficio: siempre que la criatura elegida se halle a 60' o menos de ti, obtienes un bonificador +4 a tu resistencia a la expulsión y uno de +2 a todos tus TS.

Si la criatura escogida muere, pierdes esos bonificadores y sufres un penalizador -2 a todas las salvaciones durante 24 horas.

En el caso de reemplazarla con otra criatura viva, el vínculo puede transferirse si lo deseas.

Especial: esta dote puede adquirirse varias veces. Cada una de ellas, aplica sus efectos a uno de tus aliados vivos distinto. Los efectos de varios aliados vinculados de esta manera se apilan.

VISIÓN POSTERIOR [GENERAL] (RF)

Aftersight

Tienes en tu sangre la huella de la Visión, un don poco fiable tan difícil de dirigir como un sueño, el cual te permite vislumbrar ecos del pasado, tanto maravillosos como horribles.

Prerrequisito: humano rashemí (incluyendo los gur).

Regiones: Rashemen, Zhay.

Beneficio: puedes intentar, como acción de asalto completo, evocar una visión del pasado que esté unida al área en la que te encuentres. Debes realizar una prueba de Sabiduría (CD 10) para invocar la visión, y no puedes realizar más de tres intentos por día. Una visión con éxito sirve para aumentar tu conocimiento histórico, proporcionándote un bonificador +4 a todas las pruebas de saber (historia) y conocimiento de bardo durante el siguiente minuto. Esta dote no otorga conocimiento de bardo si no se posee.

VISIÓN PROFUNDA [PSIÓNICA] (RS)

Deep Vision

Tu concentración mental te ayuda a ver más lejos usando la visión en la oscuridad.

Prerrequisito: visión en la oscuridad.

Beneficio: mientras estés psiónicamente enfocado, el alcance de tu visión en la oscuridad natural aumenta en 30 pies.

Especial: esta dote sólo afecta a la visión en la oscuridad permanente obtenida gracias a la raza de la criatura, tipo o clase, no la obtenida por implementos como un conjuro de *visión en la oscuridad* o unas gafas de noche.

VISTA DE HALCÓN [SALVAJE] (AC)

Hawk's Vision

Puedes mejorar tu agudeza visual.

Prerrequisitos: Forma salvaje, Avistar 4 rangos.

Beneficio: puedes gastar un uso diario de forma salvaje para obtener un bonificador de +8 a tus pruebas de Avistar durante 1 hora por DG. Mientras este beneficio esté en efecto, sufres tan sólo la mitad del penalizador habitual por incremento de distancia (-1 a los ataques a distancia por éste en vez de -2) y un penalizador de -1 a las pruebas de Avistar por cada 20' de distancia (en vez de por cada 10'). Conservas este beneficio sin importar la forma en la que te encuentres.

VISTA DE JAGUAR [SALVAJE] (AC)

Cougar's Vision

Puedes ver en la oscuridad como un felino.

Prerrequisitos: forma salvaje, Avistar 2 rangos.

Beneficio: puedes gastar un uso diario de forma salvaje para obtener visión en la penumbra durante 1 hora por DG. Además, obtienes un bonificador de +4 a todas las pruebas de Avistar. Conservas este beneficio sin importar la forma en la que te encuentres.

VISTA PENETRANTE [RACIAL] (RS)

Piercing Sight

Tu familiaridad fundamental con las ilusiones te permite reconocerlas mucho mejor.

Prerrequisito: Gnomo.

Beneficio: obtienes un bonificador +4 a los tiros de salvación para “descreer” ilusiones (cualquier conjuro de ilusión o efecto que indique “descreer” en la entrada del tiro de salvación).

VITALIDAD NACIDA DE LA TUMBA [GENERAL] (LM)

Tomb–Born Vitality

El poder de la muerte en vida te corrompe en cuerpo y alma. Su poder ha eliminado tu necesidad de dormir y comer.

Prerrequisitos: alineamiento no bueno, Alma corrompida por la tumba.

Beneficio: no necesitas dormir y eres inmune a los efectos mágicos relacionados con el sueño. Si eres un lanzador de conjuros, todavía requieres 8 horas de descanso ininterrumpido (pero no sueño) para prepararlos. Además, ya no necesitas comer.

Tu cuerpo se vuelve antinaturalmente delgado, con la piel estirada y tirante sobre tus huesos, lo que te confiere una apariencia esquelética y extraña.

VITALIDAD SAGRADA [DIVINA] (LM)

Sacred Vitality

Puedes canalizar energía positiva para obtener protección contra el daño que afecta a tus características o fuerza vital.

Prerrequisitos: capacidad para expulsar muertos vivientes.

Beneficio: como una acción estándar, puedes emplear uno de tus usos de expulsar muertos vivientes para obtener inmunidad contra el daño de característica y la consunción de característica y de energía durante 1 minuto.

VIRAJE BRUSCO [GENERAL] (MM)

Wingover

La criatura puede cambiar de forma brusca de dirección en pleno vuelo.

Prerrequisito: velocidad de vuelo

Beneficio: una criatura voladora que posea esta dote puede cambiar bruscamente de dirección una vez por asalto como una acción gratuita. Esta dote le permite girar hasta 180° independientemente de su maniobrabilidad, de forma adicional a los demás giros que le estuvieran normalmente permitidos. Una criatura no puede ganar altitud en un asalto en el que ejecute un viraje brusco, pero sí puede lanzarse en picado. El cambio de dirección consume 10 pies de movimiento volador.

VOLUNTAD AGOTADORA [GENERAL] (ES)

Cumbrous Will

Tienes mayores posibilidades de lo normal de resistir los ataques contra tu fuerza de voluntad, pero con un precio.

Prerrequisitos: Voluntad de hierro.

Beneficio: antes de tirar una salvación de Voluntad, puedes decidir activar esta dote, lo que te proporciona un bonificador +6 en tu tiro de salvación. Después de que se resuelva este tiro, sea cual sea el resultado, estás estremecido hasta el final del encuentro.

Un personaje estremecido sufre un penalizador de moral -2 en las tiradas de ataque, pruebas y tiros de salvación.

VOLUNTAD ANTINATURAL [GENERAL] (HH)

Unnatural Will

Has aprendido a enfocar tu poder personal y fuerza interior para aguantar frente a circunstancias pavorosas.

Prerrequisitos: Carisma 12, Voluntad de hierro

Beneficio: suma tu bonificador de Carisma a todas las tiradas de salvación de Voluntad contra efectos de miedo. Este bonificador se apila con cualquier bonificador de Sabiduría que pudieras aplicar en tus Tiradas de Salvación de Voluntad.

VOLUNTAD DE HIERRO [GENERAL]

Iron Will

Tienes una voluntad más fuerte de lo normal.

Beneficio: obtienes un +2 en tus TS de Voluntad.

VOLUNTAD ÉPICA [ÉPICA] (D)

Epic Will

Tienes una tremenda fuerza de voluntad.

Beneficio: ganas un bonificador +4 a todos los TS de Voluntad.

VOTO DE ABSTINENCIA [ELEVADA] (OE)

Vow of Abstinence

Has pronunciado un voto sagrado para abstenerte de tomar bebidas alcohólicas, estimulantes o drogas.

Prerrequisitos: Voto sagrado.

Beneficio: obtienes un bonificador +4 de perfección a las TSF contra venenos y drogas (siempre que quedes sujeto a una droga de forma involuntaria).

Especial: para cumplir con este voto, no debes consumir sustancias embriagadoras, estimulantes, depresoras o alucinógenas. Si rompes con tu voto intencionadamente, perderás de forma inmediata e irrevocable el beneficio de esta dote. No podrás adquirir otra dote para reemplazarla. Si rompes con tu

voto a causa de una compulsión mágica, u otra causa no intencionada, perderás el conjuro de esta dote hasta que hagas una penitencia y recibas un conjuro de *expiación*.

VOTO DE CASTIDAD [ELEVADA] (OE)

Vow of Chastity

Has pronunciado un voto sagrado para evitar el matrimonio y las relaciones sexuales.

Prerrequisitos: Voto sagrado.

Beneficios: obtienes un bonificador +4 de perfección a las TS contra conjuros y efectos de hechizo o fantasmagorías.

Especial: para cumplir con este voto, debes evitar el contacto sexual con otras criaturas. Si rompes con tu voto intencionadamente, perderás de forma inmediata e irrevocable el beneficio de esta dote. No podrás adquirir otra dote para reemplazarla. Si rompes con tu voto a causa de una compulsión mágica, u otra causa no intencionada, perderás el conjuro de esta dote hasta que hagas una penitencia y recibas un conjuro de *expiación*.

VOTO DE NO VIOLENCIA [ELEVADA] (OE)

Vow of Nonviolence

Has pronunciado un voto sagrado para evitar la violencia con humanoides.

Prerrequisitos: Voto sagrado

Beneficios: la CD de la salvación de los conjuros que lances u otras aptitudes especiales que emplees contra un humanoide o humanoide monstruoso se incrementa en +4 si el conjuro no causa daño (incluido el daño de característica, pero no el daño no letal), impone niveles negativos o causa la muerte. Los conjuros afectados por esta dote incluyen la mayoría de conjuros de abjuración, encantamientos e ilusión, pocos conjuros de adivinación que necesitan TS e incluso algunos conjuros nigrománticos (como *ola de fatiga* o *rayo agotador*). No afecta a la mayoría de evocación, transmutación y conjuración.

El bonificador concedido por esta dote no se apila con el bonificador de la dote Soltura con una escuela de magia. Solo afecta a las CD de las salvaciones no afecta a las tiradas de nivel de lanzador.

El beneficio de esta dote se extiende a la mayoría de las aptitudes especiales que necesiten un TS pero no que hagan daño o dependan de un daño causado.

Especial: para cumplir con este voto, no debes causar daño o sufrimiento a rivales humanoides o humanoides monstruosos. No puedes causar daño de característica o daño real a tales enemigos por medio de conjuros o armas, pero si daño no letal. No puedes elegirlos objetivos de efectos de muerte, desintegrar, efectos dolorosos u otros conjuros que puedan ser causa potencial de daño o sufrimiento.

Tu pureza es tan grande que cualquier aliado tuyo que elimine a un enemigo indefenso o vulnerable a 120' de ti sentirá un enorme remordimiento. Tu aliado sufrirá un penalizador de -1 de moral a sus tiradas de ataque durante 1 hora por cada nivel de tu personaje. Por cada enemigo indefenso eliminado, esta señalización se incrementa en 1 punto, hasta un máximo igual a tu nivel de personaje.

Puedes pedir a tus aliados que te den su palabra de que no mataran a ningún enemigo indefenso. Si así lo juran, y mas tarde rompen su palabra sufrirán las consecuencias como si tu estuvieses presente. Si dejas a un enemigo indefenso sea eliminado por tu aliado has roto tu voto. Puedes pedir a una criatura derrotada que te de su palabra de rendirse o de mantenerse al margen a cambio de su vida. Si después de jurarlo, rompe su juramento tu y tus aliados podéis acabar con el de la forma que creáis conveniente.

Si rompes con tu voto intencionadamente, perderás de forma inmediata e irrevocable el beneficio de esta dote. No podrás adquirir otra dote para reemplazarla. Si rompes con tu voto a causa de una compulsión mágica, u otra causa no intencionada, perderás el conjuro de esta dote hasta que hagas una penitencia y recibas un conjuro de *expiación*.

VOTO DE OBEDIENCIA [ELEVADA] (OE)

Vow of Obedience

Has pronunciado un voto sagrado para vivir de acuerdo con los dictados de otro, generalmente tu superior en una orden religiosa o similar.

Prerrequisitos: Voto sagrado.

Beneficios: obtienes un bonificador +4 de perfección a las TSV contra efectos o conjuros de compulsión.

Especial: para cumplir con este voto, debes obedecer sin cuestiones a tu superior y vivir de acuerdo con las reglas de tu organización. Si rompes con tu voto intencionadamente, perderás de forma inmediata e irrevocable el beneficio de esta dote. No podrás adquirir otra dote para reemplazarla. Si rompes con tu voto a causa de una compulsión mágica, u otra causa no intencionada, perderás el conjuro de esta dote hasta que hagas una penitencia y recibas un conjuro de *expiación*.

VOTO DE PAZ [ELEVADA] (OE)

Vow of Peace

Has pronunciado un voto sagrado para dañar a cualquier ser vivo.

Capítulo 2 – Dotes Dungeons & Dragons

Prerrequisitos: Voto sagrado, Voto de no violencia.

Beneficios: estás continuamente envuelto en un aura tranquilizadora de 20'. Las criaturas dentro del aura deben superar un tiro de salvación de Voluntad (CD 10 + ½ de tus niveles de personaje + modificador de Carisma) o verse afectadas por un conjuro de *calmar emociones*. Las criaturas que abandonen el área y después vuelvan a entrar podrán realizar nuevas salvaciones. El área es un efecto de compulsión. Enajenador y sobrenatural

Obtienes un bonificador de +2 de armadura natural, un +2 de desvío y un +2 elevado a tu CA. Este bonificador elevado no se aplica en ataques de toque; las armaduras radiantes, no obstante no lo ignoran. No se apila con los bonificadores de armadura. Si tienes la dote Voto de pobreza los bonificadores de desvío, armadura natural y elevado concedidos por esa dote aumentan en +2, si una criatura impacta con un arma manufacturada, el arma deberá realizar un tiro de salvación de Fortaleza (CD 10+ ½ de tu nivel de personaje + modificador de Constitución) o romperse contra tu piel sin sufrir tú daño.

Finalmente obtienes un +4 elevado a las pruebas de Diplomacia.

Especial: para cumplir con este voto, no debes causar daño a ninguna criatura viva (los constructos y los muertos vivientes no entran dentro de esta prohibición). No debes causar daño real o daño de característica a tales criaturas por medio de conjuros o armas, aunque si puedes hacerles daño no letal. No puedes elegirlos como objetivos de efectos de muerte, desintegrar o efectos dolorosos. Tampoco puedes emplear conjuros no dañinos para incapacitar o debilitar a tus enemigos con el fin de que tus aliados los aniquilen, si los debilitas deberás hacerlos prisioneros.

Si rompes con tu voto intencionadamente, perderás de forma inmediata e irrevocable el beneficio de esta dote. No podrás adquirir otra dote para reemplazarla. Si rompes con tu voto a causa de una compulsión mágica, u otra causa no intencionada, perderás el conjuro de esta dote hasta que hagas una penitencia y recibas un conjuro de expiación.

VOTO DE POBREZA [ELEVADA] (OE)

Vow of Poverty

Has pronunciado un voto sagrado para renunciar a toda posesión material.

Prerrequisitos: Voto sagrado

Beneficios: obtienes bonificadores a la CA, puntuaciones de característica y TS, así como dotes elevadas.

Especial: para cumplir con este voto, no debes poseer ni emplear ninguna posesión material, con las siguientes excepciones, puedes emplear armas sencillas (no mágicas ni de calidad). Puedes vestir ropas sencillas (no mágicas). Puedes llevar comida para alimentarse un día en una bolsa o saco (no mágicos). Puedes llevar una bolsita con los componentes de conjuros. No puedes portar ningún objeto mágico, aunque puedes verte favorecido en su uso sobre ti

Si rompes con tu voto intencionadamente, perderás de forma inmediata e irrevocable el beneficio de esta dote. No podrás adquirir otra dote para reemplazarla. Si rompes con tu voto a causa de una compulsión mágica, u otra causa no intencionada, perderás el beneficio de esta dote hasta que hagas una penitencia y recibas un conjuro de expiación.

VOTO DE PUREZA [ELEVADA] (OE)

Vow of Purity

Has pronunciado un voto sagrado para evitar el contacto con la carne muerta.

Prerrequisitos: Voto sagrado

Beneficios: obtienes un bonificador +4 de perfección para resistir enfermedades o efectos de muerte

Especial: para cumplir con este voto, debes evitar el contacto con criaturas muertas, incluida la carne cocinada. No puedes tocar a los enemigos caídos. Puedes luchar contra muertos vivientes pero al acabar el combate deberás purificarte. Puedes tocar a personajes para devolverlos a la vida pero para ningún otro propósito.

Si luchas contra muertos vivientes o tocas por accidente una criatura muerta deberás purificarte en un ritual que lleva una hora y un frasco de agua bendita.

Si rompes con tu voto intencionadamente, perderás de forma inmediata e irrevocable el beneficio de esta dote. No podrás adquirir otra dote para reemplazarla. Si rompes con tu voto a causa de una compulsión mágica, u otra causa no intencionada, perderás el conjuro de esta dote hasta que hagas una penitencia y recibas un conjuro de expiación.

VOTO SAGRADO [ELEVADA] (OE)

Sacred Vow

Te has consagrado voluntariamente a servir a un dios bueno, denegándote una vida ordinaria para servir mejor a tus altos ideales.

Beneficios: obtienes un bonificador +2 a tus pruebas de Diplomacia.

VUELO DRAGONIL [DRAGONIL] (RR)

Draconic Flight

Se te revela el secreto del vuelo dragonil, concediéndote la aptitud de volar ocasionalmente.

Prerrequisitos: Herencia dragonil, hechicero de nivel 1.

Beneficio: tras lanzar un conjuro arcano con tiempo de lanzamiento de 1

acción estándar, obtienes una velocidad de vuelo igual a 10' por nivel del sortilegio que acabas de lanzar durante el resto de tu turno.

VUELO MEJORADO [GENERAL] (AC)

Improved Flight

Ganas una maniobrabilidad de vuelo mayor de lo habitual.

Prerrequisitos: aptitud de volar (de manera natural, mágicamente o mediante cambio de forma).

Beneficio: tu clase de maniobrabilidad de vuelo mejora en una (de torpe a mala, de mala a regular, de regular a buena o de buena a perfecta).

YUNQUE DE TRUENO [ESTILO] (CC)

Anvil of Thunder

Has dominado el estilo de luchar con un martillo y un hacha al mismo tiempo y has aprendido a infligir golpes atronadores con este par de armas excepcionales.

Prerrequisitos: Fue 13, Romper arma mejorado, Ataque poderoso, Combate con dos armas, Soltura con un arma (martillo de guerra o martillo ligero), Soltura con un arma (hacha de batalla, hacha de mano o hacha de batalla enana).

Beneficio: si golpeas a la misma criatura tanto con tu hacha como con tu martillo en el mismo asalto, deberá realizar un TS de Fortaleza (CD 10 + ½ del nivel de tu personaje + tu modificador de Fue) o quedará atontado durante 1 asalto.

PATHFINDER

ROLEPLAYING GAME

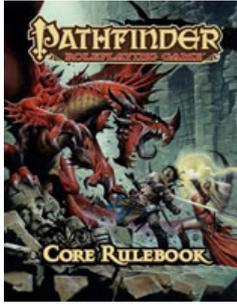


Compendio de Dotes

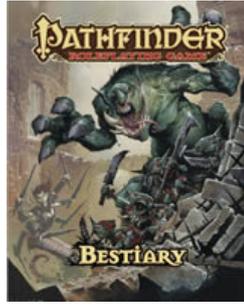
Club de Rol Royce
Enero 2011



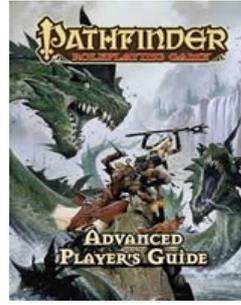
Índice de Manuales



Pathfinder RPG



Pathfinder RPG Bestiary
PFB



Advanced Player's Guide
APG

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.

ABSTENCIÓN DE MATERIALES

Eschew Materials

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

Beneficios: puedes lanzar cualquier conjuro con un costo en componentes materiales de una moneda de oro o menos sin necesidad de dicho componente.

Lanzar el conjuro sigue provocando ataques de oportunidad de manera habitual. Si el conjuro requiere un componente material cuyo costo sea mayor de 1 mo, debes poseer el componente material a mano para lanzarlo, de la manera normal.

ACERCARSE [COMBATE]

Step Up

Puedes reducir la distancia cuando un enemigo trata de alejarse.

Requisito: Ataque base +1

Beneficio: cuando un enemigo adyacente trata de dar un paso de 5 pies para alejarse de ti, puedes dar un paso de 5 pies como acción inmediata para terminar adyacente que activó esta dote. Si das este paso no puedes dar un paso de 5 pies durante tu próximo turno. Si haces una acción de movimiento durante tu próximo turno, resta 5 pies de tu movimiento total.

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.

Beneficios: puedes aumentar el alcance de tu ataque cuerpo a cuerpo en 5 pies hasta el final de tu turno, a cambio de recibir un penalizador -2 a tu CA hasta tu próximo turno. Debes decidir usar esta aptitud antes de hacer ningún ataque.

ACROBÁTICO

Acrobatic

Eres un experto en saltar, brincar y volar.

Beneficios: obtienes un bonificador de +2 en todas las pruebas de Acrobacias y Volar. Si tienes 10 o más rangos en una de estas habilidades, el bonificador se incrementa a +4 en esa habilidad.

ADIVINACIÓN PROFUNDA (APG)

Diviner's Delving

Tu aguda intuición mágica hace que leer signos, portentos y pistas mágicas sea algo rápido y sencillo.

Prerrequisito: Soltura con una escuela de magia (adivinación).

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a las pruebas de nivel de lanzador con las 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.

Beneficios: obtienes un bonificador +2 a todas las pruebas de Trato con Animales y Montar. Si tienes 10 o más rangos en una de esas habilidades, el bonificador se incrementa a +4 en esa habilidad.

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.

AGUANTE

Endurance

Las condiciones duras o ejercicios prolongados no te cansan fácilmente.

Beneficios: ganas un bonificador +4 en las siguientes pruebas y salvaciones: pruebas de Nadar para resistir el daño no letal de la extenuación; pruebas de Constitución para continuar corriendo; pruebas de Constitución para evitar el daño no letal de una marcha forzada; pruebas de Constitución para aguantar la respiración; pruebas de Constitución para evitar el daño no letal del hambre o la sed; TS de Fortaleza para evitar el daño no letal de ambientes calientes o fríos; y TS de Fortaleza para resistir el daño de la asfixia.

Puedes dormir con armadura ligera o intermedia sin quedar fatigado.

Normal: un personaje sin esta dote que duerma con armadura intermedia o más pesada estará fatigado al día siguiente

ALERTA

Alertness

A menudo te das cuenta de cosas que los demás pasan por alto.

Beneficios: obtienes un bonificador de +2 a la Percepción y Averiguar Intenciones. Si tienes 10 o más rangos en una de esas habilidades, el bonificador se incrementa a +4 en esa habilidad.

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 sortílegas. 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 sortílegas.

AMPLIA EXPERIENCIA (APG)

Breadth of Experience

Aunque eres joven para tu raza, tienes toda una vida de conocimientos y entrenamiento.

Prerrequisitos: Enano, elfo o gnomo; 100 años de edad o más.

Beneficio: recibes un bonificador +2 a las pruebas de habilidad de Saber y Oficio y puedes hacer pruebas con estas habilidades sin necesidad de entrenarlas.

AMPLIAR CONJURO [METAMÁGICA]

Enlarge Spell

Puedes aumentar el alcance de tus conjuros.

Beneficios: puedes alterar un conjuro con alcance corto, intermedio o largo incrementando su alcance un 100%. Un conjuro ampliado con un alcance corto ahora tiene un alcance de 50 pies + 5pies/nivel; mientras que los conjuros de alcance intermedio tienen un alcance de 200 pies + 20 pies/nivel y los conjuros de largo alcance tienen un alcance de 800 pies + 80 pies/nivel. Un conjuro ampliado usa un espacio de conjuro un nivel mayor que el nivel real del conjuro.

ANIÑADO [COMBATE] (APG)

Childlike

Tu apariencia de niño humano hace que otros confíen en ti, quizás más de lo que deberían.

Prerrequisitos: Car 13, mediano.

Beneficio: puedes elegir 10 en las pruebas de Engañar para convencer a otros de que estás diciendo la verdad, mientras tu historia te haga parecer inocente. Obtienes un bonificador +2 a las pruebas de habilidad de Disfrazarse para fingir que eres un niño humano e ignoras los penalizadores a la prueba para disfrazarte como alguien de una raza y categoría de edad distintas mientras lo haces.

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.

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 10º 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	8º
1º	10º
2º	12º
3º	14º
4º	16º
5º	18º
6º	20º
7º	--
8º	--
9º	--

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.

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.

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 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.

ARREBATAR MAYOR [COMBATE] (APG)

Greater Steal

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

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

Beneficio: recibes un bonificador +2 a las pruebas para arrebatar un objeto a un enemigo. Este bonificador se apila con el obtenido por Arrebatar 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 arrebataados mediante la maniobra de combate.

ARREBATAR MEJORADO [COMBATE] (APG)

Improved Steal

Tienes un don para arrebatar objetos a tus oponentes.

Prerrequisitos: Int 13, Pericia en combate.

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

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

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.

Beneficios: 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.

Beneficios: no provocas un ataque de oportunidad cuando realizas una maniobra de combate de arrollar. Además, recibes un bonificador +2 a las pruebas para arrollar a un enemigo. También recibes un bonificador +2 a tu Defensa contra Maniobras de Combate cada vez que un oponente intente arrollarte. Los objetivos de tu intento de arrollar no pueden elegir evitarte.

Normal: provocas un ataque de oportunidad cuando realizas una maniobra de combate de arrollar.

ARTESANÍA COOPERATIVA (APG)

Cooperative Crafting

Tu ayuda hace que la fabricación de objetos sea mucho más eficiente.

Prerrequisitos: 1 rango en cualquier habilidad de artesanía, cualquier dote de creación de objetos.

Beneficio: puedes ayudar a otro personaje a crear objetos mágicos y mundanos. Ambos debéis poseer la habilidad de Artesanía o la dote de creación de objetos relevante, pero cualquiera de los dos puede cumplir cualquiera de los otros prerrequisitos para crear el objeto. Le proporcionas un bonificador +2 de circunstancia a cualquier prueba de Artesanía o Conocimiento de conjuros

relacionada con la creación de un objeto y tu ayuda duplica el número de monedas de oro de objetos que pueden crearse cada día.

ASALTO 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 SANGRIENTO [COMBATE] (APG)

Bloody Assault

Sacrificando precisión, puedes infligir heridas sangrantes que son lentas de curar.

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

Beneficio: puedes recibir un penalizador -5 a todas las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo y maniobras de combate para infligir 1d4 puntos de daño de hemorragia con tus ataques cuerpo a cuerpo con armas, además del daño normal causado por el arma.

Una criatura continúa recibiendo el daño de hemorragia cada asalto al comienzo de su turno. El daño de hemorragia puede detenerse con una prueba de Sanar (CD 15) o mediante cualquier curación mágica. El daño de hemorragia de esta dote no se apila consigo mismo. Debes elegir si vas a utilizar esta dote antes de hacer la tirada de ataque y sus efectos duran hasta tu próximo turno (aunque la hemorragia continúa hasta que se cura, como es habitual).

ASPECTO DE LA BESTIA (APG)

Aspect of the Beast

Debido a la magia o a una maldición de tu sangre, alguna parte de ti es más bestia que hombre.

Prerrequisito: rasgo de clase de forma salvaje, ver Especial.

Beneficio: tu naturaleza bestial se manifiesta en una de las siguientes formas. Tú eliges la manifestación cuando seleccionas esta dote y una vez elegida, no puedes cambiarla.

Sentidos nocturnos (Ex): si tu raza base tiene visión normal, obtienes visión en la penumbra. Si tu raza base tiene visión en la penumbra, obtienes visión en la oscuridad con un alcance de 30 pies. Si tu raza base tiene visión en la oscuridad, su alcance aumenta en 30 pies.

Garras de la bestia (Ex): te crecen un par de garras. Estas garras son ataques primarios que causan 1d4 puntos de daño (1d3 si eres Pequeño).

Salto del depredador (Ex): puedes hacer un salto a la carrera sin necesidad de correr durante 10 pies antes de saltar.

Instinto salvaje (Ex): obtienes un bonificador +2 a tus pruebas de Iniciativa y un bonificador +2 a tus pruebas de habilidad de Supervivencia.

Especial: un personaje que haya contraído licantrópia puede elegir esta dote sin cumplir los prerrequisitos. Un explorador que seleccione el estilo de combate de armas naturales puede elegir esta dote sin cumplir los requisitos (incluso si no selecciona Aspecto de la bestia como dote adicional).

ATAQUE AL GALOPE [COMBATE]

Ride-By Attack

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

Requisitos: Montar 1 rango, Combatir desde una montura.

Beneficios: cuando estás montado y realizas una acción de carga, puedes moverte y atacar como si fuera una carga estándar y tras ello volver a moverte (continuando la línea recta de la carga). Tu movimiento total en el asalto no puede ser mayor que el doble de la velocidad de tu montura. Ni tú ni tu montura no provocas 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 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 Trepas 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 atraparla 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).

Beneficio: cada criatura que conjures con un conjuro de convocar gana un bonificador de mejora de +4 a la Fuerza y Constitución durante la duración del conjuro por el que lo has convocado.

AUTOSUFICIENTE

Self-Sufficient

Sabes 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.

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 parece 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*.

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.

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 (hemorragia, veneno, etc.). Una criatura no puede beneficiarse de esta dote más de una vez por ataque.

CABALGAR EN TÚNELES [GENERAL, GUERRERO] (RS)

Tunnel Riding

Eres particularmente hábil en maniobrar con monturas a través de espacios estrechos y pasadizos subterráneos.

Prerrequisitos: Combatir desde una montura, Lucha en túneles.



Beneficio: ni tú ni tu montura recibís penalizadores a las tiradas de ataque o a la Clase de Armadura al escurrirlos a través de espacios estrechos. Puedes luchar en cualquier espacio lo bastante grande como para que tu montura pueda escurrirse a través de él. Tener esta dote no permite a una montura escurrirse a través de un espacio por el que normalmente no sería capaz de pasar.

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.

CANALIZACIÓN ADICIONAL

Extra Channel

Puedes canalizar energía divina más a menudo.

Requisitos: clase de personaje con aptitud de Canalizar energía.

Beneficios: puedes canalizar energía dos veces más al día.

Especial: si un paladín con la capacidad de canalizar energía positiva escoge esta dote, puede usar la imposición de manos cuatro veces más al día, pero sólo para canalizar energía positiva.

CANALIZACIÓN MEJORADA

Improved Channel

Tu canalización de energía es más difícil de resistir.

Requisito: rasgo de clase de Canalizar energía.

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

CANALIZACIÓN SELECTIVA

Selective Channeling

Puedes escoger a quién afecta tu canalización de energía.

Requisitos: Carisma 13, rasgo de clase de Canalización de energía.

Beneficios: cuando canalices energía, puedes escoger un número de objetivos en el área de hasta tu modificador de Carisma. Estos objetivos no se ven afectados por tu energía canalizada.

Normal: todos los objetivos en una explosión de 30 pies son afectados cuando canalices energía. Sólo puedes escoger si tú eres afectado o no.

CANALIZAR ALINEAMIENTO

Alignment Channel

Escoje caos, mal, bien o ley. Puedes canalizar energía divina para afectar a ajenos que tengan ese subtipo.

Requisitos: aptitud para canalizar energía.

Beneficios: en vez de su efecto normal, puedes elegir que tu aptitud para canalizar energía cure o dañe ajenos del subtipo de alineamiento escogido. Debes hacer esta elección cada vez que canalices energía. Si 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 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.

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 dobla. 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.

CARGA IMPETUOSA [COMBATE]

Spirited Charge

Tus ataques de carga montado causan una tremenda cantidad de daño.

Requisitos: Montar 1 rango, Combatir desde una montura, ataque al galope.

Beneficio: cuando estás montado y usas una acción de carga, causas doble daño con un arma cuerpo a cuerpo (o el triple con una lanza de caballería).

CARGAR A TRAVÉS [COMBATE] (APG)

Charge Through

Puedes arrollar a tus enemigos cuando cargas.

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

Beneficio: cuando haces una carga, puedes intentar arrollar a una criatura que esté en el camino de tu carga como acción gratuita. Si tienes éxito en arrollar a la criatura, puedes completar la carga. Si la maniobra de arrollar no tiene éxito, la carga termina en el espacio frente a esa criatura.

Normal: debes disponer de un camino despejado hasta el objetivo contra el que cargas.

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 sortillega, 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.

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.

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.

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.

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 el arma exótica.

Requisitos: Ataque base +1.

Beneficios: puedes hacer tiradas de ataque con el arma normalmente.

Normal: un personaje que use un arma con la que no tenga competencia recibe un penalizador -4 a las tiradas de ataque.

Especial: puedes seleccionar Competencia con arma exótica varias veces. Cada vez que escojas esta dote se aplica a un nuevo tipo de arma exótica.

COMPETENCIA CON ARMA MARCIAL [COMBATE]

Martial Weapon Proficiency

Escoge un tipo de arma marcial. Sabes 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.

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.

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 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 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 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 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 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.

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.

Beneficio: puedes completar los componentes verbales y somáticos de conjuros mientras uses Forma salvaje. Sustituyes con varios ruidos y gestos los habituales componentes verbales y somáticos de un conjuro.

También puedes usar cualquier componente material o foco que poseas, incluso si estos artículos se encuentran fusionados en tu forma actual. Esta dote no te permite usar objetos mágicos mientras estés en una forma que normalmente no podría usarlos, y tampoco ganas la capacidad de hablar mientras uses la forma salvaje.

CONJUROS PENETRANTES

Spell Penetration

Tus conjuros traspasan la resistencia a conjuros con más facilidad que la mayoría.

Beneficio: recibes un bonificador +2 en las pruebas de nivel de lanzador (1d20 + nivel de lanzador) para superar la Resistencia a Conjuros de una criatura.

CONJUROS PENETRANTES MAYORES

Greater Spell Penetration

Tus conjuros se abren paso a través de la Resistencia a Conjuros mucho más fácilmente que la mayoría.

Requisitos: Conjuros penetrantes.

Requisitos: ganas un bonificador +2 a las pruebas de nivel de lanzador (1d20 + nivel de lanzador) para superar la Resistencia a Conjuros de una criatura. Este bonificador se apila con el dado por Conjuros Penetrantes.

CONTRACONJURO MEJORADO

Improved Counterspell

Eres experto en contrarrestar los conjuros de los demás usando conjuros similares.

Beneficio: 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.

CORAZÓN DE SABANDIJA (APG)

Vermin Heart

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

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.

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 aturdidos.

Requisitos: Soltura con críticos, Crítico conmocionador, ataque base +17.

Beneficio: cada vez que logres un golpe crítico, tu oponente queda aturdido durante 1d4 asaltos. Una Tirada de Salvación de Fortaleza reduce su estado a grogui durante 1d4 asaltos. La CD para esta Tirada de Salvación es 10 + tu ataque base.

Los efectos de esta dote no se apilan. Los impactos adicionales se añaden a la duración.

Especial: sólo puedes aplicar los efectos de una dote de tipo crítico a un ataque crítico determinado, a no ser que poseas la dote Maestría en críticos.

CRÍTICO CEGADOR [COMBATE, CRÍTICO]

Blinding Critical

Tus golpes críticos ciegan a tus oponentes.

Requisitos: Soltura con Crítico, ataque base +15

Beneficios: cada vez que logres un golpe crítico, tu oponente queda permanentemente ciego. Una tirada exitosa de Fortaleza reduce esto a quedar deslumbrado durante 1d4 asaltos. La dificultad de esta TS de Fortaleza es igual a 10 más tu ataque base.

Esta dote no tiene efecto en criaturas que no necesitan ojos para ver o criaturas con más de dos ojos (a pesar de que múltiples golpes críticos puedan causar ceguera, a discreción del DM). La ceguera puede ser curada por *curar, regeneración, eliminar ceguera* o habilidades semejantes.

Especial: sólo puedes aplicar los efectos de una dote de tipo crítico a un ataque crítico determinado, a no ser que poseas la dote Maestría en críticos.

CRÍTICO CONMOCIONADOR [COMBATE, CRÍTICO]

Staggering Critical

Tus ataques críticos hacen que tus oponentes queden ralentizados.

Requisitos: Soltura con críticos, ataque base +13.

Beneficio: cuando consigas un impacto crítico, tu oponente queda grogui durante 1d4+1 asaltos. Una tirada de salvación de Fortaleza con éxito reduce la duración a 1 asalto. La CD para esta salvación de Fortaleza es igual a 10 + tu ataque base.

El efecto de esta dote no se apila. En su lugar, impactos adicionales se añaden a la duración.

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

CRÍTICO SANGRANTE [COMBATE, CRÍTICO]

Bleeding Critical

Tus golpes críticos causan que tu oponente sangre profusamente.

Requisitos: Soltura con críticos, ataque base +11.

Beneficios: cada vez que logres un golpe crítico con un arma cortante o penetrante, tus oponentes sufren 2d6 puntos de daño por desangramiento cada asalto en su turno, además del daño causado por el golpe crítico. El daño de desangramiento puede ser detenido por una prueba de Sanar con dificultad 15 o a través de cualquier curación mágica. Los efectos de esta dote se apilan.

Especial: sólo puedes aplicar los efectos de una dote de tipo crítico a un ataque crítico determinado, a no ser que poseas la dote Maestría en críticos.

CRÍTICO ENSORDECEDOR [COMBATE, CRÍTICO]

Deafening Critical

Tus golpes críticos provocan que el enemigo pierda su capacidad de oír.

Requisitos: Soltura con Crítico, ataque base +13.

Beneficios: cada vez que logres un golpe crítico contra un oponente, la víctima queda ensordecida permanentemente. Una TS exitosa de Fortaleza reduce la sordera a un asalto. La dificultad de esta TS de Fortaleza es igual a 10 + tu ataque base. Esta dote no tiene efecto en criaturas sordas.

Esta sordera puede ser curada por *sanar, regeneración, quitar sordera* o alguna aptitud similar.

Especial: sólo puedes aplicar los efectos de una dote de tipo crítico a un ataque crítico determinado, a no ser que poseas la dote Maestría en críticos.

CRÍTICO EXTENUANTE [COMBATE, CRÍTICO]

Exhausting Critical

Tus golpes críticos causan que los enemigos queden exhaustos.

Requisitos: Soltura con crítico, Crítico agotador, ataque base +15.

Beneficios: cuando logras un golpe crítico contra un enemigo, tu objetivo queda inmediatamente exhausto. Esta dote no tiene efecto en criaturas exhaustas.

Especial: sólo puedes aplicar los efectos de una dote de tipo crítico a un ataque crítico determinado, a no ser que poseas la dote Maestría en críticos.

CRÍTICO MEJORADO [COMBATE]

Improved Critical

Los ataques realizados con tu arma elegida son mortales.

Requisitos: Competencia con un arma, ataque base +8.

Beneficios: cuando usas el arma seleccionada, tu rango de amenaza de crítico se dobla.

Especial: puedes seleccionar Crítico mejorado varias veces. Los efectos no se apilan. Cada vez que escojas la dote, se aplica a un nuevo tipo de arma.

Este efecto no se apila con ningún otro efecto que amplíe el rango de amenaza del arma.

CRÍTICO PARALIZANTE [COMBATE, CRÍTICO] (APG)

Crippling Critical

Eres capaz de lisiar a un objetivo y dificultar su movimiento.

Prerrequisitos: Soltura con críticos, ataque base +13.

Beneficio: cuando consigas un impacto crítico contra un enemigo, su velocidad queda reducida a la mitad durante 1 minuto. Una salvación de Fortaleza con éxito reduce esta duración a 1d4 asaltos. La CD de esta salvación es igual a 10 + tu bonificador de ataque base. Contra criaturas con varios tipos de movimiento, debes elegir qué tipo de movimiento quieres afectar. Una criatura voladora golpeada por este ataque debe hacer una prueba de Volar (CD 10) para permanecer en el aire y su maniobrabilidad se reduce en un paso.

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

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).

DEBAJO Y ENCIMA [COMBATE] (APG)

Under and Over

Puedes deslizarte bajo un oponente que intenta apresarte, desequilibrándolo.

Prerrequisitos: Maniobras ágiles, tamaño Pequeño o menor.

Beneficio: si un oponente más grande que tú intenta apresarte 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 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.

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, aturrido, 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.

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.

Beneficios: al cargar montado y con una lanza de caballería contra un oponente, resuelve el ataque de forma normal. Si impactas, puedes hacer inmediatamente un intento de embestida gratuito además de causar el daño normal. Si tiene éxito, el blanco es derribado de su caballo y queda tumbado en un espacio adyacente a su montura que esté alejado de ti.

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.

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.

Beneficios: debes tener al menos una mano libre (que no lleve nada) para usar esta dote. Una vez por asalto cuando serías normalmente golpeado con un ataque de un arma a distancia, puedes desviarlo para no recibir daño de ese impacto. Debes ser consciente del ataque y no estar desprevenido. El intento de desviar un ataque a distancia no cuenta como una acción.

Armas a distancia inusualmente grandes, como pedruscos o virotes de ballista y los ataques a distancia generados por ataques naturales o efectos mágicos no puedes ser desviados.

DETENER [COMBATE]

Stand Still

Puedes parar a los enemigos que intentan moverse a tu lado.

Requisitos: Reflejos de combate

Beneficio: cuando un enemigo provoca un ataque de oportunidad debido a que se mueve a través de tus casillas adyacentes, puedes hacer prueba de maniobra de combate como ataque de oportunidad. Si tiene éxito, el enemigo no puede moverse durante el resto de su turno. Un enemigo todavía puede hacer el resto de su acción, pero no puede moverse. Esta dote también se aplica a cualquier criatura que trate de moverse desde una casilla que está adyacente a ti siempre que ese movimiento provoque un ataque de oportunidad.

DISPARAR DESDE UNA MONTURA [COMBATE]

Mounted Archery

Eres experto en hacer ataques a distancia mientras montas.

Requisitos: Montar 1 rango, Combatir desde una montura.

Beneficios: el penalizador que recibes cuando usas un arma a distancia mientras montas es la mitad: -2 en lugar de -4 si tu montura está realizando un movimiento doble, y un -4 en lugar de -8 si tu montura está corriendo.

DISPARO A BOCAJARRO [COMBATE]

Point-Blank Shot

Eres especialmente preciso cuando realizas ataques a distancia contra objetivos cercanos.

Beneficios: obtienes un bonificador +1 a las tiradas de ataque y daño con armas a distancia a distancias de hasta 30 pies.

DISPARO A LA CARRERA [COMBATE]

Shot on the Run

Puedes moverte, disparar un arma a distancia y volver a moverte antes de que tus enemigos puedan reaccionar.

Requisitos: Des 13, Esquiva, Movilidad, Disparo a 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 arquera puede elegir Disparo concentrado como dote de estilo de combate.

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 arquera 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 PERFORANTE [COMBATE]

Pinpoint Targeting

Puedes encontrar los puntos débiles en la armadura de tu oponente.

Requisitos: Destreza 19, Disparo preciso mejorado, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, ataque base +16.

Beneficios: como acción estándar, haz un único ataque a distancia. El objetivo no recibe ningún bonificador por armadura, armadura natural o escudo a su Clase de Armadura. No ganas el beneficio de esta dote si mueves este asalto.

DISPARO PRECISO [COMBATE]

Precise Shot

Eres experto en disparar a distancia dentro de combates cuerpo a cuerpo.

Requisitos: Disparo a bocajarro.

Requisitos: puedes disparar o lanzar armas a distancia contra un oponente enzarzado en cuerpo a cuerpo sin sufrir el penalizador -4 estándar a tu tirada de ataque.

DISPARO PRECISO MEJORADO [COMBATE]

Improved Precise Shot

Tus ataques a distancia ignoran todo excepto la ocultación y la cobertura totales.

Requisitos: Destreza 19, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, ataque base +11.

Beneficios: tus ataques a distancia ignoran los bonificadores a CA dados a los objetivos por cualquier cosa inferior a una cobertura total, y la posibilidad de fallo concedida a los objetivos por cualquier cosa inferior a ocultación total. La cobertura total y la ocultación total otorgan sus beneficios normales contra tus ataques a distancia.

Normal: ver las reglas habituales de los efectos de la cobertura y ocultación.

DISPARO 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 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.

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.

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 monedas de oro o inferior, de lo contrario elaborar una poción ocupa un día por cada 1000 mo de su precio base.

Cuando creas una poción, estableces el nivel de lanzador, que debe ser suficiente para lanzar el conjuro en cuestión y no mayor que su propio nivel. Para elaborar una poción, debes usar materias primas que cuestan la mitad de su precio base.

Cuando creas una poción, puedes hacer cualquier elección de las que podrías hacer normalmente cuando lanzas el hechizo. Quien bebe la poción es el objetivo del conjuro.

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 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.

ENGAÑOSO

Deceitful

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

Beneficios: obtienes un bonificador de +2 a todas las tiradas de Engañar y Disfrazarse. Si tienes 10 o más rangos en una de esas habilidades, el bonificador aumenta a +4 para esa habilidad.

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 Liger, lanzador de conjuros de nivel 3.

Beneficios: como acción rápida, reduce la posibilidad de fallo de conjuro arcano cuando lleves armadura en 10% para todos los conjuros que lances ese asalto.

ENTRENAMIENTO EN COMBATE DEFENSIVO [COMBATE]

Defensive Combat Training

Sobresales al defenderte contra todo tipo de maniobras de combate.

Beneficios: tratas tus Dados de Golpe totales como tu ataque base cuando calculas tu Defensa contra Maniobras de Combate.

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 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 uses 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.

Beneficios: 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.

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. Infilges daño adicional cuando utilizas esta arma.

Requisitos: Competencia con el arma elegida, Soltura con un arma con el arma elegida, nivel 4º de guerrero.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 en todas las tiradas de daño que hagas utilizando el arma elegida.

Especial: puedes adquirir Especialización con un arma varias veces pero sus efectos no se apilan. Cada vez que adquieras la dote se aplicará a un nuevo tipo de arma.

ESPECIALIZACIÓN MAYOR CON 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 elegido, 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 elegido, 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.

ESQUIVA [COMBATE]

Dodge

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

Requisitos: Destreza 13.

Beneficios: obtienes un bonificador de esquivas de +1 a tu CA. Una situación que te haga perder tu bonificador de Destreza a la CA también te hace perder los beneficios de esta dote.

ESTALLIDO ARCANO (APG)

Arcane Blast

Puedes convertir cualquier conjuro en un ataque.

Prerrequisitos: lanzador de conjuros arcano, nivel de lanzador 10.

Beneficio: como acción estándar, puedes sacrificar un conjuro preparado o un espacio de conjuro sin usar de nivel 1 o superior y transformarlo en un rayo, apuntando a cualquier objetivo que se encuentre a un máximo de 30 pies como ataque de toque a distancia. Este ataque causa 2d6 puntos de daño más 1d6 puntos de daño adicionales por cada nivel del conjuro o del espacio de conjuro que has sacrificado. Los conjuros de nivel 0 no pueden sacrificarse de esta forma.

ESTILO DEL ESCORPIÓN [COMBATE]

Scorpion Style

Puedes hacer un ataque sin armas que obstaculiza enormemente el movimiento del objetivo.

Requisitos: Impacto sin armas mejorado.

Beneficios: para usar esta dote, debes hacer un ataque sin armas como acción estándar. Si este ataque sin armas impacta, haces el daño normalmente, y la velocidad base terrestre del objetivo se reduce a 5 pies durante un número de saltos igual a tu modificador de Sabiduría si no supera una tirada de salvación de Fortaleza (CD 10 + ½ de tu nivel de personaje + tu modificador de Sabiduría).

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).

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 un ataque de oportunidad, incluso si conjura a la defensiva o está usando una aptitud sobrenatural.

EXHIBICIÓN [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.

DESLUMBRANTE



EXPULSAR MUERTOS VIVIENTES

Turn Undead

Llamando a un poder superior, haces que los muertos vivientes huyan del poder de tu energía divina desatada.

Requisitos: rasgo de clase de canalizar energía positiva.

Beneficios: puedes, como acción estándar, gastar uno de tus usos de canalizar energía positiva para hacer que todos los muertos vivientes en un radio de 30 pies escapen, como si estuvieran despavoridos. Los muertos vivientes reciben una tirada de Salvación de Voluntad para negar el efecto. La CD de esta tirada de salvación es iguala 10 + ½ tu nivel de clérigo + tu modificador de Carisma. Los muertos vivientes que fallen su tirada huyen durante 1 minuto.

Los muertos vivientes Inteligentes reciben una nueva tirada de salvación cada asalto para finalizar el efecto. Si usas la canalización de energía de esta forma, no tiene otros efectos (no cura ni daña a las criaturas cercanas).

EXTENDER CONJURO [METAMÁGICA]

Widen Spell

Puedes lanzar tus conjuros de forma que ocupen un espacio mayor.

Beneficio: puedes alterar un conjuro de explosión, emanación, línea o expansión para ampliar su área. Cualquier valor numérico de las medidas del área de conjuro aumentan en un 100%. Un conjuro ensanchado usa un espacio de conjuro tres niveles superior al nivel real del conjuro.

Los conjuros que no tienen un área de uno de esos tipos no se ven afectados por esta dote.

FABRICAR ARMAS Y ARMADURAS MÁGICAS [CREACIÓN DE OBJETOS]

Craft Magic Arms and Armor

Puedes crear armaduras, escudos y armas mágicas.

Requisitos: Nivel 5 de lanzador.

Beneficio: puedes crear armas, armaduras o escudos mágicos. Mejorar un arma, armadura o escudo ocupa un día por cada mil monedas de oro de precio de sus características mágicas. Para mejorar un arma, armadura o escudo, debes usar materias primas por la mitad del valor de su precio total.

El arma, armadura o escudo a mejorar debe ser de gran calidad y proporcionarlo tú. Su coste no se incluye en el precio arriba mencionado.

También puedes reparar un arma, armadura o escudo mágico roto si es de un tipo que puedas crear. Hacerlo costará la mitad de las materias primas y la mitad de tiempo del que llevaría fabricar el objeto original.

FABRICAR BASTÓN [CREACIÓN DE OBJETOS]

Craft Staff

Puedes crear bastones mágicos.

Prerrequisito: Nivel 11 de lanzador.

Beneficio: puedes crear cualquier bastón cuyos requisitos cumplas. Crear un bastón requiere un día por cada 1.000 monedas de oro de su precio base. Para crear un bastón, debes usar materias primas por la mitad del valor de su precio base. Un bastón recién creado tiene 10 cargas.

FABRICAR CETRO [CREACIÓN DE OBJETOS]

Craft Rod

Puedes crear cetros mágicos.

Requisitos: Nivel 9 de lanzador.

Beneficios: puedes crear cetros mágicos. Crear a cetro mágico requiere un día por cada 1.000 monedas de oro de su precio base. Para crear un cetro, debes usar materias primas por la mitad del valor de su precio base.

FABRICAR 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 mo 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.

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
Mephit (cualquier tipo)	Neutral	7
Pseudodragón	Neutral Bueno	7
Quasit	Caótico Malvado	7

* U otro animal celestial de la lista de familiares estándar.

** U otro animal infernal de la lista de familiares estándar.

*** El amo debe crear primero el homúnculo.

Un familiar mejorado, en lo demás, usa las reglas normales para familiares, salvo en dos excepciones: si el tipo de criatura es distinto de animal, su tipo no cambia; un familiar mejorado no gana la capacidad de hablar con otras criaturas de su especie (aunque muchos de ellos ya tienen la capacidad de comunicarse).

FINTA MAYOR [COMBATE]

Greater Feint

Eres experto en hacer que los enemigos reaccionen exageradamente a tus ataques.

Requisitos: Pericia en combate, Finta mejorada, ataque base +6, Inteligencia 13.

Beneficios: cada vez que uses una finta para hacer que un oponente pierda su bonificador de Destreza, pierde ese bonificador hasta el comienzo de tu próximo turno, además de perder el bonificador de Destreza contra tu próximo ataque.

Normal: una criatura a la que fintes pierde su bonificador de Destreza contra tu próximo ataque.

FINTA MEJORADA [COMBATE]

Improved Feint

Eres experto en engañar a tus oponentes en combate.

Requisitos: Inteligencia 13, Pericia en combate.

Beneficios: puedes hacer una prueba de engañar para fingir en combate como acción de movimiento.

Normal: fingir 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 estás flanqueando a la misma criatura, vuestro bonificador de flaqueo 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.

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.

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.

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 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.



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.

GRAN FORTALEZA

Great Fortitude

Eres resistente a venenos, enfermedades y otras afecciones.

Beneficios: Obienes un bonificador de +2 a todas las TS de Fortaleza.

GRAN FORTALEZA MEJORADA

Improved Great Fortitude

Puedes recurrir a una reserva interna para resistir enfermedades, venenos y otros daños graves.

Requisitos: Gran Fortaleza.

Beneficios: una vez al día, puedes repetir una tirada de salvación de Fortaleza.

Debes decidir utilizar esta aptitud antes de que el resultado sea revelado. Debes aceptar el resultado de la segunda tirada, aunque sea peor.

HENDEDURA [COMBATE]

Cleave

Puedes golpear dos enemigos adyacentes con un único golpe.

Requisitos: Fuerza 13, Ataque Poderoso, ataque base +1.

Beneficio: 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.

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..

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.

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 golpeas 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.

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 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.

IMPACTO ARCANO [COMBATE]

Arcane Strike

Sabes aprovechar tu poder arcano para mejorar tus armas con energía mágica.

Requisitos: capacidad para lanzar conjuros arcanos.

Beneficios: como acción rápida, puedes imbuir tus armas con una fracción de tu poder. Durante 1 asalto, tus armas ganan +1 al daño y son tratadas como mágicas a efectos de superar la reducción de daño.

Cada cinco niveles de lanzador que tengas, este bonificador se incrementa en +1, hasta un máximo de +5 a nivel 20.

IMPACTO DE COCATRIZ [COMBATE] (APG)

Cockatrice Strike

Con un único impacto, conviertes la carne en piedra.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, Puño de gorgón, Ira de medusa, ataque base +16.

Beneficio: como acción de asalto completo, puedes hacer un único ataque sin armas contra un objetivo que se encuentre atontado, aturdido, desprevenido, grogui, inconsciente o paralizado. Si ese ataque es un impacto crítico, el objetivo queda convertido en piedra a menos que tenga éxito en un tiro de salvación de Fortaleza con CD 10 + la mitad de tu nivel de personaje + tu modificador de Sabiduría.

Este es un efecto sobrenatural de polimorfismo.

IMPACTO 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 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 apila con otras fuentes de daño de precisión, como un ataque furtivo.

Este bonificador de daño no se multiplica con un impacto crítico.

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 SIN ARMA MEJORADO [COMBATE]

Improved Unarmed Strike

Eres experto en luchar sin armas.

Beneficios: se te considera armado aún cuando estés desarmado – no provocas ataques de oportunidad cuando ataques enemigos mientras estás desarmado. Tus ataques sin arma pueden hacer daño letal o atenuado, a tu elección.

Normal: sin esta dote, se te considera desarmado cuando ataques sin armas, y sólo puedes hacer daño atenuado con un ataque de ese tipo.

IMPACTO 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 MEJORADO [COMBATE]

Improved Vital Strike

Puedes hacer un único ataque que produce una gran cantidad de daño.

Requisitos: Impacto vital, ataque base +11.

Beneficios: cuando hagas una acción de ataque, puedes hacer un único ataque con tu mayor ataque base que hace daño adicional. Tira los dados de daño para el ataque tres veces y suma los resultados, pero no multipliques los bonificadores de daño por Fuerza, aptitudes del arma (como *flamígera*), o daño basado en la precisión (como el ataque furtivo).

Este bonificador al daño no se multiplica con un impacto crítico (otros bonificadores al daño se multiplican normalmente).

IMPACTO VITAL MAYOR [COMBATE]

Greater Vital Strike

Puedes hacer un único ataque que genera un daño increíble.

Requisitos: Impacto vital mejorado, Impacto vital, ataque base +16.

Beneficios: cuando uses la acción de ataque, puedes hacer un único ataque con tu mayor ataque base que causa daño adicional. Tira el daño para el ataque cuatro veces y suma los resultados, pero no multipliques los bonificadores de daño por Fuerza, aptitudes del arma (como *flamígera*) o daño basado en la precisión (como el ataque furtivo). Este bonificador de daño no se multiplica con un impacto crítico (aunque otros bonificadores al daño se multiplican normalmente).

IMPACTO MORTAL [COMBATE]

Deadly Stroke

Con un golpe bien colocado, puedes llevar un final rápido y doloroso a la mayoría de los enemigos.

Requisitos: Exhibición deslumbrante, Soltura mayor con un arma, Destruir defensa, Soltura con un arma, competencia con el arma seleccionada, ataque base +11.

Beneficios: como acción estándar, realizas un único ataque con el arma que tengas Soltura mayor contra un oponente que esté aturdido o desprevenido. Si golpeas, haces el doble del daño normal y el objetivo recibe un punto de Desangrado de Constitución. El daño adicional y el desangramiento no se multiplican con un golpe crítico.

IMPOSICIÓN DE MANOS ADICIONAL

Extra Lay On Hands

Puedes usar tu aptitud de imposición de manos más frecuentemente.

Requisitos: clase de personaje con aptitud de imposición de manos.

Beneficios: puedes usar tu aptitud de imposición de manos dos veces más al día.

Especial: puedes seleccionar Imposición de manos adicional múltiples veces. Sus efectos se apilan.

INICIATIVA MEJORADA [COMBATE]

Improved Initiative

Tus rápidos reflejos te permiten reaccionar rápidamente ante el peligro.

Beneficios: Obienes un bonificador +4 a las tiradas de iniciativa.

INSCRIBIR ROLLO DE PERGAMINO [CREACIÓN DE OBJETOS]

Scribe Scroll

Puedes crear pergaminos mágicos.

Requisitos: lanzador de conjuros de nivel 1.

Beneficios: puedes crear un rollo de pergamino con cualquier conjuro que conozcas. Inscribir un rollo de pergamino requiere 2 horas si su precio base es de 250 mo o menor, de otra forma inscribir un pergamino requiere 1 día por cada 1.000 mo de su precio base. Para inscribir un pergamino, debes usar materias primas por valor de la mitad de su precio base.

INTENSIFICAR CONJURO [METAMÁGICA]

Heighten Spell

Puedes lanzar conjuros como si fueran de mayor nivel.

Beneficios: un conjuro intensificado tiene un nivel mayor de conjuro de lo normal (hasta un máximo de nivel 9). A diferencia de otras dotes metamágicas, Intensificar conjuro aumenta el nivel efectivo del conjuro que modifica. Todos los efectos dependientes del nivel de conjuro (como la dificultad de la Tirada de salvación y la capacidad de penetrar un *globo menor de invulnerabilidad*) son calculados de acuerdo con el nivel intensificado. El conjuro intensificado tiene una dificultad de preparación y lanzamiento como un conjuro de su nivel efectivo.

INTERPRETACIÓN ADICIONAL

Extra Performance

Puedes usar tu aptitud de interpretación de bardo más a menudo de lo normal.

Requisitos: clase de personaje con aptitud de interpretación de bardo.

Beneficios: puedes usar tu interpretación de bardo durante 6 asaltos adicionales por día.

Especial: puedes seleccionar Interpretación 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.

IRA DE MEDUSA [COMBATE]

Medusa's Wrath

Puedes ganar ventaja de la confusión de tu rival, propinándole múltiples golpes.

Requisitos: Impacto sin arma mejorado, Puño de Gorgón, Estilo del escorpión, ataque base +11.

Beneficios: cada vez que realices una acción de ataque completo y hagas al menos un ataque sin armas, puedes hacer dos ataques sin armas adicionales con tu mayor ataque base. Estos bonificadores adicionales deben ser hechos contra un enemigo atontado, desprevenido, paralizado, grogui, aturdido o inconsciente.

KI ADICIONAL

Extra Ki

Puedes usar tu reserva de ki más veces al día que la mayoría.

Requisitos: clase de personaje con aptitud de reserva de ki

Beneficios: tu reserva de ki aumenta en dos.

Especial: puedes seleccionar Ki adicional varias veces. Sus efectos se apilan.

LANZADOR DE CONJUROS ALIADO [EQUIPO] (APG)

Allied Spellcaster

Con la ayuda de un aliado, estás entrenado en perforar las protecciones de otras criaturas con tus conjuros.

Prerrequisito: Nivel de lanzador 1.

Beneficio: cuando estás adyacente a un aliado que también tenga esta dote, recibes un bonificador +2 de competencia a las pruebas de nivel hechas para superar la resistencia a conjuros. Si tu aliado tiene el mismo conjuro preparado (o conocido, con un espacio de conjuro disponible si lanza sus conjuros espontáneamente), este bonificador aumenta hasta +4 y recibes un bonificador +1 al nivel de lanzador para todas las variables que 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.

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 amenaces 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.

LANZAR CUALQUIER COSA [COMBATE]

Throw Anything

Estás acostumbrado a lanzar todo lo que tienes a mano.

Beneficio: no sufres ningún penalizador por utilizar armas a distancia improvisadas. Recibes un bonificador de circunstancia +1 a las tiradas de ataque con armas deflagradoras.

Normal: recibes un penalizador -4 a las tiradas de ataque hechas con armas improvisadas.

LIDERAZGO

Leadership

Atraes seguidores a tu causa y un compañero se te une en tus aventuras.

Requisitos: Nivel 7 de personaje.

Beneficios: esta dote te permite atraer un allegado leal y a un número de devotos subordinados que te ayudan. Un allegado es generalmente un PNJ con niveles de clase, mientras que los seguidores son típicamente PNJs de bajo



adicional varias

nivel. Ver la tabla a continuación para el nivel del allegado y el número de seguidores que puedes reclutar.

Modificadores de liderazgo: varios factores pueden afectar tu puntuación de liderazgo, haciendo que varíe desde su puntuación inicial (nivel de personaje + bonificador de Carisma). Tu reputación (desde el punto de vista del allegado o seguidor que estás intentando atraer) aumenta o reduce tu puntuación de Liderazgo:

Reputación del líder	Modificador
Gran renombre	+2
Equidad y generosidad	+1
Poder especial	+1
Fracaso	-1
Altivez	-1
Crueldad	-2

Otros modificadores pueden ser aplicados cuando intentas atraer un allegado, como los listados 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.

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

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.

LUCHA A CIEGAS [COMBATE]

Blind-Fight

Estás entrenado en atacar oponentes que no puedes percibir claramente.

Beneficios: en combate cuerpo a cuerpo, cada vez que falles por culpa de la ocultación, puedes volver a tirar el porcentaje de posibilidad de fallo una vez para ver si consigues impactar. Un atacante invisible no tiene ventaja cuando te ataca en cuerpo a cuerpo. No pierdes tu bonificador de Destreza a la Clase de Armadura y el atacante no obtiene el bonificador habitual de +2 por ser invisible. Sin embargo, los bonificadores a los ataques a distancia de un atacante invisible se siguen aplicando.

Tampoco necesitas hacer una prueba de habilidad de Acrobacias para moverte a velocidad normal mientras estés cegado.

Normal: se aplican los modificadores habituales para las tiradas de ataque de oponentes invisibles y pierdes tu bonificador a la clase de armadura por Destreza. La reducción a la velocidad por oscuridad y por mala visibilidad también se aplican.

Especial: La dote Lucha a Ciegas es inútil contra un personaje afectado por un conjuro de *intermitencia*.

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*.

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 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 EN CONJUROS

Spell Mastery

Has dominado un pequeño puñado de conjuros y puedes prepararlos sin la ayuda de tus libros de conjuros.

Requisito: mago de nivel 1.

Beneficio: cada vez que seleccionas esta dote, elige un número de conjuros que conozcas igual a tu modificador de Inteligencia. Desde este momento, puedes preparar estos conjuros sin recurrir a un libro de conjuros.

Normal: sin esta dote, debes usar un libro de conjuros para preparar todos tus conjuros, excepto *Leer magia*.

MAESTRÍA CON ARMADURA ARCANA [COMBATE]

Arcane Armor Mastery

Has dominado la capacidad de lanzar conjuros mientras llevas armadura.

Requisitos: Entrenamiento con Armadura Arcana, Competencia con Armadura Intermedia, lanzador de conjuros de nivel 7.

Beneficio: 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 la pata afilada de una silla a un saco de harina.

Requisitos: Pillar desprevenido o Lanzar cualquier cosa, ataque base +8.

Beneficio: no sufres penalizadores por usar un arma improvisada. Aumenta la cantidad de daño realizado por el arma improvisada en un paso (por ejemplo, 1d4 se convierte en 1d6) hasta un máximo de 1d8 (2d6 si el arma improvisada es a dos manos). El arma improvisada tiene un rango de amenaza de crítico de 19-20, con un multiplicador de crítico de x2.

MAESTRÍA CON CRÍTICOS [COMBATE]

Critical Mastery

Tus golpes críticos causan dos efectos adicionales.

Requisitos: Soltura con Críticos, dos dotes de tipo Crítico, 14º nivel de guerrero.

Beneficio: 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.

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.

Beneficio: escoge una habilidad de Artesanía u Oficio en la cual poseas al menos 5 rangos. Recibes un bonificador +2 a tu habilidad de Artesanía u Oficio escogida. Los rangos en tu habilidad escogida cuentan como tu nivel de lanzador de cumplir los requisitos para las dotes de Fabricar armas y armaduras mágicas y Fabricar objeto maravilloso. Puedes crear objetos mágicos usando esas dotes, sustituyendo tu nivel de lanzador total por los rangos rangos en la habilidad escogida. Debes usar la habilidad escogida para la prueba de creación del objeto.

La CD para crear el objeto sigue incrementándose por cualquier requisito de conjuros para crear el objeto. No puedes usar esta dote para crear un objeto desencadenante de conjuro o de activación de conjuro.

MAESTRO DEL ESCUDO [COMBATE]

Shield Master

Tu maestría con el escudo te permite luchar con él sin impedimentos.

Requisitos: Golpe con el escudo mejorado, Competencia con escudo, Golpetazo con el escudo, Combate con dos armas, ataque base +11.

Beneficio: 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.

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.



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 ÁGILES [COMBATE]

Agile Maneuvers

Has aprendido a usar tu rapidez en lugar de la fuerza bruta cuando realizas maniobras de combate.

Beneficio: 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.

MANOS HÁBILES

Deft Hands

Tienes una destreza manual excepcional.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a las tiradas de Inutilizar Mecanismo y Juego de Manos. Si tienes 10 o más rangos en una de esas habilidades, el bonificador aumenta a +4 para esa habilidad.

MATANZA PAVOROSA [COMBATE] (APG)

Dreadful Carnage

Matar a un enemigo desmoraliza a otros enemigos cercanos.

Prerrequisitos: Fue 15, Ataque poderoso, Soltura furiosa, ataque base +11.

Beneficio: cuando reduces a un enemigo a 0 o menos puntos de golpe, puedes hacer una prueba de Intimidar para desmoralizar a todos los enemigos que se encuentren a un máximo de 30 pies como acción gratuita. Los enemigos que no os puedan ver tanto a ti como al enemigo al que has reducido a 0 o menos puntos de golpe no se ven afectados.

MAXIMIZAR CONJURO [METAMÁGICA]

Maximize Spell

Tus conjuros tienen el máximo efecto posible.

Beneficios: todas las variables y efectos numéricos de un conjuro modificado por esta dote están maximizados. Las tiradas de salvación y las tiradas enfrentadas no se ven afectadas, así como tampoco conjuros sin variables aleatorias.

Un conjuro maximizado usa un espacio de conjuro tres niveles por encima de su nivel real.

Un conjuro potenciado y maximizado gana los beneficios de cada dote por separado: el máximo resultado más la mitad del resultado normal tirado.

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.

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.

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).

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 disfrazarse 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.

Beneficios: cada vez que te mueves, puedes atravesar 15 pies de terreno difícil cada asalto como si fuera terreno normal. El efecto de esta dote se apilan con los proporcionados por Movimiento Ágil (permitiéndote mover con normalidad a través de terreno difícil un total de 20 pies cada asalto).

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 CONJURO (APG)

Major Spell Expertise

Puedes lanzar un único conjuro de nivel bajo como aptitud sortilega.

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 sortilega. El nivel de lanzador para esa aptitud sortilega 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 sortilega 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 CONJURO (APG)

Minor Spell Expertise

Eres capaz de lanzar un conjuro de nivel 1 como aptitud sortilega.

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 sortilega. El nivel de lanzador para esa aptitud sortilega 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 sortilega 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.

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.

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.

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.

PODER DE FURIA ADICIONAL (APG)

Extra Rage Power

Has desbloqueado una nueva aptitud para utilizar mientras estás en furia.

Prerrequisito: rasgo de clase de poder 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.

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 opuestas 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.

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 apresarse a un enemigo. También recibes un bonificador +2 a tu Defensa contra Maniobras de Combate cada vez que un oponente intente apresarte.

Normal: provocas un ataque de oportunidad cuando haces un maniobra de combate de presa.

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	--

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 GORGÓN [COMBATE]

Gorgon's Fist

Con un golpe bien colocado, dejas a tu objetivo tambaleante.

Requisitos: Impacto sin armas mejorado, Estilo del Escorpión, ataque base +6.

Beneficios: como acción estándar, haz un único ataque cuerpo a cuerpo desarmado contra un enemigo cuya velocidad esté reducida (por ejemplo, por Estilo del Escorpión). Si el ataque impacta, haces daño normalmente y el objetivo queda grogui hasta el final de tu siguiente turno a no ser que tenga

éxito en una Tirada de Salvación de Fortaleza (dificultad 10 + ½ de tu nivel de personaje + modificador de Sabiduría).

Esta dote no tiene efecto contra objetivos que ya estén groguis.

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.

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.

RASGOS ADICIONALES (APG)

Additional Traits

Tienes más rasgos de lo normal.

Beneficio: obtienes dos rasgos de personaje adicionales a tu elección (ver capítulo 8 de Pathfinder Advanced Player's Guide). Estos rasgos deben elegirse de listas diferentes y no pueden ser elegidos de listas de las que ya hayas elegido un rasgo de personaje. Debes cumplir cualquier requisito adicional para los rasgos de personaje que elijas.

RECARGA RÁPIDA [COMBATE]

Rapid Reload

Escoge un tipo de ballesta (de mano, ligera o pesada). Puedes recargar ese tipo de arma rápidamente.

Requisitos: Competencia con un arma (tipo de ballesta escogido).

Beneficios: el tiempo requerido para que recargues tu tipo de ballesta escogido se reduce a una acción gratuita (para ballestas de mano o ligeras) o a una acción de movimiento (para ballestas pesadas). Recargar una ballesta todavía provoca un ataque de oportunidad.

Si seleccionas esta dote para una ballesta de mano o ligera, puedes disparar esta arma tantas veces en una acción de ataque completo como si atacaras usando un arco.



Normal: un personaje sin esta dote necesita una acción de movimiento para recargar una ballesta de mano o ligera, o una acción de asalto completo para recargar una ballesta pesada.

Especial: puedes obtener Recarga rápida múltiples veces. Cada vez que la escojas se aplicará a un nuevo tipo de ballesta.

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.

REFLEJOS DE COMBATE [COMBATE]

Combat Reflexes

Puedes hacer ataques de oportunidad adicionales.

Beneficios: Puedes hacer un número de ataques de oportunidad adicionales por asalto igual a tu bonificador de Destreza. Con esta dote, además puedes hacer ataques de oportunidad aunque estés desprevenido.

Normal: un personaje sin esta dote sólo puede hacer un ataque de oportunidad por asalto y no puede efectuar ataques de oportunidad mientras esté desprevenido.

Especial: la dote Reflejos de Combate no permite a un ladrón usar su habilidad especial de oportunismo más de una vez por asalto.

REFLEJOS RÁPIDOS

Lightning Reflexes

Tienes unos reflejos más rápidos de lo normal.

Beneficios: obtienes un bonificador +2 a todas las tiradas de salvación de Reflejos.

REFLEJOS RÁPIDOS MEJORADOS

Improved Lightning Reflexes

Tienes una habilidad especial para evitar los peligros a tu alrededor.

Requisitos: Reflejos rápidos.

Beneficios: una vez al día, puedes repetir una tirada de salvación de Reflejos.

Debes decidir usar esta aptitud antes de que el resultado sea revelado. Debes aceptar el resultado de la segunda tirada, aunque sea peor.

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.

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.

ROMPECONJURO [COMBATE]

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.

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 romper 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.

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.

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.

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 semiorco.

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.

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 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 eliges 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.

SUTILEZA CON LAS ARMAS [COMBATE]

Weapon Finesse

Estás entrenado en el uso de tu agilidad en combate cuerpo a cuerpo, como opuesto a la fuerza bruta.

Beneficio: con un arma ligera, rapier, látigo o cadena armada hecha para una criatura de tu tamaño, puedes usar tu bonificador de Destreza en lugar del de Fuerza en las tiradas de ataque. Si llevas un escudo, su penalizador por armadura se aplica a tus tiradas de ataque.

Especial: las armas naturales se consideran armas ligeras.

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 sortilaga. 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.

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.

TRANSMUTACIÓN TENAZ (APG)

Tenacious Transmutation

Tu dominio de la magia del cambio hace tus transmuciones 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 transmuciones aumenta en 2. Incluso si el conjuro queda anulado, sus efectos persisten durante 1 asalto adicional antes de disiparse.

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.

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.

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.

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.

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.

TRUCOS DE HABILIDAD

Los trucos de habilidad son una nueva y excitante forma de personalizar tu bibrón, permitiéndole realizar efectos cinematográficos como balancearse sobre un abismo agarrado a un látigo, saltar desde un caballo de guerra mientras blande una espada, saltar y correr sobre un muro y acciones similares populares en las películas pero hasta ahora incompatibles con las reglas de D&D. Debido a que requieren el gasto de puntos de habilidad, los trucos de habilidad son más accesibles para aquellos personajes centrados en las habilidades.

Los cuatro tipos de trucos de habilidad son interacción, manipulación, mental y movimiento. Cada tipo se centra en un subgrupo distinto de habilidades. Mientras que cualquier personaje puede aprender trucos de cualquier tipo, los miembros de ciertas clases se inclinan por tipos concretos de trucos (debido a la lista de habilidades de clase, las áreas de experiencia del personaje o ambas).

Interacción: estos trucos influyen la interacción social entre los PJs y los PNJs. Normalmente se basan en habilidades utilizadas en esas situaciones, como Engañar, Diplomacia y Averiguar intenciones. Los bardos son los maestros más habituales en estos trucos, pero cualquiera que confíe en la interacción social para conseguir sus metas (desde valerosos paladines hasta violentos hechiceros) pueden beneficiarse de ellos.

Manipulación: un truco de manipulación depende de la destreza manual del personaje para realizar algún acto de prestidigitación. Dichos trucos usan habilidades que emplean talentos similares, como Inutilizar mecanismo, Abrir cerraduras y trucos de manos. Pícaros y Ninjas a menudo cuentan con un par de trucos de manipulación en su repertorio.

Mental: estos trucos enfrentan la mente y sentidos del personaje contra un oponente. Los trucos mentales se centran en habilidades como Concentración, Saber y Avistar. Ya que esta categoría incluye un amplio abanico de habilidades, muchos personajes diferentes son aficionados a estos trucos.

Movimiento: como su nombre sugiere, los trucos de movimiento típicamente involucran al personaje moviéndose físicamente de un lugar a otro. Usan habilidades que entran en juego durante el movimiento, como Equilibrio, Saltar, Moverse sigilosamente y Piruetas. Monjes, bárbaros y batidores son los que más probablemente aprenden estos trucos, pero cualquiera que busque ventaja en el campo de batalla tiene algo que ganar con ellos.

Aprender Trucos de Habilidad

Aprender un truco de habilidad cuesta 2 puntos de habilidad. Cuando

adquieres puntos de habilidad, puedes elegir gastarlos para conseguir un truco de habilidad en lugar de comprar rangos en habilidades.

Puedes aprender cualquier truco de habilidad mientras cumplas los prerequisites y puedas permitirte el gasto de 2 puntos de habilidad. Si más tarde no cumples los prerequisites para un truco de habilidad, no puedes volver a utilizarlo hasta que vuelvas a cumplirlos.

No puedes aprender más de un truco de habilidad en un nivel determinado, y el número total de trucos no puede exceder la mitad de tu nivel de personaje (redondeando hacia arriba). Ciertas dotes y rasgos de clase de prestigio permiten superar estos límites. Si usas las reglas de reconstrucción del *Manual del Jugador II*, puedes elegir “desaprender” cualquier truco de habilidad cuando obtienes un nuevo nivel, asignando los puntos de habilidad recuperados como deseos (tanto para comprar rangos de habilidad como para aprender un truco de habilidad distinto).

Sólo puedes aprender un truco de habilidad una vez; o lo sabes, o no lo sabes.

Utilizar Trucos de Habilidad

Tras el telón:

Trucos de habilidad y dotes

A primera vista, los trucos de habilidad recuerdan a las dotes tanto en su presentación como en sus efectos. Por tanto, ¿qué hace a los trucos de habilidad distintos de las dotes? Hay tres factores que separan a los trucos de habilidad.

Ámbito de efecto: la mayoría de los trucos de habilidad permiten a un personaje realizar una acción que, aunque es interesante y útil, no iguala el nivel de poder de una dote típica. Puñalada acrobática es un truco potente, pero a largo plazo no es ni de lejos tan significativo como Disparo rápido, Hendedura o ataque elástico. Un truco de habilidad nunca debería proporcionar un beneficio tan bueno como el de una dote.

Uso limitado: debido a que un personaje normalmente puede utilizar un truco de habilidad sólo una vez por encuentro, un truco nunca llega a ser tan importante en el arsenal del personaje como una dote (que normalmente funciona tan a menudo como haga falta).

Todo sobre habilidades: los trucos de habilidad tienen un prerequisite, un coste en puntos de habilidad y, en la mayoría de los casos, requieren una prueba de habilidad. Estas condiciones

Los trucos de habilidad son maniobras especiales, por lo que no puedes utilizarlos tan a menudo como querías. A menos que se indique lo contrario, un truco de habilidad sólo puede realizarse una vez por encuentro (o una vez por minuto, para escenas que no incluyen combate u otro conflicto). Esta restricción separa los trucos de habilidad de las dotes y rasgos de clase, que a menudo pueden repetirse.



Normalmente, realizar un truco de habilidad es tanto parte de otra acción como una acción por sí mismo. Cada descripción de un truco especifica qué tipo de acción se requiere, si es necesaria.

Un truco de habilidad habitualmente requiere una prueba de habilidad con éxito para iniciarse, o a veces se apoya en una prueba de habilidad que ya has realizado. Por ejemplo, el truco de Salto extremo sólo funciona si ya has tenido éxito en una prueba de Saltar CD20 (o CD 10 con un inicio a la carrera) para hacer un salto horizontal; no requiere una prueba de Saltar independiente. Las excepciones a esta regla general se indican en las descripciones de cada truco.

Usar un truco de habilidad no provoca ataques de oportunidad a menos que su descripción determine específicamente que sí lo hace (o si incluye una acción que normalmente provocaría ataques de oportunidad, como moverse fuera de una casilla amenazada).

Descripción de los trucos

Los trucos que tu personaje puede aprender están presentados alfabéticamente y siguiendo el formato presentado a continuación.

Nombre del Truco de Habilidad [Tipo de truco]

Descripción de lo que el truco te permite hacer, en pocas palabras.

Prerequisites: una puntuación mínima de característica, una dote o dotes, un número mínimo de rangos en una o más habilidades o cualquier otro atributo requerido para aprender el truco.

Beneficio: lo que el truco permite hacer al personaje (“tú” en la descripción del truco). Aprender el mismo truco más de una vez no te da beneficios adicionales ni te permite usar el truco concreto más a menudo de lo normal.

ADOPTAR PECULIARIDAD [INTERACCIÓN]

Assume Quirk

Sabes imitar perfectamente algún pequeño hábito o idiosincrasia de la persona a la que estás imitando para eliminar cualquier sospecha.

Prerequisite: Disfrazarse 5 rangos.

Beneficio: cuando imites a un individuo concreto, puedes eliminar el bonificador normal a Avistar concedido a un testigo familiar con ese individuo. El efecto se extiende a todos los testigos.

Usar este truco no requiere ninguna acción especial, pero sólo puedes mantener el engaño durante 1 hora por día.

ANDAR POR LAS PAREDES [MOVIMIENTO]

Walk the Walls

Puedes subir corriendo por un muro vertical durante unos pocos segundos.

Prerequisites: Trepar 12 rangos, Piruetas 5 rangos.

Beneficio: puedes subir un muro sin realizar una prueba de Trepar. Cada 5 pies de movimiento vertical te cuesta 4 casillas de movimiento y debes comenzar y terminar tu turno sobre una superficie horizontal.

APUÑALAMIENTO ACROBÁTICO [MOVIMIENTO]

Acrobatic Backstab

Te lanzas más allá de los ataques de tu oponente, terminando perfectamente posicionado para un devastador contraataque.

Prerequisite: Piruetas 12 rangos.

Beneficio: si tienes éxito en una prueba de Piruetas para moverte a través del espacio del enemigo, puedes tratar a ese enemigo como desprevenido contra el próximo ataque cuerpo a cuerpo que hagas contra él en tu turno actual.

Capítulo 4 – Trucos de Habilidad

Tu enemigo debe estar de pie sobre el suelo para que puedas utilizar este truco.

ARRASTRARSE CON PIRUETAS [MOVIMIENTO]

Tumbling Crawl

Puedes rodar con seguridad lejos del peligro.

Prerrequisito: Piruetas 5 rangos.

Beneficio: teniendo éxito en una prueba de Piruetas a CD15, puedes arrastrarte 5 pies como acción de movimiento sin provocar ataques de oportunidad. Arrastrarse normalmente provoca un ataque de oportunidad por parte de cualquier atacante que te amenace en cualquier punto durante tu movimiento.

ASCENSIÓN VELOZ [MOVIMIENTO]

Speedy Ascent

Puedes producir un estallido de velocidad al trepar.

Prerrequisito: Trepar 5 rangos.

Beneficio: si tienes éxito en una prueba de Trepar para moverte al menos 10 pies, puede moverte otros 10 pies como parte de la misma acción.

BAILE DE SOMBRAS [MANIPULACIÓN]

Shrouded Dance

Puede hacer que parezca que estás donde no estás.

Prerrequisito: Esconderse 8 rangos, Interpretar(baile) 5 rangos.

Beneficio: como acción de movimiento, puede intentar una prueba de Esconderse a CD20. Si tienes éxito, obtienes ocultación hasta el comienzo de tu próximo turno.

CARGA ÁGIL [MOVIMIENTO]

Nimble Charge

Puedes correr sobre superficies traicioneras con facilidad.

Prerrequisito: Equilibrio 5 rangos.

Beneficio: puedes correr o cargar sobre terreno difícil sin necesidad de hacer una prueba de Equilibrio.

CARGA QUEBRADA [MOVIMIENTO]

Twisted Charge

Puedes cargar siguiendo una línea curva.

Prerrequisito: Equilibrio 5 rangos, Piruetas 5 rangos.

Beneficio: cuando cargas puedes hacer un giro de hasta 90 grados durante tu movimiento. No puedes moverte más que tu velocidad como parte de esta carga. Todas las demás restricciones de las cargas siguen aplicándose, y debes tener línea de visión hacia el objetivo al inicio de tu turno.

CLARIDAD DE VISIÓN [MENTAL]

Clarity of Vision

Puedes ver brevemente a oponentes invisibles.

Prerrequisito: Avistar 12 rangos.

Beneficio: como acción rápida, puedes hacer una prueba de Avistar con CD 20. Si tienes éxito, enfocas tu visión con tanta claridad que puedes determinar la localización de criaturas invisible a un máximo de 30 pies. Esta claridad dura hasta el final de tu turno.

COLECCIONISTA DE HISTORIAS [MENTAL]

Collector of Stories

Has oído tantos cuentos de monstruos legendarios que recuerdas todo tipo de detalles sangrientos.

Prerrequisito: Saber (cualquiera) 5 rangos.

Beneficio: cuando intentas llevar a cabo una prueba entrenada de Saber para identificar a una criatura o para aprender sus poderes o vulnerabilidades especiales, obtienes un bonificador +5 de competencia a la prueba.

CONCENTRACIÓN RÁPIDA [MENTAL]

Swift Concentration

Puedes mantener tu enfoque mental mientras atiendes a otra tarea.

Prerrequisito: Concentración 12 rangos.

Beneficio: puedes mantener la concentración en un conjuro o efecto similar como acción rápida.

CONJURACIÓN DISCRETA [MANIPULACIÓN]

Conceal Spellcasting

Puedes lanzar tus conjuros sin que nadie se de cuenta.

Prerrequisitos: Concentración 1 rango, Trucos de manos 5 rangos, Conocimiento de conjuros 1 rango.

Beneficio: puedes lanzar un conjuro sin revelar que lo estás haciendo. Haz una prueba de trucos de manos como parte de la acción utilizada para lanzar el conjuro como acción opuesta a las pruebas de Avistar de los testigos. Si tienes éxito, un observador no puede decir si estás lanzando un conjuro. Ese observador no puede hacer un ataque de oportunidad contra ti debido al lanzamiento de conjuros ni tampoco puede intentar contraconjurar contra ti.

DE NUEVO EN PIE [MOVIMIENTO]

Back on Your Feet

Puedes volver a ponerte sobre tus pies instantáneamente si caes.

Prerrequisito: Piruetas 12 rangos.

Beneficio: si quedas tumbado por cualquier motivo, puedes levantarte como acción inmediata sin provocar ataques de oportunidad.

DESENVAINADO REPENTINO [MANIPULACIÓN]

Sudden Draw

Desenvainas rápidamente un arma oculta para asestar un golpe mortal.

Prerrequisito: Trucos de manos 8 rangos, Desenvainado rápido.

Beneficio: si un oponente provoca un ataque de oportunidad por tu parte, puedes desenvainar un arma que hayas ocultado con éxito utilizando Trucos de manos como acción inmediata para asestar un ataque de oportunidad con el arma. Se considera que el oponente está desprevenido contra el ataque del arma oculta.

ENCARAMARSE A LA ESQUINA [MOVIMIENTO]

Corner Perch

Puedes sujetarte contra los muros para dejar tus manos libres.

Prerrequisito: Trepar 8 rangos.

Beneficio: si tienes éxito en una prueba de Trepar para ascender o descender por una "chimenea", donde puedas apoyarte contra muros opuestos o una esquina en la que puedas apoyarte contra muros perpendiculares, puedes mantenerte en el lugar momentáneamente. Hasta el final de tu próximo turno puedes utilizar tus manos libremente para cualquier otro uso (incluido atacar) sin arriesgarte a caer. Al final de tu próximo turno, caes del muro a menos que tengas éxito en una prueba de Trepar contra la dificultad normal +5 (como acción de movimiento) o si has tenido éxito en otra prueba de Trepar para subir o bajar el muro de la forma normal.

Ejemplo: Ember la monje tiene éxito en una prueba de Trepar (CD 15) para ascender 10 pies (una cuarta parte de su velocidad) hasta una esquina formada por dos muros de dungeon típico. Entonces, usando Encaramarse a la esquina, apoya sus piernas contra los muros y utiliza su acción estándar restante para lanzar un shuriken a un osgo que se encuentra en el suelo bajo ella.

En su siguiente turno, todavía sujeta a la esquina, desenvaina su bastón y ataca a un ogro que se ha movido hasta ella, obteniendo un bonificador +1 a la tirada de ataque por terreno elevado. Al final de ese turno, se deja caer del muro en lugar de intentar mantenerse en la misma posición. Ya que tiene el rasgo de clase de caída ralentizada, Ember no recibe daño de

la caída.

ENGAÑO EN GRUPO [INTERACCIÓN]

Group Fake-Out

Te inclinas a la izquierda, vas hacia la derecha y dejas a un grupo entero de enemigos con un palmo de narices.

Prerrequisito: Engañar 8 rangos.

Beneficio: puedes usar Engañar para fintar en combate contra más de un oponente. Haz una prueba de Engañar enfrentada a pruebas de Adivinar intenciones separadas para cada enemigo. Por cada oponente después del primero al que quieras afectar, recibes un penalizador -2 acumulativo en tu prueba de Engañar.

Ejemplo: Lidda quiere fintar contra un grupo de tres orcos, así que hace una prueba de Engañar con un penalizador -4. Cada orco hace una prueba separada de Adivinar intenciones enfrentada al resultado ajustado de la prueba de Engañar de Lidda.

ESCUCHA ESTO [MENTAL]

Listen to This

Puedes repetir perfectamente a otros los que has escuchado.

Prerrequisito: Escuchar 5 rangos.

Beneficio: cuando superas con éxito una prueba de Escuchar para oír un ruido, puedes describir ese sonido en cualquier momento hasta una hora después con tal claridad que cualquier individuo que asista a la descripción se considera que ha escuchado el sonido por sí mismo.



Este truco es particularmente útil si oyes por encima una conversación pero no entiendes el idioma hablado, ya que te permite repetir palabra por palabra a un aliado que puede ser capaz de traducirlo.

EXAMEN MÁGICO [MENTAL]

Magical Appraisal

Puedes juzgar la utilidad de los objetos mágicos.

Prerrequisitos: Tasación 5 rangos, Saber (arcano) 5 rangos, Conocimiento de conjuros 12 rangos.

Beneficio: cuando tienes éxito por 5 o más en una prueba de Conocimiento de conjuros para determinar la escuela de magia del aura que rodea a un objeto mágico (lanzando *Detectar magia*), puedes gastar un minuto concentrándote para descubrir también las propiedades del objeto, como si hubieras lanzado *Identificar*.

Puedes usar este truco una vez al día.

FALSA TEURGIA [MANIPULACIÓN]

False Theurgy

“¿Qué tal te sienta ese proyectil mágico? Lo siento, ¿creías que estaba lanzando *Sueño*?”

Prerrequisitos: Engañar o Trucos de manos 8 rangos, Conocimiento de conjuros 8 rangos.

Beneficio: como acción rápida, cuando lances un conjuro, puedes ajustar los componentes verbales y somáticos para imitar los de otro conjuro a tu elección del mismo nivel. Cualquier criatura que esté usando Conocimiento de conjuros o cualquier otro método para identificar el conjuro que estás lanzando creerá que es ese otro conjuro.

Este truco hace que tu conjuro sea inmune a métodos normales de contraconjuro, aunque un disipar magia o un efecto similar sigue funcionando de forma normal. Por supuesto, una vez el conjuro tiene efecto, puede ser identificado y tratado con normalidad (una *bola de fuego* sigue viéndose y sintiéndose como una bola de fuego una vez la has lanzado).

FUGA RÁPIDA [MANIPULACIÓN]

Quick Escape

En un parpadeo, puedes escapar casi por cualquier sitio.

Prerrequisito: Escapismo 12 rangos.

Beneficio: este truco tiene dos opciones, cualquiera de las cuales puede usarse una vez por encuentro.

Puedes hacer una prueba de Escapismo para librarte de una presa o sujeción como acción rápida. Puedes usar este truco incluso si ya has usado una acción estándar en tu turno actual para intentar la misma huida.

Alternativamente, puedes hacer cualquier prueba de Escapismo que normalmente requeriría una acción de asalto completo como acción de movimiento. No puedes usar esta opción más de una vez al día contra la misma clase de restricción.

FUGA SENCILLA [MANIPULACIÓN]

Easy Escape

Puedes librarte de la presa de un enemigo más grande con facilidad.

Prerrequisito: tamaño Mediano o menor, Escapismo 8 rangos.

Beneficio: si tu oponente es más grande que tamaño Mediano, obtienes un bonificador de circunstancia a tu prueba de Escapismo para librarte de una presa o sujeción. El bonificador depende del tamaño de tu oponente de acuerdo con la siguiente tabla:

Tamaño del oponente	Bonificador de Escapismo
Grande	+4
Enorme	+8
Gargantuesco	+12
Colosal	+16

FUGA Y ATAQUE [MOVIMIENTO]

Escape Attack

Puedes continuar una huida exitosa con un ataque rápido.

Prerrequisito: Escapismo 8 rangos.

Beneficio: cuando te libras de una presa, puedes hacer un único ataque cuerpo a cuerpo con un arma ligera como acción rápida contra el oponente que te estaba apresando. El oponente se considera desprevenido contra este ataque. Debes tener el arma en la mano al comienzo de tu turno para poder utilizar este truco.

GOLPE DE APERTURA [MANIPULACIÓN]

Opening Tap

“¡No hay tiempo que perder con herramientas, un toque preciso debería hacer saltar la cerradura!”

Prerrequisito: Abrir cerraduras 12 rangos.

Beneficio: como acción rápida, puedes hacer una prueba de Abrir cerraduras con un penalizador -10 golpeando la cerradura con un objeto duro y contundente como el pomo de un arma. No recibes penalizadores adicionales por hacer la prueba sin herramientas de ladrón.

Puedes usar este truco cualquier número de veces al día hasta que falles una prueba de Abrir cerraduras hecha de esta forma. Después de un fallo, no puedes volver a utilizar Golpe de apertura hasta que hayas descansado 8 horas.

HOJA OCULTA [MANIPULACIÓN]

Hidden Blade

Puedes desvainar un arma oculta para lanzar un golpe mortal.

Prerrequisito: Trucos de manos 5 rangos, Desenvainado rápido.

Beneficio: después de que hayas usado la habilidad de Trucos de manos para ocultar un arma, puedes sacar esa arma como acción de movimiento en lugar de como acción estándar. Un oponente que no sea consciente del arma oculta se considera desprevenido contra el primer ataque que hagas en ese turno.

INCORPORACIÓN ÁGIL [MOVIMIENTO]

Nimble Stand

Puedes confiar en tu talento acrobático para levantarte del suelo con seguridad.

Prerrequisito: Acrobacias 8 rangos.

Beneficio: puedes levantarte del suelo sin provocar ataques de oportunidad.

IMPROVISADOR ASTUTO [MANIPULACIÓN]

Clever Improviser

¿Herramientas? ¿Por qué ibas a necesitarlas? Después de todo, sólo es una cerradura de combinación con una trampa de aguja envenenada.

Prerrequisitos: Inutilizar mecanismo 5 rangos, Abrir cerraduras 5 rangos.

Beneficio: al hacer una prueba de Inutilizar mecanismo o Abrir cerraduras sin usar herramientas de ladrón, ignoras el penalizador normal de -2.

Puedes usar este truco cualquier número de veces al día hasta que falles una prueba de Inutilizar mecanismo o Abrir cerraduras sin usar herramientas de ladrón. Después de un fallo, no puedes usar Improvisador astuto otra vez hasta que hayas descansado 8 horas.

LANZARSE DESDE UNA MONTURA [MOVIMIENTO]

Dismount Attack

Puedes saltar de tu silla de montar sobre un oponente.

Prerrequisito: Montar 5 rangos.

Beneficio: si tu montura se ha movido al menos 10 pies en este asalto y tienes éxito en una maniobra de desmontar rápidamente (MJ 77), puedes usar una acción estándar para atacar a un oponente adyacente como si hubieras cargado contra él.

MANOS SANADORAS [MANIPULACIÓN]

Healing Hands

Puedes traer a alguien de vuelta de las garras de la muerte.

Prerrequisito: Sanar 5 rangos.

Beneficio: si tienes éxito en una prueba de Sanar para estabilizar a un personaje moribundo, además le curas 1d6 puntos de daño.

NADADOR RÁPIDO [MOVIMIENTO]

Quick Swimmer

Puedes forzar tus límites para nadar más rápido.

Prerrequisito: Nadar 5 rangos.

Beneficio: si tienes éxito en una prueba de Nadar para moverte al menos 10 pies, puedes moverte 10 pies adicionales como parte de la acción.

NUNCA SUPERADO [INTERACCIÓN]

Never Outnumbered

Puedes desmoralizar a múltiples enemigos.

Prerrequisito: Intimidar 8 rangos.

Beneficio: cuando usas Intimidar para desmoralizar a un oponente, puedes afectar a todos los enemigos a un máximo de 10 pies que puedan verte, en lugar de sólo a un único enemigo al que estés amenazando. Cada enemigo hace una prueba de nivel modificada por separado opuesta a tu prueba de Intimidar, pero la prueba de habilidad en otros aspectos se hace de la forma normal.

PASO DESLIZANTE [MOVIMIENTO]

Slipping Past

Te deslizas por un espacio estrecho sin bajar el ritmo.

Prerrequisito: Escapismo 5 rangos, Piruetas 5 rangos.

Beneficio: como acción rápida, puedes ignorar el coste adicional al movimiento y la penalización a las tiradas de ataque y a la CA cuando te

escurre a través de un espacio estrecho MJ 148). Este beneficio se mantiene hasta el comienzo de tu próximo turno.

PICADURA DE MOSQUITO [MANIPULACIÓN]

Mosquito's Bite

Puedes asestar un peligroso impacto sin que tu objetivo se de cuenta.

Prerrequisito: Juegos de manos 12 rangos.

Beneficio: si usas un arma ligera para golpear a un enemigo desprevenido, puedes elegir que el oponente no se de cuenta de que ha sido golpeado hasta el comienzo de tu próximo turno. En lugar de eso, el oponente reaccionará como si le hubieras atacado, pero fallado.

Usar este truco de habilidad no requiere ninguna acción por tu parte.

Este truco no permite al oponente ignorar otros efectos de tu ataque, como el daño de característica del veneno en tu hoja o faer inconsciente al quedar reducido a menos de 0 puntos de golpe.

RECUPERACIÓN SOCIAL [INTERACCIÓN]

Social Recovery

Puedes librarte hablando de un problema en el que te hayas metido hablando.

Prerrequisitos: Engañar 8 rangos, Diplomacia 5 rangos.

Beneficio: si tu prueba de Diplomacia para influenciar la actitud de un PNJ falla, puedes gastar otro asalto completo hablando con el PNJ y luego hacer una prueba de Engañar con un penalizador -10. Usa el resultado de esta prueba en lugar del de la prueba de Diplomacia, excepto en que no puedes mejorar la actitud de un PNJ más de un paso.

Una vez que uses este truco (con o sin éxito), no puedes volver a usarlo sobre el mismo objetivo hasta que hayan pasado 24 horas.

REDIRECCIÓN A TIEMPO

[INTERACCIÓN]

Timely Misdirection

Puedes desviar la atención de un oponente para evitar sus ataques.

Prerrequisito: Engañar 8 rangos.

Beneficio: si tienes éxito en una prueba de Engañar para fingir en combate, tu oponente no puede hacer ningún ataque de oportunidad contra ti hasta el comienzo de su próximo turno. Este efecto se añade a los beneficios normales de una finta con éxito.

SALTAMUROS

[MOVIMIENTO]

Wall Jumper

No hay mejor manera de terminar una dura ascensión que saltar del muro.

Prerrequisito: Preparar 5 rangos, Saltar 5 rangos.

Beneficio: si has tenido éxito en una prueba de Saltar para ascender o descender de un muro durante tu turno actual o el anterior, puedes saltar horizontalmente de ese muro como si contaras con una carrera inicial.

SALTO EXTREMO [MOVIMIENTO]

Extreme Leap

Tu extraordinaria habilidad para saltar te permite cubrir grandes distancias.

Prerrequisito: Saltar 5 rangos.

Beneficio: si haces un salto horizontal de al menos 10 pies durante tu turno, puedes gastar una acción rápida para mover 10 pies adicionales en ese turno.

SEGUNDA IMPRESIÓN [INTERACCIÓN]

Second Impression

Puedes convencer a alguien de tu falsa identidad incluso después de que tu disfraz falle.

Prerrequisitos: Engañar 5 rangos, Disfrazarse 5 rangos.

Beneficio: si un observador ve a través de tu disfraz con una prueba exitosa de Avistar, puedes (como acción inmediata) intentar una prueba de Engañar para convencerle de que está equivocado. Usa el resultado de la prueba de Avistar del observador como CD para tu prueba de Engañar; si tienes éxito, el observador ignora la evidencia de sus propios sentidos en favor de lo que tu disfraz trata de mostrar.

Debes ser consciente del descubrimiento del observador para usar este truco; por ejemplo, no puedes usarlo contra alguien que te esté vigilando en secreto, ni tampoco puedes usarlo contra alguien que vea a través de tu disfraz pero que se guarde esa información en secreto. Cuando haya dudas, el DM debería permitir al personaje usar este truco si tiene alguna razón para temer que su tapadera haya sido desvelada.

Puedes usar este truco sólo una vez al día, pero su efecto se extiende a todos los observadores a un máximo de 30 pies de ti. Por ejemplo, podrías intentar usarlo al enfrentarte contra una patrulla de guardias completa con tanta efectividad como con una sola persona.

Este truco no te permite mantener un disfrazo que ha sido desbaratado por otros medios; por ejemplo, si tu conjunto de *disfrazarse* ha sido atravesado por un conjunto de *Visión verdadera*, Segunga impresión no serviría de ayuda.

SEÑALAR EL OBJETIVO [MENTAL]

Point It Out

Puedes enseñar a otros lo que tú ves.

Prerrequisito: Avistar 8 rangos.

Beneficio: cuando tengas éxito en una prueba de Avistar, puedes gastar una acción inmediata para conceder a un único aliado una prueba gratuita de Avistar para ver lo mismo que tú (con un bonificador de circunstancia de +2). Tu aliado debe estar a un máximo de 30 pies de ti y ser capaz de verte y oírte para beneficiarse de este efecto.

SEÑALAR EL PUNTO DÉBIL [MENTAL]

Spot the Weak Point

Tu aguda vista te permite colocar ataques donde más daño hacen.

Prerrequisito: Avistar 12 rangos.

Beneficio: como acción estándar, puedes intentar una prueba de Avistar para localizar una debilidad en las defensas de tu oponente. La CD de esta prueba es igual a la CA de tu oponente. Si la prueba tiene éxito, tu próximo ataque contra ese oponente (que no puede ser más tarde que tu próximo turno) se considera un ataque de toque.

Si usas un arma a distancia para hacer el ataque, tu oponente debe estar a un máximo de 30 pies para conseguir el beneficio del truco.

SOBRE LA COLINA [MOVIMIENTO]

Up the Hill

Puedes ascender rápidamente una pendiente.

Prerrequisito: Equilibrio 5 rangos, Saltar 5 rangos.

Beneficio: puedes moverte por una pendiente o un tramo de escaleras a tu velocidad normal en lugar de a la mitad de tu velocidad. Este efecto dura 1 asalto.

TREPADOR DE LÁTIGOS

[MANIPULACIÓN]

Whip Climber

Puedes usar un látigo como gancho de agarre.

Prerrequisito: Uso de cuerdas 5 rangos, Competencia con látigo.

Beneficio: puedes usar un látigo como gancho improvisado, amarrándolo alrededor de un saliente o un objeto pesado para trepar por un muro o balancearte sobre una grieta. Haz una prueba de preparar usando un látigo como si fuera una cuerda normal. Usar esta dote requiere una prueba de Uso de cuerdas como es habitual para asegurar un garfio de escalada (MJ 86) pero sólo hace falta una acción de movimiento.

TREPADOR SALTARÍN [MOVIMIENTO]

Leaping Climber

No hay mejor manera de comenzar una dura ascensión que saltar hasta el muro.

Prerrequisito: Preparar 5 rangos, Saltar 5 rangos.

Beneficio: si comienzas una escalada haciendo una prueba de Saltar como acción rápida, puedes sumar la distancia vertical de tu salto a la distancia trepada en ese asalto. Trata la prueba de saltar como si se hubiera hecho comenzando a la carrera incluso si no te has movido un mínimo de 20 pies.

Ejemplo: Ember la monje está en la base de un escarpado acantilado y quiere trepar por él tan rápido como sea posible. Gasta una acción rápida para hacer una prueba de Saltar y obtiene un resultado de 24. Por tanto, añade 6 pies a la distancia que consigue trepar en ese asalto.



POBREZA VOLUNTARIA

En muchas culturas y sistemas de creencias, el *sumum* de la pureza se personifica en los estilos de vida ascéticos, que requieren el rechazo de toda posesión material. Tal vida sería dura siquiera de imaginar para la mayoría de personajes de D&D, ya que sus posesiones (particularmente sus objetos mágicos) son una parte muy importante de sus habilidades. Un personaje que haga voto de pobreza y adquiera las dotes adecuadas, Voto sagrado y Voto de pobreza, no puede poseer objetos mágicos, pero obtendrá ciertos beneficios espirituales que pueden ayudar a compensar la carencia de dichos objetos y beneficios que dependen de su nivel de personaje. El nivel en el que el personaje realiza el voto (y adquiere las dotes necesarias) es irrelevante; si renuncia a sus posesiones a nivel 10, obtendrá todos los beneficios de un personaje asceta de nivel 10, con la excepción de las dotes elevadas adicionales.

Bonificador a la CA (Sb): un asceta de nivel 1 recibe un bonificador +4 elevado a su CA. Este bonificador aumenta a +5 a nivel 3, aumentando a partir de entonces en un +1 cada 3 niveles de personaje. Este bonificador no se aplica a los ataques de toque, ni detiene los ataques de toque incorporales. Las armas *radiantes*, no obstante, no ignoran este bonificador. No se apila con bonificadores de armadura.

Dotes elevadas adicionales: a nivel 1 un asceta obtiene una dote elevada adicional, y otra más a nivel 2 y cada 2 niveles a partir de entonces. A diferencia de otros beneficios del voto de pobreza, un personaje no obtiene estas dotes adicionales de forma retroactiva cuando adquiere la dote Voto de pobreza; sólo obtendrá las dotes adicionales que se apliquen a los niveles ganados tras pronunciar el voto. Por ello, la dote adicional que se gana a nivel 1 sólo estará disponible para los humanos que hagan su Voto sagrado y su Voto de pobreza a nivel 1.

Soportar los elementos (Ex): un asceta de nivel 3 es inmune a los efectos de entornos tórridos o gélidos. Puede vivir confortablemente en condiciones entre los -50 y los 140 °F (-45 °C y 60°C) sin tener que realizar salvaciones de Fortaleza (como se describe en la *Guía del Dungeon Master*).

Impacto elevado (Sb): a nivel 4, el asceta obtiene un bonificador +1 de mejora a todas sus tiradas de ataque y daño. A efectos prácticos, cualquier arma que empuñe el personaje se convierte en un arma mágica +1, y puede superar la RD de una criatura como si fuese un arma mágica. Este bonificador de mejora aumenta a +2 a nivel 10, a +3 a nivel 14, a +4 a nivel 17 y a +5 a nivel 20. A nivel 10, cualquier daño causado por el personaje con un arma también se considera bueno, por lo que podrá superar la RD de algunos ajenos malignos.

Sustento (Ex): un asceta de nivel 5 no necesita comer ni beber.

Desvío (Sb): a nivel 6 un asceta recibe un bonificador +1 de desvío a su CA. Este bonificador aumenta a +2 a nivel 12 y a +3 a nivel 18.

Resistencia (Ex): a nivel 7, un asceta obtiene un bonificador +1 de resistencia a todos sus TS. Este bonificador aumenta a +2 a nivel 13 y a +3 a nivel 17.

Mejora de puntuaciones de característica (Ex): a nivel 7, un asceta gana un bonificador +2 de mejora a una puntuación de característica. A nivel 11, obtendrá un bonificador +2 de mejora adicional a esa misma característica y otro +2 a otra. A nivel 15, ganará un bonificador +2 de mejora adicional a las dos primeras características, y otro +2 a una tercera. A nivel 19, ganará un bonificador +2 de mejora a las tres características elegidas, y otro bonificador +2 a una cuarta.

Armadura natural (Ex): a nivel 8, el asceta obtiene un bonificador +1 de armadura natural, o aumenta un +1 el bonificador de armadura natural que ya tuviese. Este bonificador aumenta un +1 adicional a nivel 16.

Escudo mental (Ex): también a nivel 8, un personaje asceta se vuelve inmune a *detectar pensamientos*, *discernir mentiras* y a cualquier intento por revelar su alineamiento.

Reducción de daño (Sb): un asceta obtiene una RD 5/mágica a nivel 10. A nivel 15, esta reducción aumenta a 5/maligna y a nivel 19 a 10/maligna.

Sustento mayor (Ex): una vez llega a nivel 12, un asceta no necesita respirar.

Resistencia a energías (Ex): a nivel 13, un asceta obtiene resistencia 5 al ácido, frío, electricidad, fuego y sonido. A nivel 20, esta resistencia se incrementa a 15.

Libertad de movimientos (Ex): a nivel 15, un asceta puede actuar como si estuviese continuamente bajo el efecto de un conjuro de *libertad de movimientos*.

Regeneración (Ex): a nivel 17, un asceta se cura 1 punto de daño por nivel cada hora, en lugar de cada día (esta aptitud no puede ser combinada con la habilidad de Sanar). El daño no letal cura a un ritmo de 1 punto de daño por nivel cada 5 minutos.

Visión verdadera (Sb): a nivel 18, un asceta obtiene el uso continuo de *visión verdadera*, como el conjuro homónimo.

Nivel personaje	Beneficio
1º	Bonificador +4 a la CA, dote elevada adicional
2º	Dote elevada adicional
3º	Bonificador +5 a la CA, soportar los elementos
4º	Impacto elevado +1 (mágico), dote elevada adicional
5º	Sustento
6º	Bonificador +6 a la CA, desvío +1, dote elevada adicional
7º	Resistencia +1, mejora de característica +2
8º	Armadura natural +1, escudo mental, dote elevada adicional
9º	Bonificador +7 a la CA
10º	Impacto elevado +2 (bien), RD5/mágica, dote elevada adicional
11º	Mejora de característica +4/+2
12º	Bonificador +8 a la CA, desvío +2, sustento mayor, dote elevada adicional
13º	Resistencia +2, resistencia a energías 5
14º	Impacto elevado +3, libertad de movimientos, dote elevada adicional
15º	Bonificador +9 a la CA, mejora de característica +6/+4/+2, RD 5/mal
16º	Armadura natural +2, dote elevada adicional
17º	Impacto elevado +4, resistencia +3, regeneración
18º	Bonificador +10 a la CA, desvío +3, visión verdadera, dote elevada adicional
19º	Mejora de característica +8/+6/+4/+2, RD10/mal
20º	Impacto elevado +5, resistencia a energías 15, dote elevada adicional

OTRAS RAMIFICACIONES DE LA POBREZA

Un personaje que haya renunciado a las posesiones materiales puede encontrarse en seria desventaja en lo referente a ciertos gastos necesarios, como los componentes materiales de conjuro más caros. Una opción para los personajes ascetas sería pedirselos a otros miembros de la compañía, que probablemente obtengan tanto beneficio del lanzamiento del conjuro como el propio lanzador. De forma alternativa, un lanzador de conjuros asceta puede sacrificar puntos de experiencia en lugar de los componentes caros, con 1 PX equivaliendo a un valor de 5 po en componentes.

Tener un miembro de la compañía que ha hecho voto de pobreza no tiene por qué significar necesariamente que el resto de miembros del grupo obtengan una parte mayor del tesoro. Un personaje asceta debe ser tan firme en las obras de caridad como lo es en su autonegación. La mayoría de su parte del botín (o de los beneficios de su venta) debería ser donada a los necesitados, bien directa (equipando a los cautivos liberados con el equipo cogido a sus captores) o indirectamente (haciendo una gran donación a un templo notorio por sus obras entre los pobres). Al cargar voluntariamente sobre sus hombros la carga de la pobreza, un asceta reconoce que mucha gente no tiene libertad para elegir la pobreza, sino que les ha venido impuesta, y aspira a mejorar la vida de dichos desafortunados tanto como pueda.

LAS PALABRAS DE LA CREACIÓN

Las Palabras de la creación son fragmentos de un lenguaje perdido que se cree pueda ser el precursor del idioma celestial. Muy pocos celestiales recuerdan algunas de esas palabras, y menos mortales aún tienen acceso a una o dos de ellas. Tan grande es su poder que ninguna mente mortal puede comprender más de tres o cuatro, y ninguna lengua maligna puede pronunciarlas o soportar su simple sonido. Un personaje debe adquirir la dote Palabras de la creación para ser capaz de emplear estas palabras de algún modo.

Es posible, aunque difícil, comunicarse totalmente mediante el uso de las Palabras de la creación. No existen palabras para conceptos malvados como miseria, desesperación, odio o traición, mientras que los sutiles matices de la terminología existente para referirse a la belleza, la amabilidad o la piedad son pasmosos. No poseen forma escrita, y si se las transcribe a un medio escrito pierden todo su poder y significado.

Aparte de la comunicación, hay cuatro formas básicas de emplear las Palabras de la creación.

CORO CELESTIAL

Las Palabras de la creación pueden ser urdidas para formar una canción, creando una música que sobrepasa cualquier melodía terrena y recuerda la grandeza de la música de los cielos. Un bardo que posea la dote Palabras de la creación puede emplear estas poderosas palabras para mejorar su aptitud de música de bardo como se detalla más adelante. Cuando un bardo emplee las Palabras de creación de esta forma, sufrirá un tremendo agotamiento que le causará 1d4 puntos de daño no letal por cada rango en Interpretar requerido para producir el efecto de la música de bardo que esté mejorando. Por ejemplo, si Devis emplea las Palabras para duplicar un efecto de *infundir valor* (mínimo 3 rangos en Interpretar), sufrirá 3d4 puntos de daño no letal. Si emplea las Palabras para mejorar un efecto de *inspirar heroicidad* (mínimo 18 rangos en Interpretar), sufrirá 18d4 puntos de daño no letal.

Las Palabras de la creación duplican los efectos de varias aptitudes musicales de bardo:

- **Infundir valor:** duplica el bonificador a los TS contra hechizos y miedo y el bonificador de moral a las tiradas de ataque y daño (+2 a nivel 1, +4 a nivel 8, +6 a nivel 14 y +8 a nivel 20).
- **Inspirar gran aptitud:** bonificador +4 de competencia a las pruebas de habilidad.
- **Inspirar grandeza:** obtiene 4DG adicionales (d10), el número medio de puntos de golpe temporales (aplica el modificador de Con del objetivo a estos DG), un bonificador +4 de competencia a las tiradas de ataque y un bonificador +2 de competencia a las salvaciones de Fortaleza.
- **Inspirar heroicidad:** bonificador +8 de moral a los TS, bonificador +8 de esquiva a la CA.

Para las aptitudes musicales de bardo que requieran una prueba de Interpretar (contraoada, *fascinar*), las Palabras de la creación conceden al bardo un bonificador +4 a dicha prueba. Las Palabras de creación también incrementan la CD de la salvación contra las aptitudes de *sugestión* y *dominar* en un +2.

Las Palabras de la creación incrementan el nivel de lanzador efectivo del bardo para su *canción de libertad* en +2.

CREACIÓN

En relación con su propósito original, las Palabras de la creación pueden mejorar enormemente cualquier proceso creativo. Si se pronuncian como parte del lanzamiento de un conjuro de Conjuración (creación), la duración del conjuro se duplica (como si se le hubiese aplicado la dote Prolongar conjuro, pero sin incrementar su nivel de conjuro). Los conjuros de duración instantánea no se ven afectados. Si se pronuncian mientras se realiza cualquier prueba de Artesanía, conceden al artesano un bonificador +4 sagrado a dicha prueba. Estos usos de las Palabras de la creación no causan daño no letal al orador.

PODER ELEVADO

Las Palabras de la creación ayudan a vigorizar objetos y conjuros buenos. Si se emplean conjuntamente con un conjuro bueno que tenga un componente verbal, las Palabras de la creación incrementarán su nivel de lanzador efectivo en +1. Si se emplean cuando se esté creando un objeto mágico bueno, las Palabras de la creación incrementarán su nivel de lanzador en +1 sin incrementar su coste. Ambos aumentos de nivel de lanzador se consideran bonificadores sagrados.

Emplear las Palabras de la creación para mejorar un conjuro bueno causa al lanzador 1d4 puntos de daño no letal por cada 2 niveles de conjuro (ninguno

para conjuros de nivel 0 ó 1, hasta un máximo de 4d4 para conjuros de nivel 9). Emplearlas para mejorar un objeto mágico no causa este daño, ya que su uso se reparte a lo largo de un periodo de tiempo prolongado.

NOMBRE VERDADERO

Cada criatura posee un único nombre verdadero en las Palabras de la creación. Ningún mortal está familiarizado con los incontables nombres verdaderos de cada criatura del mundo, sin importar durante cuánto tiempo haya estudiado las Palabras. Aún así, un personaje competente con las Palabras de la creación puede buscar el nombre verdadero de una criatura concreta si tiene acceso a *conocimiento de leyendas* y bien *comunión* o *contactar con otro plano*. Buscar un nombre verdadero es similar a investigar un nuevo conjuro. Se requiere una semana de trabajo por cada 2 DG de la criatura y el gasto de 1.000 po semanales. El personaje debe lanzar (o hacer que lancen por él) *conocimiento de leyendas* una vez por semana, aunque el precio de sus componentes materiales ya está incluido en el gasto semanal. Al terminar el plazo de investigación, el personaje debe lanzar *comunión* o *contactar con otro plano*, pagando el coste en PX de la *comunión* si ha lugar. Entonces, realizará una prueba de Saber, empleando la especialidad adecuada para el tipo de criatura estudiada (arcano para un constructo o dragón, religión para un muerto viviente, etc.). La CD de esta prueba es 10 + los DG de la criatura. Si la prueba tiene éxito, el personaje habrá descubierto el nombre verdadero de la criatura. Si fracasa, deberá comenzar de nuevo todo el proceso de investigación, si aún desea seguir intentándolo.

Una vez que el personaje ha descubierto el nombre verdadero de una criatura, podrá ejercer su poder sobre ella de diferentes formas.

- Puede imponer un penalizador -4 a los TS de la criatura para resistir un conjuro o efecto de compulsión concreto.
- Puede reducir su RC en 4 puntos o su RD en 5 puntos. Esta reducción dura un minuto.
- Puede lanzar *teleportar* o *teleportar mayor* sobre la criatura sin incluirse a sí mismo como receptor del conjuro.
- Puede obtener un bonificador +6 a sus pruebas enfrentadas de Carisma para exigir algún servicio de la criatura tras haberla convocado mediante el conjuro *ligadura de los planos*.

Cada una de estas acciones requiere una acción de asalto completo, en la cual se debe pronunciar el nombre verdadero de la criatura y un encantamiento de *ligadura* con las Palabras de la creación. Recitar el encantamiento causa 5d4 puntos de daño no letal al orador. El personaje y la criatura no tienen por qué estar en la misma zona o incluso en el mismo plano; es posible, por ejemplo, reducir la RC de la criatura antes de emplear la *ligadura de los planos* para convocarla al plano Material. La única excepción es la función de *teleportación*, la cual requiere que el personaje toque a la criatura tras pronunciar su nombre verdadero y el encantamiento.

DAÑO VIL

El daño vil, como el daño normal, tiene como resultado la pérdida de puntos de golpe o de puntos de característica. A diferencia del daño normal, el daño vil sólo puede ser curado por magia lanzada en la zona de un conjuro de *consagrar* o *sacralizar*. El daño vil representa una violación tan maligna del cuerpo o el alma del personaje que sólo en un lugar sagrado puede la magia curadora reparar el daño.

EL HABLA OSCURA

Existe un lenguaje tan terrible, tan inherentemente lleno de desprecio, malicia, corrupción y odio que simplemente es conocido como el Habla oscura. Este es el lenguaje secreto de los dioses malignos, tan repugnante y potente que incluso los demonios y diablos evitan su uso para que no les consuma.

No es sorprendente que sólo unos pocos mortales conozcan siquiera unas pocas palabras del Habla oscura. Pero aquellos que las conocen son lo suficientemente sabios como para no subestimar el poder de las palabras. El modo más seguro de utilizar el Habla oscura es mediante conjuros como palabra pavorosa (ver el Libro de la Oscuridad Vil). La mayoría de los personajes deben adquirir la dote de Habla oscura para comenzar a aprender este lenguaje.

El Habla oscura es extremadamente difícil de dominar. Se requiere una dote especial para pronunciar siquiera la más sencilla de sus palabras de manera correcta, ya que las lenguas mortales no fueron creadas para dar forma a estas palabras de mal puro. Algunos ajenos malignos tienen nociones (o incluso algo más que eso) del Habla oscura y no necesitan ninguna dote para dominarla.

Para lograr comunicarse realmente mediante el Habla oscura (esto es, para que un hablante que la conozca pueda transmitir alguna información a un oyente que también la conozca), el hablante debe emplear una enorme precaución, o uno y otro resultarán dañados. En el Habla oscura no hay palabras para conceptos buenos como amabilidad, clemencia o pureza. No obstante, los personajes malignos pueden hablar de sufrimiento, angustia, odio y traición con una precisión imposible en cualquier otra lengua.

El Habla oscura no tiene forma escrita. No puede ser transliterada a la escritura de ninguna otra lengua sin perder todo su significado y poder.

Aparte de para comunicarse en el lenguaje del propio mal, hay otros cuatro modos en que el hablante puede utilizar el Habla oscura:

Pavor: las palabras pronunciadas causan miedo, odio y pavor en todos los que las escuchan. Pronunciar palabras de pavor es agotador para el hablante, causando 1d4 puntos de daño de Carisma cada asalto que se esté pronunciando el Habla oscura. Cuando se declaman palabras de pavor en el Habla oscura, todos a menos de 30 pies del hablante deben realizar un TS de Voluntad (CD 10 + ½ del nivel del hablante + modificador de Car del hablante). Los oyentes que conozcan el Habla oscura o posean la dote de Habla oscura obtienen un bonificador +4 de circunstancia en este TS. Si el oyente falla su salvación, sufre los siguientes efectos, dependiendo de sus DG o nivel y alineamiento:

Niveles 1-4, no maligno: los personajes quedan estremecidos por la pronunciación del Habla oscura, y huyen de la fuente de su miedo tan rápido como pueden, aunque pueden elegir la ruta de su huida. Aparte de estas estipulaciones y una vez que estén fuera del alcance visual y auditivo del origen de su miedo, los personajes pueden actuar como deseen. Aquellos que no tengan posibilidad de huir pueden luchar (aunque siguen estando estremecidos durante 1d10 asaltos).

Niveles 5-10, no maligno: los personajes están estremecidos, y reciben un penalizador -2 de moral en las tiradas de ataque, salvaciones y pruebas durante 1d10 asaltos.

Niveles 11+, no maligno: los personajes son poseídos por un odio total hacia el hablante y deben atacarle en su acción siguiente.

Niveles 1-4, maligno: los personajes están aterrados y quedan paralizados de miedo. Pierden su bonificador de Destreza a la CA (si lo tenían) y no pueden realizar ninguna acción durante 1d10 asaltos. Los enemigos obtienen un bonificador +2 para golpear a los personajes aterrados.

Niveles 5-10, maligno: los personajes quedan dominados por el Habla oscura, y actúan como si estuviesen hechizados (tal y como se describe en el conjuro *hechizar persona*) durante 1d10 minutos.

Niveles 11+, maligno: los personajes quedan impresionados, y tratan al hablante con más respeto y cautela. Esto suma un bonificador +2 de competencia en los intentos posteriores de cambiar su actitud (ver la Guía del Dungeon Master).

Poder: las palabras del Habla oscura ayudan a dar energía a los objetos mágicos y conjuros malignos. De nuevo, es agotador para el que las pronuncia, causando 1d4 puntos de daño de Carisma cada vez que las palabras de poder son declamadas. Si se utiliza junto con un conjuro maligno que tenga un componente verbal, el Habla oscura aumenta el nivel efectivo del lanzador del conjuro en +1. Si se utiliza al crear un objeto mágico maligno, el Habla oscura aumenta el nivel de lanzador del objeto en +1 sin aumentar su coste.

Ambos aumentos en el nivel del lanzador son considerados bonificadores profanos. Es habitual que el Habla oscura sea un requisito para muchos artefactos malignos.

Corrupción: las palabras del Habla oscura, susurradas suavemente, pueden debilitar los objetos físicos. Como acción de asalto completo, el hablante puede susurrar viles palabras de corrupción y destrucción a un objeto inanimado, como una puerta o muro, reduciendo su dureza a la mitad. Este uso menor del habla oscura no es agotador para el hablante. No puede ser utilizada más de una vez sobre cada objeto individual.

Unidad oscura: las palabras del Habla oscura pueden crear una mente de enjambre. Hasta cien sabandijas o animales (ninguno de los cuales puede tener más de 1 DG) forman una mente de enjambre maligna, tal como se describe en la sección "La mente de enjambre" en el Libro de la Oscuridad Vil. La conciencia unida de las criaturas seguirá una orden del hablante del Habla oscura, de un modo similar a los efectos de un conjuro de sugestión. Reunir criaturas bajo el influjo del mal es agotador para el hablante, causándole 1d4 puntos de daño de Constitución cada vez que pronuncia palabras de unidad oscura.

SACRIFICIO

Los dioses más malignos demandan sacrificios. Y cuando dicen sacrificio, quieren decir el sacrificio de una criatura viva e inteligente. Comúnmente la víctima es un humanoide, pero los poderes oscuros pueden exigir el sacrificio de cualquier cosa desde una medusa hasta un gigante o un contemplador. El criterio fundamental es que la criatura esté viva y que tenga una puntuación de Inteligencia de 3 o más.

El sacrificio debe realizarse de un modo ritual. Está bien que un guardia negro diga que dedica cada enemigo que mata a Vecna; pero en realidad, Vecna aprecia y recompensa a sus seguidores por las víctimas asesinadas en una ceremonia y en un lugar dedicado a él. Esto quiere decir que el ritual lleva tiempo, y que probablemente implique participantes adicionales y parafernalia sacrílega (ver ejemplos en el libro de Oscuridad Vil).

En un mundo envuelto en magia, los dioses malignos prestan atención cuando alguien les realiza un sacrificio vivo, y con frecuencia recompensan a sus seguidores por hacerlo. De algún modo abstracto, el sacrificio añade una pequeña mota al abrumador poder del dios, y a cambio la deidad maligna a veces está dispuesta a otorgar un favor o bendición.

SISTEMA DE RECOMPENSAS POR SACRIFICIOS

La recompensa que obtiene un sirviente de un dios maligno por hacerle un sacrificio vivo depende de muchos factores. El principal es el resultado de la prueba de Saber (religión) del personaje que realice el sacrificio. Cada uno de los otros factores se representa como un modificador a esta tirada.

Cada deidad maligna tiene sus propias preferencias y predilecciones para los sacrificios, por lo que deidades distintas proporcionan distintas recompensas a sus seguidores. El siguiente sistema de sacrificios es sólo un punto de partida; da a cada poder maligno de tu campaña sus propios y únicos sacrificios y recompensas.

Elemento en el sacrificio	Modificador a Saber (religión)
Realizado en una ceremonia que dure al menos una hora	+1
Realizado sobre un altar	+2
Realizado en una zona profanada	+1
Realizado en una zona desacralizada	+2
Realizado en presencia de una criatura importante para la deidad (un sirviente demonio, por ejemplo)	+2
Realizada en público (en la calle o en las escaleras de una institución pública)	+1
Realizado delante de más de 10 seguidores	+1
Realizado delante de más de 100 seguidores	+2
El sacrificio es torturado durante 1 día antes de su muerte	+1
El sacrificio pierde extremidades para alimentar a un demonio antes de su muerte	+1
El sacrificio es de alineamiento bueno	+1
El sacrificio es puro o virginal (tal y como determine el DM)	+1
El sacrificio tiene 1-5 DG o niveles	+1
El sacrificio tiene 6-10 DG o niveles	+2
El sacrificio tiene 11-15 DG o niveles	+3
El sacrificio tiene 16+ DG o niveles	+4
El sacrificio es un clérigo de otro dios	+2
El sacrificio es de una raza o tipo de personajes odiado por la deidad	+1
El sacrificio es voluntario, pero engañado o controlado	+1
El sacrificio es genuinamente voluntario	+3

Si un seguidor realiza varios sacrificios, los bonificadores en su prueba de Saber (religión) no se apilan, sino que se realiza una prueba separada para cada víctima. La mayoría de las deidades sólo conceden una recompensa por día y templo, sin importar cuántas víctimas sean sacrificadas. El líder del sacrificio, llamado celebrante, puede realizar múltiples sacrificios y consecuentemente realizar múltiples pruebas de Saber (religión), y después utilizar el mejor resultado para determinar qué recompensa puede ser otorgada por la deidad.

La recompensa obtenida por la realización de un sacrificio vivo varía de una religión a otra. Consulta la tabla a continuación para ver algunas recompensas típicas que pueden ser otorgadas por una deidad maligna y la CD de la prueba de Saber (religión) necesaria para alcanzar cada una de ellas. Muchas deidades tendrán sus propias recompensas específicas que ofrecer. El celebrante puede elegir qué recompensa busca y rezar por ella, pero la deidad puede otorgarle otra, especialmente si la prueba de Saber (religión) es significativamente mayor que la CD de la recompensa buscada. El celebrante no puede elegir 10 ni elegir 20 en esta prueba, y nadie puede ayudarle en ella.

almas para hacer que el objeto mágico sea aún más fácil de construir (consulta "El poder de las almas" en el Libro de la Oscuridad Vil).

Resultado de prueba	Efecto
15	<i>Auxilio divino</i> sobre el celebrante durante 24 horas
15	<i>Fuerza de toro</i> sobre el celebrante durante 24 horas
15	<i>Gracia felina</i> sobre el celebrante durante 24 horas
15	<i>Aguante</i> sobre el celebrante durante 24 horas
20	<i>Favor divino</i> (lanzado a nivel 20) sobre el celebrante durante 24 horas
20	<i>Protección contra los elementos</i> sobre el celebrante durante 24 horas
20	<i>Bendecir</i> sobre los que presencien la ceremonia (un individuo por DG de la víctima) durante 24 horas
25	<i>Vestidura mágica</i> (lanzado a nivel 20) sobre las ropas del celebrante durante 24 horas
25	Aparece un ajeno maligno que sirve al celebrante durante 1 hora por DG de la víctima, actuando tal y como se describe en el conjuero de <i>aliado menor de los planos</i>
25	<i>Poder divino</i> sobre el celebrante durante 24 horas
30	<i>Arma mágica mayor</i> (lanzada a nivel 20) sobre el arma del celebrante durante 24 horas
30	<i>Fuerza de toro</i> sobre los que presencien la ceremonia (un individuo por DG de la víctima) durante 24 horas
30	<i>Gracia felina</i> sobre los que presencien la ceremonia (un individuo por DG de la víctima) durante 24 horas
30	<i>Aguante</i> sobre los que presencien la ceremonia (un individuo por DG de la víctima) durante 24 horas
30	Aparece un ajeno maligno que sirve al celebrante durante 1 hora por DG de la víctima, actuando tal y como se describe en el conjuero de <i>aliado de los planos</i>
30	Resistencia a conjuros sobre el celebrante durante 25 horas (utiliza el nivel del celebrante para determinar la RC)
35	<i>Vestidura mágica</i> (lanzada a nivel 20) sobre las ropas de los que presencien la ceremonia (un individuo por DG de la víctima) durante 24 horas
35	Aparece un ajeno maligno que sirve al celebrante durante 1 hora por DG de la víctima, actuando tal y como se describe en el conjuero de <i>aliado mayor de los planos</i>
35	<i>Poder divino</i> sobre los que presencien la ceremonia (un individuo por DG de la víctima) durante 24 horas
40	<i>Deseo limitado</i> para el celebrante
40	<i>Arma mágica mayor</i> (lanzada a nivel 20) sobre las armas implicadas en la ceremonia (un arma por DG de la víctima) durante 24 horas
45	<i>Controlar el clima</i> (lanzado a nivel 20) dirigido por el celebrante durante 24 horas
50	<i>Deseo</i> sobre el celebrante (este monumental despliegue de poder sólo le es concedido a un individuo una vez en la vida)
Variable	Puntos de experiencia de artes oscuras igual a la CDx3 (CD mínima 15). El celebrante determina el número de puntos de experiencia de artes oscuras (y por lo tanto la CD) que busca antes de la prueba. El fallo indica que no obtiene puntos de experiencia de artes oscuras.
Variable	Piezas de oro de artes oscuras iguales a la CDx5 (CD mínima 20). El celebrante determina el número de piezas de oro de artes oscuras (y por lo tanto la CD) que busca antes de la prueba. El fallo indica que no gana piezas de oro de artes oscuras.

Recompensas de artes oscuras: como recompensa por un sacrificio pueden proporcionarse tanto puntos de experiencia como piezas de oro. Estas "recompensas de artes oscuras" no tienen una manifestación física real, pero el celebrante siente su presencia como una sombra en el alma. Las piezas de oro de artes oscuras y los puntos de experiencias de artes oscuras no pueden utilizarse para comprar bienes o para alcanzar un nivel más alto, pero pueden emplearse en lugar de piezas de oro o puntos de experiencia reales cuando se cree un objeto mágico. Sólo puede realizarse una aplicación de puntos de experiencia de artes oscuras o de piezas de oro de artes oscuras en un proceso de creación de un objeto mágico. El tiempo empleado en la creación del objeto no cambia cuando el celebrante utiliza recursos de las artes oscuras.

Cuando el celebrante completa un objeto mágico creado mediante el uso de cualquier cantidad de recursos de artes oscuras (aunque sea tan poco como 1 po ó 1 PX), el objeto está corrompido por el mal. Otros pueden sentir este mal, tal y como se describe en el Libro de la Oscuridad vil (ver "Efectos persistentes del mal"). Los puntos de experiencia y las piezas de oro de artes oscuras pueden combinarse con la destrucción de

MONSTRUOS DEL ESTE

ORGLASH

Elemental Mediano (aire, frío, nativo)

Dados de golpe: 4d8+16 (34 pg)

Iniciativa: +9

Velocidad: VI 100' (perfecta)

CA: 20 (+5 Des, +5 natural), toque 15, desprevenido 15

Ataque base/Presa: +3/+4

Ataque: golpetazo +8 c/c

Ataque completo: golpetazo +8 c/c

Daño: golpetazo 1d6+1 más 1d3 por frío

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: cono de frío 3/día, maestría del aire, torbellino

Cualidades especiales: subtipo frío, rasgos de elemental, curación rápida en el frío 3, bonificador +2 a las salvaciones contra los conjuros de los Magos rojos

Salvaciones: Fort +5, Ref +9, Vol +1

Características: Fue 12, Des 21, Con 18, Int 10, Sab 11, Car 11

Habilidades: Avistar +7, Escuchar +7

Dotes: Ataque en vuelo, Iniciativa mejorada, Sutileza con armas

Terreno/Clima: bosques y llanuras/frío

Organización: solitario

Valor de desafío: 4

Ajuste de nivel: +5

Tesoro: ninguno

Alineamiento: caótico neutral (normalmente)

Avance: 5-7 DG (Mediano)

El orglash, o espíritu de hielo, es un tipo de elemental nativo de las partes más frías de Rashemen. Extraños e impredecibles, son vistos por algunos rashemíes como una bendición, a pesar de que a veces son un peligro para los viajeros, porque han ayudado a defender su país contra los Magos rojos durante centenares de años.

Los orglash tienen el aspecto de un elemental del aire con copos de nieve rodando alrededor de dos manchas apenas visibles que parecen ojos. Los orglash vagan por las montañas y bosques helados de Rashemen, atacando a criaturas que amenazan el país. Sin embargo, su perspectiva de lo que es "amenazante" es muy amplia, y se sabe que han atacado a grupos pequeños en áreas remotas.

Los orglash hablan auran.



COMBATE

El ejemplo usa un elemental de aire mediano como criatura base.

Maestría del aire (Ex): cualquier criatura aérea sufre un penalizador -1 a las tiradas de ataque y daño realizadas contra un orglash.

Cono de frío (St): 3/día como un hechicero de 4º nivel.

Curación rápida en el frío (Ex): mientras tengan al menos 1 punto de golpe, en condiciones de frío o frío extremo, los orglash se recuperan a un ritmo de 3 puntos de golpe por asalto. La curación rápida no cura los puntos de golpe perdidos debido al hambre, la sed o el ahogamiento, y no permite hacer crecer ni reimplantar partes del cuerpo perdidas.

Rasgos de elemental (Ex): los orglash son inmunes al veneno y a dormir, la parálisis y el aturdimiento. No están sujetos a impactos críticos ni al flanqueo. La criatura también tiene visión en la oscuridad (alcance de 60').

Torbellino (Sb): este orglash puede convertirse en un torbellino una vez cada 10 minutos y permanecer en esa forma hasta dos asaltos. El torbellino mide 5' de ancho en la base, hasta 30' de ancho en la cima y de 10 a 30' de altura.

El movimiento del orglash mientras está en la forma de torbellino no provoca ataques de oportunidad, incluso aunque entre en el espacio ocupado por otra criatura. Una criatura puede quedar atrapada en el torbellino si lo toca o entra en él, o si el orglash se mueve al interior o pasa por el espacio de la criatura. Infiere 1d6 puntos de daño a las criaturas Pequeñas o de menor tamaño y puede arrastrarlas hacia arriba. La CD de

la salvación para evitar el torbellino es 13. Esta salvación se basa en la Fuerza.

Las criaturas atrapadas en el torbellino no pueden moverse excepto para escapar de él. Pueden lanzar conjuros normalmente superando una prueba de Concentración (CD 10 + nivel de conjuro) y sufren un penalizador efectivo a la Destreza de -4 y un -2 a las tiradas de ataque.

Los orglash en forma de torbellino no pueden realizar ataques de golpetazo y no amenazan el área a su alrededor.

PLANTILLA DEL ORGLASH

"Orglash" es una plantilla que puede aplicarse a cualquier criatura elemental con el subtipo aire (a la que llamaremos de aquí en adelante "criatura base").

La mayoría de orglash usa un elemental de aire como criatura base, pero los líderes secretos aún por descubrir podrían estar basados en otro ser elemental, como un acechador invisible. Usa todas las estadísticas y aptitudes especiales de la criatura base excepto las indicadas aquí.

Velocidad: si la criatura base no puede volar, obtiene una velocidad de vuelo igual a su velocidad de vuelo igual a su velocidad terrestre (maniobrabilidad pobre). Si la criatura base puede volar usa su velocidad de vuelo base y maniobrabilidad.

CA: la armadura natural se incrementa en +2.

Daño: los ataques naturales del orglash infligen daño por frío además del daño de ataque normal. Este daño por frío es la mitad del número de dados que inflige el ataque natural, sin incluir el modificador de Fuerza. Si el ataque natural inflige un dado de daño, reduce el tipo de dado en dos pasos. Por ejemplo, si la criatura base inflige 2d8 puntos de daño con un ataque de golpetazo, suma 1d8 puntos de daño por frío. Si la criatura base inflige 1d6 puntos de daño, suma 1d3 puntos de daño por frío.

Ataques especiales: los orglash conservan todos los ataques especiales de la criatura base y también obtienen el siguiente ataque especial.

Cono de frío (St): 3/día como un hechicero con un nivel de lanzador igual a sus DG.

Cualidades especiales: los orglash conservan todas las cualidades especiales de la criatura base y también obtienen aquellas cualidades especiales indicadas a continuación.

Subtipo frío (Ex): los orglash son inmunes al daño por frío. Sufren la mitad de daño más (+50%) de lo normal contra el fuego, se permita o no un TS e independientemente de si se tiene éxito o no en tal salvación.

Curación rápida (Ex): en condiciones de clima frío o frío extremo el orglash recupera puntos de golpe perdidos al ritmo de 3 por asalto.

Elemental nativo: los orglash son nativos del plano Material. Los conjuros que destierran a ajenos o elementales a su plano natal no funcionan sobre los orglash. Los conjuros que envían a ajenos o elementales a otro plano (en vez de a su plano natal) funcionan normalmente. Los orglash pueden ser revividos o resucitados, aunque sus restos se desvanecen rápidamente tras su muerte, dificultando el uso de este tipo de conjuros para devolverlos a la vida.

Salvaciones: los orglash reciben un bonificador de moral +2 contra conjuros de criaturas a las que reconocen como Magos rojos.

Características: ajusta las de la criatura base como sigue: Con +4, Int mínima de 10

Terreno/Clima: bosques y llanuras/frío

Organización: solitario

Valor de desafío: igual que la criatura base +1

Ajuste de nivel: igual que la criatura base +1

Alineamiento: caótico neutral (normalmente)

ZHOMIL

Elemental Mediano (tierra, nativo)

Dados de golpe: 4d8+20 (38 pg)

Iniciativa: -1

Velocidad: 20'

CA: 20 (-1 Des, +11 natural), toque 10, desprevenido 20

Ataque base/Presa: +3/+8

Ataque: golpetazo +9 c/c

Ataque completo: golpetazo +9 c/c

Daño: golpetazo 1d8+7

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: maestría de la tierra, envolver, empujón

Cualidades especiales: defensa del peñasco, resistencia al frío 5, RD 10/+1, rasgos de elemental, bonificador +2 a la salvación contra conjuros de los Magos rojos, RC 9

Salvaciones: Fort +9, Ref +0, Vol +1

Características: Fue 21, Des 8, Con 21, Int 10, Sab 11, Car 11
Habilidades: Avistar +7, Escuchar +7
Dotes: Ataque poderoso, Soltura con un arma (golpetazo)
Terreno/Clima: montañas/frío
Organización: solitario o patrulla (5-20)
Valor de desafío: 4
Ajuste de nivel: +5
Tesoro: ninguno
Alineamiento: caótico neutral (normalmente)
Avance: 5-7 DG (Mediano)

Los zhomil, o espíritus de la roca, son una especie de elementales de tierra originarios de las partes más frías de Rashemen. Los zhomil son creados o convocados para proteger Rashemen contra sus enemigos.

Estas criaturas son un pedazo de roca animado con forma humanoide desde la cintura para arriba pero fundido con la roca y la tierra por debajo. Suelen descansar bajo tierra, actuando en la superficie cuando notan una amenaza.

Los zhomil son respetados y temidos por los rashemíes, ya que aunque repelen a los invasores, también atacan a los nativos avariciosos o de mente cerrada que olvidan rendir honor a los espíritus. Normalmente, antes de empezar una operación minera u otra acción que represente mover una gran cantidad de roca, la gente del lugar llama a una jazhrán para apaciguar a los zhomil de la zona.

Los zhomil hablan térraro.



COMBATE

El zhomil de ejemplo usa un elemental de tierra mediano como criatura base.

Maestría de la tierra (Ex): este zhomil obtiene un bonificador +1 al ataque y daño si tanto él como su contrincante están en contacto con el suelo. Si un contrincante es aéreo o acuático, el elemental sufre un penalizador -4 al ataque y al daño.

Envolver (Ex): para este zhomil, la CD de la salvación de Reflejos para evitar el ataque de envolver es 17. El zhomil puede intentar envolver a contrincantes Pequeños o de menor tamaño. Consulta la descripción de la plantilla, más adelante, para conocer más información.

Empujón (Ex): este zhomil puede empezar una maniobra de embestida sin provocar un ataque de oportunidad. Los modificadores de combate proporcionados por la maestría de la tierra también se aplican a las pruebas enfrentadas de Fuerza de los zhomil.

Rasgos de elemental (Ex): los zhomil son inmunes al veneno y a dormir, la parálisis y el aturdimiento. No están sujetos a golpes críticos ni al flanqueo, y no pueden ser revividos ni resucitados. La criatura también tiene visión en la oscuridad (alcance de 60').

PLANTILLA DEL ZHOMIL

"Zhomil" es una plantilla que puede aplicarse a cualquier criatura elemental con el subtipo tierra (a la que llamaremos de aquí en adelante "criatura base"). La mayoría de zhomil usan a un elemental de tierra como criatura base, pero en las profundidades bajo las montañas de Rashemen donde el magma calienta la tierra, algunos zhomil pueden estar basados en otras criaturas elementales como los thoqqua. El zhomil usa todas las estadísticas y aptitudes especiales de la criatura base excepto las indicadas aquí.

CA: la armadura natural se incrementa en +2.

Ataques especiales: los zhomil retienen todos los ataques especiales de la criatura base y también obtienen el siguiente ataque especial.

Envolver (Ex): con una acción estándar, los zhomil de tamaño Pequeño pueden intentar envolver a un contrincante de al menos una

categoría de tamaño inferior a sí mismos. No pueden realizar ataques de golpetazo en el asalto en que envuelven a una presa. El zhomil simplemente tiene que moverse sobre los contrincantes, afectando a tantos como puedan cubrir. Los contrincantes pueden realizar ataques de oportunidad contra el zhomil pero, si lo hacen, no tienen derecho a realizar un TS. Aquellos que no intentan ataques de oportunidad deben tener éxito en una salvación de Reflejos (CD 10 + ½ de los DG del zhomil + el modificador de Constitución del zhomil) o quedarán envueltos; si tienen éxito son empujados hacia atrás o a un lado (a elección del contrincante) mientras el zhomil avanza. Las criaturas envueltas se consideran apresadas y quedan atrapadas en el interior del cuerpo del zhomil, sufriendo daño por aplastamiento automáticamente en cada asalto, basado en el tamaño del zhomil, tal como se indica más adelante. El zhomil añade su modificador de Fuerza al daño infligido.

Tamaño del zhomil	Daño de envolver
Pequeño	1d4
Mediano	1d6
Grande	1d8
Enorme	2d6
Gigantesco	2d8
Colosal	4d6

Una criatura envuelta puede intentar abrirse camino hasta el exterior del cuerpo del zhomil con garras o armas ligeras cortantes o perforantes. Infligir al menos un cuarto de los puntos de golpe normales del elemental (la CA es igual a su CA estando desprevenido) abriéndose paso de este modo crea una abertura lo suficientemente grande como para poder escapar. Cuando una criatura engullida sale, el cuerpo del zhomil recupera su forma alrededor del agujero, de modo que cualquier otra criatura envuelta debe salir por sí misma. La criatura envuelta puede optar por intentar una prueba de Escapismo (CD 10 + ½ de los DG del zhomil + el modificador de Constitución del zhomil) o una prueba de Fuerza (CD 20 + el modificador de Fuerza del zhomil). El cuerpo del zhomil puede contener a dos criaturas de una categoría de tamaño inferior a la suya o a cuatro de dos o más categorías de tamaño inferiores.

El zhomil puede moverse y atacar después de envolver a criaturas.

Cualidades especiales: los zhomil conservan las cualidades especiales de la criatura base y también tienen las indicadas a continuación.

Defensa del peñasco (Ex): los zhomil pueden cambiar su forma y convertirse en un peñasco liso e inmóvil. En esta forma, la RD se incrementa a 15/- y su RC se incrementa en 5, pero no puede moverse ni realizar ataques. Adoptar esta forma es una acción estándar, mientras que volver a su forma semihumanoide es una acción libre.

Reducción de daño (Ex): el cuerpo rocoso de los zhomil les proporciona RD 10/+1. Si la criatura base ya tiene reducción de daño, usa el mejor valor.

Resistencia al frío (Ex): los zhomil tienen resistencia al frío 5.

Elemental nativo: los zhomil son nativos del plano Material. Los conjuros que destierran a ajenos o elementales a su plano natal no funcionan sobre los zhomil. Los conjuros que envían a ajenos o elementales a otro plano (en vez de a su plano natal) funcionan normalmente. Los zhomil pueden ser revividos o resucitados, aunque sus restos se desvanecen rápidamente tras su muerte, dificultando el uso de este tipo de conjuros para devolverlos a la vida.

Resistencia a conjuros (Ex): los zhomil tienen una RC igual a 5 + sus DG

Salvaciones: los zhomil reciben un bonificador de moral +2 contra conjuros de criaturas a las que puedan reconocer como Magos rojos.

Características: ajusta las de la criatura base como sigue: Con +4, Int mínima de 10.

Terreno/Clima: montañas/frío

Organización: solitario o patrulla (5-20)

Valor de desafío: igual que la criatura base +2.

Ajuste de nivel: igual que la criatura base +1.

Alineamiento: caótico neutral (normalmente).

LA MANCHA DEL MAL

NdT: los términos originales “Taint”, “Corruption” y “Depravity” han sido traducidos como “Corrupción”, “Degeneración” y “Depravación” respectivamente.

Una de las características que distinguen un juego de horror fantástico de una típica campaña de fantasía es la idea, prominente en el género del horror, de que el mal es una fuerza corruptora. Aunque un paladín puede permanecer totalmente virtuoso en sus acciones e incluso en sus pensamientos, largos años de lucha contra las fuerzas del mal pueden erosionar su cuerpo y su alma. Los auténticos héroes se niegan a permitir que la mancha del mal se extienda, manteniéndola alejada a través de magia o penitencia. Sin embargo, a veces, incluso los personajes bienintencionados terminan abrazando la corrupción en su interior, usándola para aumentar su poder físico o mental.

Los personajes pueden adquirir corrupción entrando en un lugar envuelto por el mal, contactando con un objeto horriblemente maligno, recibiendo los ataques de ciertos monstruos y realizando actos malvados. Esta corrupción puede manifestarse físicamente, en cuyo caso se llama degeneración, o mentalmente, llamándose depravación. Tanto la degeneración como la depravación se miden en puntos. Habitualmente, los personajes adquieren entre 1 y 3 puntos de degeneración o depravación debido a la exposición al mal. La exposición prolongada, normalmente tiene la capacidad de añadir 1 punto de degeneración o depravación cada 24 horas de exposición. Las cantidades exactas de corrupción adquiridas por distintas circunstancias se detallan en el manual *Heroes of Horror*.

En la mayoría de los casos, un personaje puede intentar un Tiro de Salvación para resistir los efectos de la corrupción. La degeneración permite un tiro de salvación de Fortaleza, mientras que la depravación permite uno de Voluntad.

En cualquier momento en que un personaje gane más puntos de degeneración de una sola vez que su modificador actual de Constitución, debe realizar otro Tiro de Salvación (CD 15 + los puntos de degeneración ganados). Si esta tirada tiene éxito, el personaje queda *afectado* durante 1d4 asaltos y si falla, queda *nauseado* durante 1d4 asaltos.

De forma similar, en cualquier momento en que un personaje adquiera más puntos de depravación de una sola vez que su modificador actual de Sabiduría, debe realizar otro Tiro de Salvación (CD 15 + los puntos de depravación ganados). Si esta tirada tiene éxito, queda *atontado* durante 1d4 asaltos y si falla, queda *aturdido* durante 1d4 asaltos.

Las criaturas con el subtipo Malvado y los muertos vivientes son inmunes a cualquier efecto negativo de la corrupción. Poseen automáticamente puntuaciones efectivas de degeneración y depravación iguales a la mitad de su puntuación de Carisma, +1 para muertos vivientes o +2 para ajenos. No reciben penalizaciones debido a esas puntuaciones de corrupción, pero pueden usarla para cumplir los requisitos para dotes o clases de prestigio.

EFFECTOS DE LA CORRUPCIÓN

Tanto la degeneración como la depravación se manifiestan con síntomas leves, moderados y severos. La relación entre las puntuaciones de corrupción del personaje y sus puntuaciones de Constitución y Sabiduría determinan la severidad de las manifestaciones físicas o mentales de su corrupción. Un personaje con una alta Constitución puede adquirir más degeneración antes de empezar a mostrar síntomas físicos, mientras que un personaje con una baja Sabiduría mostrará rápidamente síntomas mentales de su depravación.

Para determinar la severidad de los síntomas de corrupción de un personaje, primero localiza su puntuación de Constitución en la tabla a continuación y sigue hacia la derecha hasta localizar su puntuación de degeneración física actual. El encabezado de la columna indicará la severidad de sus síntomas de corrupción física. Repite el proceso con la puntuación de Sabiduría y su puntuación de depravación para determinar la severidad de sus síntomas de corrupción mental.

Puntuación (Con/Sab)	Sin Corrupción	Leve	Moderada	Severa	Muerte/Locura
1-4	0	1	2-5	6-13	14+
5-8	0	1-3	4-11	12-27	28+
9-12	0	1-5	6-17	18-41	42+
13-16	0	1-7	8-23	24-55	56+
17-20	0	1-9	10-29	30-69	70+
21-24	0	1-11	12-35	36-83	84+
25-28	0	1-13	14-41	42-97	98+
29-32	0	1-15	16-47	48-111	112+
33-36	0	1-17	18-53	54-125	126+

Sin corrupción: un personaje sin corrupción no manifiesta ningún síntoma.

Corrupción Leve: un personaje que gana su primer punto de corrupción cruza el umbral hacia la corrupción suave y debe recibir un conjuro de *restauración*, *curar*, o *restauración mayor* y reducir su corrupción a 0 en las primeras 24 horas o se verá permanentemente afectado por corrupción suave. Si un personaje mantiene un nivel de corrupción suave tras las 24 horas, manifestará un síntoma físico o mental menor. Una vez que un personaje ha manifestado un síntoma menor, sólo un conjuro de *milagro* o *deseo* puede eliminar el síntoma y devolver la corrupción del personaje a 0.

Corrupción Moderada: un personaje que ha ganado suficiente corrupción como para cruzar el umbral hacia el nivel de corrupción moderada debe recibir un conjuro de *curar* o *restauración mayor* y reducir su corrupción a un nivel leve dentro de 24 horas o quedar permanentemente afectado por un nivel de corrupción moderada. Si un personaje mantiene un nivel de corrupción moderado tras las 24 horas, manifestará un síntoma físico o mental moderado. Un personaje con depravación moderada y degeneración moderada mostrará un síntoma mental y uno físico. Una vez que un personaje ha manifestado un síntoma moderado, sólo un conjuro de *milagro* o *deseo* puede eliminar el síntoma y devolver la corrupción del personaje a un nivel leve. Un personaje con corrupción moderada mantiene los síntomas ganados al llegar a nivel leve, además de los nuevos que haya obtenido al llegar al nivel de corrupción moderada.

Corrupción severa: un personaje que ha ganado suficiente corrupción

como para cruzar el umbral hacia el nivel de corrupción severa debe recibir un conjuro de *restauración mayor* y reducir su corrupción a un nivel moderado dentro de 24 horas o quedar permanentemente afectado por un nivel de corrupción severa. Si un personaje mantiene un nivel de corrupción severo tras las 24 horas, manifestará un síntoma físico o mental severo. Un personaje con depravación severa y degeneración severa mostrará un síntoma mental y uno físico. Una vez que un personaje ha manifestado un síntoma severo, sólo un conjuro de *milagro* o *deseo* puede eliminar el síntoma y devolver la corrupción del personaje a un nivel moderado.

Si el nivel de degeneración de un personaje alguna vez supera el umbral de corrupción severa, muere, y 1d6 horas más tarde se levanta como un *Tainted Minion* (una odiosa criatura maligna bajo el control del DM. Se describen en el capítulo 6 de *Heroes of Horror*).

Si el nivel de depravación alguna vez supera el umbral de corrupción severa, se vuelve irremediablemente loco. Obtiene la plantilla de *tainted raver* descrita en el capítulo 6 de *Heroes of Horror* y queda bajo el control del DM.

Para determinar la naturaleza exacta de los síntomas físicos o mentales del personaje, tira 1d10 y compara el resultado en la tabla a continuación. Si el personaje más tarde gana más corrupción y cruza el umbral hacia un nivel superior (de leve a moderado o de moderado a severo), gana el siguiente síntoma a la derecha de la tabla.

Efectos de la degeneración			
D10	Leve	Moderada	Severa
1	Ojos muertos	Labios encogidos	Ojos de liche
2	Oídos taponados	Dedos fusionados	Carne marchita
3	Encías hinchadas	Huesos densos	Tumores hinchados
4	Pies retorcidos	Dolor articular	Columna retorcida
5	Sabañones	Erupción de úlceras	Larvas
6	Olor a podrido	Rostro paralizado	Nariz podrida
7	Temblores	Convulsiones	Cráneo deformado
8	Piel grasienta	Hemorragias	Corrupción interna
9	Cambio de piel	Piel correosa	Liquen cutáneo
10	Sin aliento	Enfermo crónico	Pulmones consumidos

Efectos Leves de la degeneración

Ojos muertos: tus ojos comienzan a nublarse, oscureciendo tu visión. En combate, cada vez que ataques a un oponente que tenga ocultación, tira tu probabilidad de fallo dos veces. Si alguno de los dos resultados indica un fallo, tu ataque falla.

Oídos taponados: tus orejas se llenan con una costra crujiente. Recibes un penalizador -2 en las pruebas de Escuchar.

Encías hinchadas: tus encías se hinchan, sangran y se pudren. Tienes dificultad en pronunciar las palabras con claridad. Cuando lanzas un conjuro con componente verbal debes tener éxito en una prueba de nivel de lanzador (CD 20) o el conjuro fracasará.

Pies retorcidos: tus pies se tuercen y se curvan hacia adentro. Tu velocidad se reduce en 10 pies.

Sabañones: sabañones ardientes cubren todo tu cuerpo. Tienes una fiebre constante. Cada vez que tratas de correr o cargar debes tener éxito en una tirada de salvación de Fortaleza (CD 20) o quedar fatigado.

Olor a podrido: desprendes un insalubre olor a podredumbre. Los animales encuentran tu olor repulsivo. Recibes un penalizador -2 en las pruebas de Trato con animales, Montar y empatía salvaje.

Temblores: tus músculos tienen tendencia a los tics y sacudidas repentinas. Recibes un penalizador -2 a las tiradas de ataque a distancia.

Piel grasienta: tu piel produce un líquido amarillo y grasiento. Añades un bonificador +2 de circunstancia en las pruebas de Escapismo y en las pruebas hechas para resistir una presa o librarse de una. Recibes un -2 en tus pruebas de Trepas o Juego de manos. Los oponentes ganan un +2 a tu tirada de ataque cuando tratan de desarmarte.

Cambio de piel: la piel de tu cara cae en largas tiras dejando desagradables parches rojos. Recibes un penalizador -2 a las pruebas de Diplomacia, Reunir información e Interpretar.

Sin aliento: te quedas constantemente sin aliento y sientes que no puedes conseguir aire suficiente. Te quedas grogui durante el tercer asalto y siguientes de cualquier combate.

Efectos Moderados de la degeneración

Labios encogidos: tus labios se retraen en un rictus exponiendo tus dientes y encías todo el tiempo. Recibes un penalizador -2 en las pruebas y habilidades basadas en el Carisma.

Dedos fusionados: tus dedos de manos y pies se fusionan. Recibes un penalizador -2 en tus tiradas de ataque. Cuando lances un conjuro con componente somático, debes tener éxito en una prueba de nivel de lanzador (CD 20) o el conjuro fracasará.

Huesos densos: tu esqueleto se contrae y se vuelve más denso. Incrementa tu puntuación de Fuerza en 2 y reduce tu puntuación de Destreza en 4.

Dolor articular: tus articulaciones, particularmente tus rodillas y codos te producen un dolor agudo de vez en cuando. Recibes un penalizador -3 en las tiradas de Reflejos.

Erupción de úlceras: úlceras abiertas y dolorosas, algunas goteando sangre o pus, estallan en tu cuerpo. Recibes un penalizador -1 en las pruebas y habilidades basadas en Carisma o Fuerza.

Rostro paralizado: tus músculos faciales son tan débiles que no consigues sonreír, fruncir el ceño ni expresar emoción alguna. La comida se escapa por las comisuras de tus labios al comer. Ganas un bonificador +1 en las pruebas de Engañar y un penalizador -1 en otras pruebas o habilidades basadas en el Carisma.

Convulsiones: sufres convulsiones incontrolables que sacuden tu cuerpo con espasmos. Recibes un penalizador -4 en las pruebas de Iniciativa.

Hemorragias: en momentos de actividad intensa, la sangre sale a borbotones de tu nariz y orejas. Al comienzo de cualquier encuentro de combate debes hacer una TS de Fortaleza (CD 15) o quedar *afectado* durante 4 asaltos.

Piel correosa: tu piel se endurece, cuarteándose y volviéndose correosa. Ganas un bonificador +1 a tu armadura natural y recibes un penalizador -2 en las pruebas y habilidades basadas en Destreza.

Enfermo crónico: estás infectado con una ruinosa tos cargada de flemas. También sufres accesos de vómitos ocasionales a menudo en momentos específicos del día. Recibes un penalizador -3 en las tiradas de salvación de Fortaleza.

Efectos Severos de la degeneración

Ojos de liche: tus ojos se pudren, dejando llamas verdes fantasmales en sus cuencas vacías. Ganas visión en la oscuridad hasta 60 pies o añades 30 pies al alcance si a poseías visión en la oscuridad. También obtienes ceguera ante la luz: una exposición repentina a luz brillante (como la luz del día o un conjuro de *luz del día*) te ciega durante 1 asalto. En los siguientes asaltos, estás deslumbrado mientras permanezcas en el área.

Carne marchita: tu carne se pudre y se cae de tus huesos, haciéndote antinaturalmente demacrado. Cuando manifiestas este síntoma, resta tus Dados de golpe del total de puntos de golpe que ganas cada nivel. Este efecto puede reducir el número de puntos de golpe que ganas hasta 0 (pero no por debajo de 0).

Tumores hinchados: grandes tumores inchados aparecen por tu cuerpo. Recibes un penalizador -2 a tu Clase de Armadura.

Columna retorcida: tu columna se tuerce y tu espalda se encorva. Reduce tu puntuación de Destreza en 2.

Larvas: gusanos parasitarios sobresalen de tus heridas, minando tus fuerzas. Reduce tu puntuación de Fuerza en 2. Ganas un bonificador +2 a tus pruebas de Intimidar y recibes un penalizador -4 en otras pruebas basadas en el Carisma.

Nariz podrida: la carne de tu nariz se pudre, dejando averturas como las de una calavera. Reduce tu puntuación de Carisma en 2 puntos.

Cráneo deformado: tu cráneo queda alargado, distorsionado y deformado. Reduce tanto tu puntuación de Inteligencia como la de Sabiduría en 2. También recibes un penalizador -3 a las salvaciones de Voluntad.

Corrupción interna: aunque tu degeneración no es visible a los demás, el interior de tu cuerpo es un pozo negro de corrupción. Pus sanguinolento se acumula en tus cavidades internas, hay crecimientos extraños en tus órganos, o pequeños miembros o cabezas brotan bajo tu piel. Reduce tu puntuación de Constitución en 2.

Algunas clases de prestigio permiten que el personaje adopte este síntoma en lugar de cualquier otro. Este síntoma permite ocultar tu degeneración ya que es totalmente interior. Si quieres, este síntoma también se puede escoger para reemplazar para reemplazar otro síntoma leve o moderado. No se ganan dotes adicionales si se gana este síntoma en lugar de otro síntoma leve.

Liquen cutáneo: una sustancia negra similar al liquen se extiende por tu piel, causando un picor constante que interfiere con cualquier actividad física. Recibes un penalizador -2 en las pruebas y habilidades basadas en Fuerza o Destreza.

Pulmones consumidos: tus pulmones están corroídos desde el interior, causando una respiración húmeda, costosa y dolorosa. Tus puntuaciones de características físicas (Fuerza, Destreza y Constitución) se reducen cada una en 1 punto.

EFFECTOS DE LA DEPRAVACIÓN

D10	Leve	Moderada	Severa
1	Agresivo	Traicionero	Homicida
2	Bestial	Trastornado	Desequilibrado
3	Compulsivo	Histérico	Indiferente
4	Demente	Nervioso	Acobardado
5	Desorientado	Alucinaciones	Paranoico
6	Fobia Leve	Fobia Moderada	Fobia Severa
7	Negligente	Distraído	Subyugado
8	Opinador	Solipsista	Arrogante
9	Profeta	Delirante	Apático
10	Sicofante	Voluntad débil	Fatalista

Efectos Leves de la depravación

Agresivo: te enfadas fácilmente y no puedes ocultar tus emociones. En combate, tratas con tanta ansia herir a tus enemigos, que descuidas tu propia defensa y recibes un penalizador -1 a tu Categoría de Armadura.

Bestial: tienes una conducta salvaje. Ganas un bonificador +2 de circunstancia en las pruebas de Trato con animales, Montar y Empatía salvaje. Recibes un penalizador -1 en otras pruebas y habilidades basadas en el Carisma.

Compulsivo: elige una rutina compulsiva para adoptar. Por ejemplo, tú y tu equipo nunca estais lo bastante limpios. Sólo puedes librarte de la rutina compulsiva comiendo bichos, lo que a veces te desagrada. Una vez al día, haz una tirada de salvación de Fortaleza (CD 10). Si fallas, recibes 1d4 puntos de daño atenuado.

Demente: no eres capaz de asumir cambios repentinos bajo ciertas circunstancias. Si eres sorprendido en el exterior por un encuentro, para tu primera acción tienes las mismas probabilidades de cargar contra el enemigo que de huir de él.

Desorientado: pierdes el hilo de los acontecimientos. Si eres sorprendido en el exterior por un encuentro, quedas atontado durante 1 asalto.

Fobia Leve: obtienes una fobia leve, lo que implica que debes tener éxito en una tirada de salvación de Voluntad o quedar estremecido cada vez que te encuentres con el causante de tu fobia. La CD para la salvación es igual a 12 + el VD del causante de la fobia (trata CR de menos de 1 como 0).

Negligente: descuidas la higiene y las nociones de comportamiento culturales básicas. Recibes un penalizador -2 a las pruebas de habilidad y de característica basadas en el Carisma.

Opinador: estás tan ocupado comentando todo lo que oyes, que a menudo te pillan con la guardia baja. Siempre se te considera desprevenido en el primer asalto de combate.

Profeta: tus sueños oscuros te atormentan con extrañas visiones de cosas que podrían ocurrir en el futuro. Proclamas fervorosamente una profecía distinta cada semana, asegurándote de que todos los que encuentres sepan lo que va a ocurrir. El DM decide qué perspicacia profética te inspira cada semana (¡un 10% son realmente precisas!). Además, recibes todos los efectos habituales de las pesadillas constantes.

Sicofante: llenas el aire con un torrente de halagos empalagosos hacia tus compañeros, oponentes o amigos imaginarios. Recibes un penalizador -2 a las pruebas de Escuchar y Avistar. Los enemigos reciben un bonificador +2 a las pruebas de Escuchar para localizarte.

Efectos Moderados de la depravación

Alucinaciones: ves cosas que no están ahí y a menudo tienes problemas en distinguir realidad de tu imaginación. Recibes un penalizador -6 a las pruebas de Iniciativa.

Distraído: prestas más atención a los susurros en tu mente que a lo que te rodea. Recibes un penalizador -2 a las pruebas de habilidad

Delirante: estás convencido de que el mundo es una ilusión y que tú y tus compañeros sois controlados por habitantes de un reino lejano y alienígena. Recibes un penalizador -2 a las pruebas de aptitudes y habilidades basadas en la Sabiduría.

Histérico: todo con lo que te encuentras es hilarante. Lleva poco tiempo percibir el humor; entonces, un ataque de risa te abrumba. Durante el segundo asalto de combate, sólo puedes hacer una única acción de movimiento o estándar.

Fobia moderada: ganas una fobia moderada, lo que requiere que tengas éxito en una tirada de salvación de Voluntad (CD 14 + el CD del desafío) o quedar asustado cuando te encuentres con el objetivo de tu fobia.

Nervioso: te sobresaltas y espantas con facilidad. Si te golpean mientras estás desprevenido, quedas despavorido

Solipsista: crees que eres la única cosa real en el universo. Como resultado, cada vez que resultes golpeado en combate, debes hacer una tirada de salvación de Voluntad (CD 20). Si fallas la salvación, recibes 1 punto de daño adicional por dado de daño recibido.

Traicionero: siempre se presente la posibilidad de hacer un ataque de oportunidad, ya sea contra un oponente o un aliado, haz una tirada de salvación (CD 20). Si fallas la salvación, debes hacer el ataque de oportunidad, incluso si el blanco es tu aliado más cercano. Si se presenta la posibilidad con varios objetivos, determina aleatoriamente a quién atacas.

Trastornado: tu vínculo con la realidad se vuelve tenue. Recibes un penalizador -2 a las pruebas de habilidades y aptitudes basadas en la Inteligencia.

Voluntad débil: la presencia constante de voces demoníacas susurrándote al oído ha minado tu voluntad. Recibes un penalizador -3 a las tiradas de salvación de Voluntad.

Efectos Severos de la depravación

Acobardado: te has vuelto un medica cobarde. Al lanzar un conjuro, siempre debes conjurar a la defensiva. Cuando ataques, siempre debes atacar a la defensiva.

Apático: te retraes en ti mismo, perdiendo contacto con el mundo. Reduce tus puntuaciones de Carisma y Sabiduría en 2 puntos.

Arrogante: te consideras superior a todas las cosas, incluso a los dioses. La curación divina no tiene efecto sobre ti.

Desequilibrado: tu mente inestable te hace un predecible, particularmente en combate. Estás automáticamente *confuso* en tu primer turno en cualquier combate y cada turno en adelante.

Fatalista: te sientes oprimido por pensamientos negativos y derrotistas y estás convencido de que no hay nada que puedas hacer para

salvarte de un horrible destino. Recibes un penalizador -3 a tus tiradas de salvación.

Fobia severa: recibes una fobia severa, lo que requiere tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 16 + el VD del desafío) o quedar despavorido cuando te encuentres con el objeto de tu fobia. Este síntoma reemplaza síntomas anteriores de fobia moderada.

Homicida: experimentas impulsos homicidas irresistibles. Si la oportunidad de dar un golpe de gracia se presenta, debes tomar esa acción. No puedes distinguir entre un aliado y un oponente, si alguien está indefenso, debes darle un golpe de gracia.

Indiferente: tus sentidos están embotados y pierdes la capacidad de discernir la verdad del mundo a tu alrededor. Reduce tu puntuación de Sabiduría en 2 puntos.

Paranoico: eres excesivamente suspicaz, incluso con tus compañeros más cercanos. En combate no puedes evitar vigilar en busca de signos de traición. Cuando uno de tus aliados trabado en combate hace un ataque y falla, sospechas que ese aliado es en secreto un traidor a tu grupo. Recibes un penalizador -1 a todas las tiradas que hagas durante ese turno, debido a que una parte de tu atención está centrada en controlar las actividades del supuesto traidor. Si más de un aliado falla su ataque, el penalizador es acumulativo.

Subyugado: te sientes atraído y fascinado por el mal. Ya no tienes la voluntad para luchar contra él. Cuando luches contra un oponente malvado, siempre tienes un -4 al ataque y todo el daño que hagas sólo cuenta como daño atenuado.

EL DRAGÓN COMO ALLEGADO

Si tu DM te lo permite, puedes utilizar la dote Liderazgo para intentar atraer a un dragón y que sea tu allegado. Para determinar qué tipo de dragón responderá a tu llamada, primero consulta la tabla de Liderazgo que aparece en la dote para determinar el mayor nivel del allegado que puedes traer. A continuación, consulta la tabla siguiente para ver la edad y el tipo de dragón que puedes atraer basado en el nivel de allegado que puedes atraer. Fíjate que aunque en la tabla vienen indicados dragones con un NEP mayor que 17, no puedes utilizar la dote de Liderazgo para atraer a un allegado de mayor nivel que 17°.

Alternativamente, la dote Dragón allegado permite que atraigas a un allegado dracónico. En ese caso, puedes considerar el NEP del dragón como si fuese 3 menos de lo que aparece en la tabla, permitiéndote obtener un dragón más poderoso que con la dote de Liderazgo (este ajuste al NEP es sólo a efectos de seleccionar el allegado apropiado, no para otro propósito).

No importa la dote que utilices, el método por el cual el personaje atraiga al dragón debería ser decidido por el DM y el jugador juntos. Ya que la mayoría de las opciones que aparecen en la tabla son más jóvenes que adultos, es bastante posible que ese dragón sea confiado al cuidado de los PJs y entrenado por sus padres. ¡El personaje podría tener incluso la oportunidad de criar a su allegado desde el huevo!



ALLEGADOS DRAGÓN

Dragón	Alineamiento	NEP*
Pseudodragón	NB	4
Blanco (cría)	CM	5
Bronce (cría)	LB	6
Negro (cría)	CM	7
Cobre (cría)	CB	7
Blanco (muy joven)	CM	9
Negro (muy joven)	CM	10
Azul (cría)	LM	10
Oropel (muy joven)	CB	10
Bronce (cría)	LB	10
Verde (cría)	LM	10
Cobre (muy joven)	CB	11
Rojo (cría)	CM	11
Plata (cría)	LB	11
Oro (cría)	LB	12
Blanco (joven)	CM	12
Draco	N	12
Negro (joven)	CM	13
Azul (muy joven)	LM	13
Bronce (muy joven)	LB	13
Verde (muy joven)	LM	13
Oropel (joven)	CB	14
Plata (muy joven)	LB	14
Cobre (joven)	CB	15
Rojo (muy joven)	CM	15
Rojo (joven)	LB	16
Verde (joven)	LM	16
Negro (juvenil)	CB	17
Azul (joven)	LM	17
Oropel (juvenil)	CB	17
Dragón tortuga	N	17
Blanco (juvenil)	CM	17
Bronce (joven)	LB	18
Cobre (juvenil)	CB	18
Plata (joven)	LB	18
Rojo (joven)	CM	19
Oro (joven)	LB	20
Verde (juvenil)	LM	20

*Resta 3 si estás utilizando la dote Dragón Allegado

EL DRAGÓN COMO FAMILIAR

Seleccionando la dote Dragón familiar, un lanzador de conjuros arcano puede obtener una cría de dragón como familiar. Esta opción es la más popular entre los hechiceros, aunque muchos magos también comprenden el valor de tener de tu lado a un dragón.

Tu alineamiento debe ser uno de los alineamientos aceptables indicados para el tipo de dragón en la tabla. Además, tu nivel de lanzador de conjuros arcanos debe ser al menos tan alto como el valor indicado para ese dragón. Por ejemplo, un hechicero neutral de 7° nivel podría seleccionar sólo un dragón blanco como familiar suyo, pero un hechicero neutral de 10° nivel podría seleccionar a un dragón negro, de cobre, verde o blanco.

ELEGIR UN DRAGÓN FAMILIAR

Tipo de dragón	Alineamiento del PJ	Nivel de lanzador de conjuros arcano
Azul	LN, LM, NM	10°
Blanco	N, CN, CM	7°
Bronce	LB, LN, N	11°
Cobre	CB, N, CN	10°
Negro	N, NM, CM	8°
Oro	LB, NB, LN	14°
Oropel	NB, CB, CN	9°
Plata	LB, NB, N	12°
Rojo	CN, NM, CM	12°
Verde	N, LM, NM	9°

Un dragón familiar que alcanza la categoría de edad de muy joven ya no puede seguir siendo familiar. Pierde su enlace contigo, incluyendo todas las capacidades especiales otorgadas a ti o a él a causa de este enlace. Suponiendo que hayas tratado bien al dragón, éste mantendrá contigo una relación amistosa en el futuro.

El dragón familiar está unido mágicamente a ti como un familiar normal. El familiar utiliza las características básicas de una criatura de su tipo, como aparecen en el *Manual de Monstruos* con los siguientes ajustes:

Puntos de golpe: la mitad del total de amo o el total normal, el que sea mayor.

Ataques: utiliza el ataque base del amo o del familiar, el que sea mayor. El daño es igual que el de un dragón normal de su tipo y su tamaño.

APTITUDES ESPECIALES DE LOS FAMILIARES DRACÓNICOS

Nivel de clase del amo	Ajuste de armadura natural	Especial
< 9°	+1	Alerta, compartir conjuros, mejorada, vínculo de empatía
9° - 12°	+2	Transmitir conjuros de toque
13° - 16°	+3	RC
17° - 20°	+4	Escudriñar por medio del familiar

EL DRAGÓN COMO MONTURA ESPECIAL

Algunos paladines quieren algo más de una montura que su lealtad. Algunos desean un compañero inteligente que comparta sus aventuras, un poderoso aliado contra las fuerzas del mal cuyo poder crezca con el paladín. Para esos paladines sólo existe una opción: la montura especial dragón.

Obviamente, un dragón es una montura especial mucho más poderosa que cualquier otra que pueda obtener un paladín. Si un paladín pudiese simplemente convocar a una montura dragón, un rasgo de clase diseñado principalmente para darle sabor y secundariamente como un aumento de poder al paladín, se convierte significativamente en algo mucho más útil para el personaje. Estas monturas especiales amenazan con convertirse en

CAPACIDADES DE LAS MONTURAS ESPECIALES DRAGÓN

-- Nivel de paladín negro (por disponibilidad de montura)*

9°	10°-13°	14°-17	18°-20°	DG Adic.	Armadura Natural	Ajuste Fue	Int	Especial
9°-10°	10°-14°	14-18°	18°-20°	+2	+4	+1	6	Evasión mejorada, compartir conjuros vínculo de empatía, compartir TS
11°-14°	15°-18°	19°-20°	20°	+4	+6	+2	7	Velocidad mejorada
15°-18°	19°-20°			+6	+8	+3	8	Dar órdenes a criaturas de su especie
19°-20°				+8	+10	+4	9	RC

* Los encabezados de columna en negrita (9°, 10°-13°, etc.) representan el nivel de guardia negro (o la selección de niveles) en los cuales un siervo infernal está disponible. Las series de números bajo el encabezado de cada columna son los niveles de guardia negro en los cuales el siervo infernal dragón tiene las capacidades indicadas en la parte derecha de la tabla.

algo más especial que el propio paladín.

Es más, la mayoría de los dragones auténticos lo suficientemente grandes como para llevar un jinete tienen poco interés en estar siempre a disposición de la llamada de alguien, incluso de un personaje devoto a la ley y al bien como es un paladín.

Como se ha dicho anteriormente, pocas visiones quitan de tal forma el aliento como un paladín a lomos de un poderoso dragón, con sus escamas brillando al sol mientras vuela por el cielo en busca del mal para castigarlo. Si tus amigos y tú estáis dispuestos a aguantar varios dolores de cabeza, esta opción podría ser la ideal.

Sólo se debería permitir a un dragón legal bueno servir como montura especial de paladín. El dragonnel es una excepción especial a esta directriz.

Un paladín que desee ser capaz de convocar a un dragón como montura especial debe seleccionar la dote Montura dracónica. Entonces selecciona el dragón apropiado de la tabla, basándose en su nivel de paladín. Puede seleccionar cualquier dragón disponible para su nivel o menor. Por ejemplo, un paladín de 9º nivel podría seleccionar sólo a un dragonnel como montura especial, mientras que un paladín de 12º nivel podría elegir a una cría de dragón de oro o a un dragonnel. El paladín debe escoger un dragón que sea capaz de llevarla como jinete (lo cual limita la selección de un jinete Mediano).

Nivel de paladín	Dragón (tamaño máximo del jinete)
9º	Dragonnel (M)
11º	Dragontino astado (M)
12º	Oro, cría (P)
13º	Bronce, muy joven (P)
14º	Plata, muy joven (P)
16º	Oro, muy joven (P)
18º	Bronce, joven (P)
19º	Plata, joven (P)
20º	Oro, joven (M)

Un paladín debe proporcionar a su montura especial una guarida adecuada; ni siquiera un dragón de plata leal quiere vivir en el establo con las demás monturas. El *Manual de Monstruos* describe qué tipo de guarida prefiere cada dragón; cualquier dragón al que se le niegue construir y residir en una guarida adecuada seguramente se rebelará contra el paladín.

Al dragón también se le debe proporcionar un tesoro para que guarde en su guarida. Un tesoro mínimo de 1.000 po por DG del dragón es lo normal, cuya composición exacta depende de los gustos de cada dragón. Por ejemplo, los dragones de bronce prefieren las perlas (el dragón no está simplemente cuidando el tesoro por ti, le pertenece al dragón y no querrá separarse amablemente de este tesoro).

Finalmente, y quizás lo más importante, el dragón debe ser tratado con el respeto que se merece una criatura de su poder, su inteligencia y su posición. No es una bestia descerebrada para darle órdenes, ni un secuaz al que mandar. Incluso los dragones legales buenos son criaturas testarudas con sus propias necesidades y deseos.

Una montura especial dragón gana capacidades igual que una montura especial normal, aunque a un ritmo basado en el nivel al cual la montura está disponible por primera vez. Esto significa que las monturas especiales dragón más poderosas no consiguen todas las capacidades típicas de una montura especial. La tabla resume todos los detalles. Para la información básica acerca de los términos de la tabla, consulta el *Manual del Jugador*. Las diferencias con la información básica se describen a continuación:

DG adicionales: son iguales a los DG adicionales para la montura normal de un paladín, excepto que estos son DG de doce caras (d12).

Int: la columna de "Inteligencia" sólo se aplica a los dragones cuya puntuación de inteligencia es menor que el valor que aparece (quiere decir que una montura especial dragón con una inteligencia mayor que el valor que aparece, retiene su inteligencia normal).

Velocidad mejorada: esta aptitud implica todas las formas de movimiento del dragón, incluyendo la velocidad en tierra, la velocidad en vuelo, e incluso la velocidad cavando o nadando (si el dragón posee alguna o ambas).

Compartir conjuros: esta aptitud se aplica solamente a los conjuros que lanza el paladín. El dragón no puede elegir que los conjuros que lance afecten también al paladín.

Resistencia a conjuros: la RC obtenida por una montura especial dragón no se aplica con la RC natural que pueda tener. Sólo se aplica el valor más alto.

DISPONIBILIDAD DE SIERVOS INFERNALES

Nivel de personaje*	Dragón (tamaño máximo del jinete)
9º (5º)	Dragonnel (M)
12º (6º)	Blanco, joven (P)
12º (6º)	Draco (G)
13º (7º)	Negro, joven (P)
16º (8º)	Verde, joven (P)
17º (9º)	Azul, joven (P)
17º (9º)	Dragón tortuga (G)
17º (9º)	Blanco, juvenil (P)
18º (9º)	Negro, juvenil (P)
19º (10º)	Rojo, joven (M)
20º (10º)	Verde, joven (M)

*El nivel mínimo de guardia negro está entre paréntesis.

Si tu campaña incluye guardias negros, estos personajes pueden usar estas reglas para reclutar un dragón como siervo infernal. Compara el personaje y el nivel de clase del guardia negro en la tabla. Si el guardia negro tiene el nivel suficiente, puede seleccionar un dragón disponible como su siervo infernal después de coger la dote Dragón allegado.

Igual que con la montura especial dragón, un siervo infernal dragón obtiene capacidades especiales basadas en el nivel en el cual el siervo está disponible por primera vez. Esto significa que los siervos infernales dragón más poderosos no consiguen todas las capacidades típicas de un siervo infernal.

La tabla a continuación resume todos los detalles de las capacidades del siervo infernal dragón. Para la información básica acerca de los términos en la tabla consulta la *Guía del Dungeon Master*. Las diferencias con la información básica se describen a continuación:

DG adicionales: son iguales que los DG adicionales para el siervo infernal de un guardia negro, excepto que estos son DG de doce caras (d12).

Int: la columna de "Inteligencia" sólo se aplica a los dragones cuya puntuación de inteligencia es menor que el valor que aparece (quiere decir que un siervo infernal dragón con una inteligencia mayor que el valor que aparece, retiene su inteligencia normal).

Velocidad mejorada: esta aptitud implica todas las formas de movimiento del dragón, incluyendo la velocidad en tierra, la velocidad en vuelo, e incluso la velocidad cavando o nadando (si el dragón posee alguna o ambas).

Compartir conjuros: esta aptitud se aplica solamente a los conjuros que lanza el guardia negro. El dragón no puede elegir que los conjuros que lance afecten también al guardia negro.

Resistencia a conjuros: la RC obtenida por un siervo infernal dragón no se aplica con la RC natural que pueda tener. Sólo se aplica el valor más alto.



DRAGONNEL

Dragón Grande

Dado de Golpe: 6d12+6 (45 pg)

Iniciativa: +5

Velocidad: 40' (8 casillas), VI 90' (regular)

CA: 16 (tamaño -1, Destreza +1, Natural +6), toque 10, desprevenido 15

Ataque base/presa: +7/+15

Ataque: mordisco +9 cuerpo a cuerpo (2d6+4) ó garra +4 cuerpo a cuerpo (1d8+2)

Ataque completo: mordisco +9 cuerpo a cuerpo (2d6+4) y 2 garras +4 cuerpo a cuerpo (1d8+2)

Frente/Alcance: 10'/5'

Ataques especiales: rugido

Cualidades especiales: inmune a efectos de sueño mágico y parálisis, visión en la oscuridad 60', olfato

Tiros de salvación: Fort +6, Ref +6, Vol +6

Características: Fue 19, Des 13, Con 12, Int 6, Sab 12, Car 10

Habilidades: Avistar +12, Escondarse +6, Escuchar +12, Moverse sigilosamente +10

Dotes: Alerta, Iniciativa mejorada, Soltura con una aptitud (rugido)

Entorno: montañas templadas

Organización: solitario, pareja, familia (2-5) o grupo (5-20)

Valor de desafío: 4

Tesoro: estándar

Alineamiento: siempre neutral

Avance: 7-12 DG (Grande), 13-18 DG (Enorme)

Ajuste de nivel: +3

EL DRAGÓN COMO SIERVO INFERNAL

CAPACIDADES DEL SIERVO INFERNAL DRAGÓN

-- Nivel de guardia negro (por disponibilidad de siervo)*--

9º	10º-13º	14º-17	18º-20º	DG Adic.	Armadura Natural	Ajuste Fue	Int	Especial
9º-10º	10º-14º	14-18º	18º-20º	+2	+4	+1	6	Evasión mejorada, compartir conjuros, vínculo de empatía, compartir TS
11º-14º	15º-18º	19º-20º	20º	+4	+6	+2	7	Velocidad mejorada
15º-18º	19º-20º			+6	+8	+3	8	Lazo de sangre
19º-20º				+8	+10	+4	9	RC

* Los encabezados de columna en negrita (9º, 10º-13º, etc.) representan el nivel de guardia negro (o la selección de niveles) en los cuales un siervo infernal está disponible. Las series de números bajo el encabezado de cada columna son los niveles de guardia negro en los cuales el siervo infernal dragón tiene las capacidades indicadas en la parte derecha de la tabla.

Los dragonnel son criaturas poderosas y gráciles, criadas y entrenadas a menudo como monturas para poderosos paladines y caballeros. Aunque de mentalidad relativamente simple para los dragones, son totalmente leales a sus amos.

Un dragonnel tiene 5' de alto hasta sus hombros y mide cerca de 10' desde su nariz hasta la cola. Sus escamas abarcan una escama cromática desde el rojo pardo hasta el dorado brillante. Un par de alas musculosas brotan de su espalda, con una envergadura en vuelo de 30'.

En estado salvaje, los dragonnel normalmente habitan en cuevas escondidas muy lejos de áreas civilizadas. Ocasionalmente, un grupo de hasta cuatro familias se establecen en lugares próximos, compartiendo las tareas de caza y protección entre los distintos adultos.

Los dragonnel hablan dracónico.

COMBATE

Un dragonnel comienza el combate con su rugido, esperando asustar a los posibles oponentes. Una vez enzarzado en combate, lucha ferozmente utilizando sus garras y su mordisco para despedazar a sus enemigos.

Rugido (Ex): una vez al día, un dragonnel puede lanzar un poderoso rugido. Todos los enemigos en un radio de 30' que puedan oír al dragonnel deben realizar con éxito un TS de Voluntad CD 14 o quedar estremecidos durante 1d6 asaltos.

Cómo entrenar un dragonnel

Aunque son inteligentes, requieren entrenamiento antes de poder llevar a un jinete en combate. Para poder ser entrenado, el dragonnel tiene que tener una actitud amistosa hacia el entrenador (esto se puede lograr mediante una prueba de Diplomacia). Entrenar a un dragonnel amistoso requiere seis semanas de trabajo y una prueba con éxito de Trato con animales (CD 30 para una criatura joven o CD 35 para una criatura adulta de 3 o más años de edad).

Los huevos de dragonnel valen 5.000 po la unidad en el mercado, mientras que los jóvenes cuestan unas 7.500 po cada uno. Los entrenadores profesionales cobran 2.500 po por criar o entrenar a un dragonnel. Montar sobre un dragonnel entrenado requiere el uso de una silla de montar exótica. Un dragonnel puede luchar mientras lleva un jinete, pero el jinete no puede atacar a menos que realice con éxito una prueba de Montar (Consulta la habilidad de Montar, en el *Manual del Jugador*).

Capacidad de carga: una carga ligera para un dragonnel es hasta 400 lbs; una carga media 401-800 lbs, y una carga pesada, 801-1.200 lbs. Un dragonnel puede llevar encima hasta una carga ligera (como una criatura Mediana con armadura) mientras está volando.

Los dragonnel como monturas especiales

A discreción del DM, un paladín de nivel 9º o mayor, puede llamar a un dragonnel en lugar de a un caballo para que sea su montura especial. A efectos de los DG adicionales de la montura, armadura natural, ajuste de Fuerza, puntuación de Inteligencia y poderes especiales, considera como si el paladín tuviese cuatro niveles menos.

Herencia dragonil para todos los dragones auténticos

Opciones para Herencia dragonil, Forjado dragón y Legado dragonil

Tipo de Dragón	Manual	Descriptor o Subescuela	Habilidad clásica	Conjuros conocidos
Amatista	MM2	Fuerza	Diplomacia	Lentificar veneno, invisibilidad, Sugestión
Aullador	Dr	Sónico	Supervivencia	Confusión, Ráfaga de viento, Terribles carcajadas de Tasha
Azul	MM	Electricidad	Escondarse	Imagen mayor, Espejismo arcano, Ventriloquia
Blanco	MM	Frío	Escondarse	Niebla de oscurecimiento, Tormenta de aguanieve, Muro de hielo
Chian Lung	AO	Ninguno	Nadar	Augurio, Perdición, Controlar las augas (nivel 4)
Colmillo	Dr, Mon	Ninguno	Escuchar	Disipar magia, escudo, Telequinesia
Cristal	MM2	Frío	Diplomacia	Rociada de color, Controlar los vientos, Dominar persona
De Arena	Sa	Fuego	Supervivencia	Soportar los elementos, Haboob (Sa), Muro de arena (Sa)
De Batalla	Dr	Sónico	Interpretar	Auxilio divino, Heroísmo, Protección contra el mal
De Bronce	MM	Electricidad	Supervivencia	Controlar las aguas (nivel 4), Hablar con los animales, Respiración acuática
De Cobre	MM	Ácido	Escondarse	Imagen silenciosa, Transformar piedra, muro de piedra
De Herrumbre	Dr	Ninguno	Buscar	Orbe menor de ácido, Contacto herrumbroso, muro de hierro
De la Sombra	Dr, Mon	Consunción de energía	Escapismo	Puerta dimensional, Imagen múltiple, Indetectabilidad
De las profundidades	Mon	Hechizo	Avistar	Alterar el propio aspecto, Libertad de movimiento, Visión verdadera
De Latón	MM	Fuego	Reunir información	Controlar los vientos, soportar los elementos, Don de lenguas
De Oro	MM	Fuego	Sanar	Bendecir, luz del día, Disipar el mal
De Plata	MM	Frío	Disfrazarse	Caminar por el aire, caída de pluma, muro de viento
De Platino*		Cualquier energía	Concentración	n/d
Del Canto	Mon	Electricidad	Interpretar (cantar)	Luz, don de lenguas, Visión verdadera
Del Caos	Dr	Compulsión	Engañar	Escudo de entropía, Doble engañoso (nivel 6), Protección contra la Ley
Esmeralda	MM2	Sónico	Saber (local)	Nube brumosa, invisibilidad mayor, Conocimiento de leyendas
Estigio	Dr	Veneno o enfermedad	Nadar	Debilidad mental, Nube brumosa, Nube apestosa
Etéreo	Dr	Ninguno	Escapismo	Intermitencia, Ancla dimensional, Ver lo invisible
Fuerza	MNE	Fuerza	Avistar	Contorno borroso, Escudo, Esfera elástica de Otiluke
Li lung	AO	Tierra	Escondarse	Transformar piedra (nivel 3), explosión de sonido, muro de piedra
Lung wang	AO	Fuego	Nadar	Niebla de oscurecimiento, Bruma sólida, Sugestión
Marrón	Mon	Ácido	Escuchar	Crear agua, Soportar los elementos, Desintegrar
Negro	MM	Ácido	Escondarse	Hechizar animal (sólo serpientes y lagartos), Oscuridad profunda, Plaga de insectos
Oceánico	Dr	Electricidad	Nadar	Controlar las aguas (4º nivel), Atontar monstruo, Detectar el mal
Pan lung	AO	Ninguno	Diplomacia	Perdición, Imagen mayor, Asesino fantasmal
Piroclástico	Dr	Fuego o sónico	Escuchar	Flamear (nivel 1), Pirotecnia, Alarido
Prismático	MNE	Luz	Diplomacia	Rociada de color, Pauta hipnótica, Pauta iridiscente
Radiante	Dr	Luz	Avistar	Luz del día, quitar parálisis, Restauración
Rojo	MM	Fuego	Tasación	Detectar puertas secretas, Sugestión, Visión verdadera
Shen lung	AO	Electricidad	Avistar	Bendecir, Cono de frío, Tormenta de hielo
Tarteriano	Dr	Fuerza	Escapismo	Desesperación aplastante (nivel 3), Libertad de movimiento, escudo
T'ien lung	AO	Ninguno	Diplomacia	Pirotecnia, Sugestión, Controlar las aguas (6º nivel)
Topacio	MM2	Frío	Nadar	Oscuridad, Rayo relampagueante, Rechazo (6º nivel)
Tun mi lung	AO	Electricidad	Nadar	Caída de pluma, Nube brumosa, Controlar el clima (6º nivel)
Verde	MM	Ácido	Moverse sigilosamente	Hechizar persona, Dominar persona, Crecimiento vegetal
Yu lung	AO	Ninguno	Nadar	Ninguno
Zafiro	MM2	Electricidad	Saber (dungeons)	Tepar cual arácnido, Transformar piedra, Teleportar

*Sólo un personaje dracónico puede seleccionar esta herencia dragonil.

Dr: Draconomición Mon: Monstruos de Faerún MNE: Manual de Niveles Épicos AO: Aventuras Orientales
MM: Manual de Monstruos MM2: Manual de Monstruos 2 Sa: Sandstorm

EL RITO DE AFINIDAD DRAGONIL

El Rito de afinidad dragonil cambia tu herencia dragonil de un tipo a otro.

Cambiar la herencia dragonil de uno rara vez es una decisión difícil. La mayoría de criaturas descendientes de dragones nunca piensan en hacerlo, pero unos pocos deciden que su ética no encaja con su herencia. Por ejemplo, un paladín semidragón podría decidir que la sangre de su padre dragón negro es un gran obstáculo a superar. Por otro lado, un hechicero dedicado a las maldiciones podría pensar que la sangre de su madre dragona dorada le impide convertirse en todo lo que podría llegar a ser.

Cuando el rito comienza, el participante invierte 24 horas ayunando y meditando, mientras se unta con la esencia destilada del tipo de dragón que desea adoptar (ver Coste).

Prerequisitos: solo los semidragones u otros personajes con una herencia dragonil definida (como aquellos que han seleccionado la dote de Herencia dragonil) pueden someterse al rito de afinidad dragonil. Un dragón o semidragón del tipo que el recipiente quiere adquirir debe realizar el ritual y dicha criatura debe tener 10 rangos en Saber (arcano).

Durante el último minuto del ritual, el participante se levanta y es sometido una vez al arma de aliento de quien realiza el rito. Tras sentir el aliento y recibir el daño correspondiente, el participante se despoja de su vieja herencia a cambio de la nueva.

Beneficio: cambias el tipo de dragon de tu herencia a un tipo distinto de dragón. El nuevo tipo de dragon debe tener un alineamiento a no más de un paso del tuyo.

Por ejemplo, un semidragón caótico malvado puede elegir entre Negro, marrón, chaos, cristal, deep, colmillo, howling, pyroclastic, arena, sombra, song, Styx, Tarterian, topaz, tun mi ling y blanco. Un personaje con la dote de Herencia dragonil reemplaza la herencia original por la nueva.

Todas las manifestaciones de tu herencia dragonil cambian para coincidir con el nuevo tipo de dragon, incluyendo aspecto físico, tipo de

arma de aliento y otros beneficios. Por ejemplo, un semidragón que cambia dragon rojo por dragon azul, pierde su inmunidad al fuego y gana inmunidad a la electricidad. Su arma de aliento cambia de un cono de fuego a una línea de electricidad.

Si tu lista de habilidades clásicas cambia (normalmente debido a un cambio de tu dote de Herencia dragonil), los rangos de habilidad adquiridos previamente se mantienen, pero posteriores rangos futuros se adquieren usando tu nueva lista de habilidades de clase.

Si dejas de cumplir los requisitos para una dote debido a la transformación, pierdes esa dote y debe seleccionar inmediatamente una nueva dote cuyos requisitos cumplas en su lugar. Si la dote perdida es un prerrequisito para otra dote, también debes reemplazar esa otra dote.

Si ya no cumples los requisitos para una clase de prestigio, pierdes los beneficios de cualquier rasgo de clase u otras aptitudes especiales concedidas por la clase, sin ganar nada a cambio. Retienes tus Dados de Golpe, bonificador de ataque base y bonificadores a los tiros de salvación obtenidos gracias al avance en la clase.

Tiempo: el Rito de afinidad dragonil requiere 24 horas de ayuno y meditación. Si el rito es interrumpido, queda arruinado y se debe volver a empezar.

Coste: este rito requiere aceites especiales por valor de 5.000 po.

PUNTOS DE ACCIÓN

Los puntos de acción proporcionan al jugador un medio para alterar las tiradas d20 en las situaciones dramáticas, reflejando la suerte que puede trocar un fracaso catastrófico en un éxito heroico. Tu personaje posee un número limitado de puntos de acción y debes emplearlos con sabiduría, dado que no volverás a rellenar dicha cuota de puntos hasta que tu personaje obtenga un nuevo nivel.

Puedes gastar un punto de acción para mejorar el resultado de una tirada de ataque, una prueba de habilidad, una prueba de característica, una prueba de nivel o un TS. Ciertas dotes y rasgos de clases de prestigio te permiten gastar puntos de acción para otras cosas, pero los anteriores son sus usos más corrientes.

Cuando gastes un punto de acción sumarás el resultado de una tirada de 1d6 a la tirada de 1d20, para ayudarte a igualar o superar el total necesario para tener éxito. Puedes declarar que gastas un punto de acción después de haber tirado el d20, pero antes de que el Dungeon Master revele su efectividad (si la tirada de ataque, prueba o TS ha tenido éxito o no). No puedes emplear puntos de acción en una prueba de habilidad o característica cuando elijas 10 ó 20.

Sólo puedes emplear puntos de acción una vez por asalto. Si gastas 1 o más puntos de acción en una acción especial (consulta más adelante), no podrás gastar otro punto en el mismo asalto para mejorar una tirada de dado, y viceversa. Ningún conjuro, poder u otra aptitud especial puede hacer que un personaje repita el resultado de la tirada de dado de un punto de acción. Si un personaje sufre una pérdida permanente de nivel, no perderá los puntos de acción que le queden, y cualquier avance posterior le concederá nuevos puntos de acción de la forma habitual.

Si tu nivel de personaje es 8 o mayor, podrás tirar más de 1d6 cuando gastes un punto de acción. Si lo haces, aplica el resultado más alto y descarta los demás. Como personaje de nivel 14, por ejemplo, podrías tirar 3d6 y elegir el mejor resultado de los tres. Así, si obtuvieses como resultados 1, 2 y 3, sumarías 4 a tu tirada de d20.

Nivel de personaje	Dados de acción (d6) a tirar
1º - 7º	1
8º - 14º	2
15º - 20º	3

A nivel 1 tienes 5 puntos de acción. Cada vez que obtengas un nuevo nivel obtendrás una nueva reserva de puntos igual a $5 + \frac{1}{2}$ de tu nivel de personaje, redondeando hacia abajo. Cualquier punto de acción que no hubieses gastado en tu nivel anterior se perderá.

Debes determinar la cantidad de puntos de acción disponibles después de haber calculado todos los demás asuntos relacionados con la subida de nivel. De hecho, el cálculo de los puntos de acción sería el paso 10 del proceso "Subida de nivel" (ver el *Manual del Jugador*).

Nivel de personaje	Máximo de ptos. de acción	Nivel de personaje	Máximo de ptos. de acción
1º	5	12º - 13º	11
2º - 3º	6	14º - 15º	12
4º - 5º	7	16º - 17º	13
6º - 7º	8	18º - 19º	14
8º - 9º	9	20º	15
10º - 11º	10		

ACCIONES ESPECIALES

En lugar de alterar el resultado de una tirada de d20, puedes emplear los puntos de acción para realizar una de las acciones especiales descritas a continuación. Además, algunas dotes y clases de prestigio te permiten gastar puntos de acción para obtener o activar ciertas aptitudes especiales.

Activar un rasgo de clase: puedes gastar 2 puntos de acción para ganar otro uso de uno de los siguientes rasgos de clase que tengan usos diarios limitados: castigar al mal, expulsar o reprender muertos vivientes, forma salvaje, furia, música de bardo o puñetazo aturridor.

Acelerar infusión: en su turno, un artífice puede gastar 1 punto de acción para imbuir una fusión en 1 asalto, incluso aunque su tiempo de lanzamiento fuese normalmente superior a 1 asalto.

Estabilizarse: cuando tu personaje esté moribundo, podrás gastar 1 punto de acción para estabilizarlo con su cantidad de pg actuales. Gastar un punto de acción no sirve si ya estás muerto.

PUNTOS DE ACCIÓN Y PNJs

Los PNJs y los monstruos no suelen tener la posibilidad de emplear puntos de acción y no los ganan a medida que avanzan de nivel, incluso



aunque tengan algún nivel de clase o clase de prestigio, Los puntos de acción suelen ser competencia de los personajes jugadores en su papel de héroes y por tanto están reservados para su uso particular.

Sin embargo, un PNJ podría usar puntos de acción si tiene la dote Espíritu heroico, la cual concede al personaje 3 puntos de acción a usar en cada nivel. El DM no debería conceder esta dote a un PNJ sin habérselo pensado bien, y aún así sólo en el caso de que ese personaje sea crucial en la campaña e historia. Lo más sensato sería que no hubiese más de un personaje de este tipo por cada tres a cinco niveles de campaña.

ALLEGADOS Y SEGUIDORES MUERTOS VIVIENTES

Con la selección apropiada de dotes y el consentimiento de tu DM, tu personaje puede ganarse el leal servicio de un allegado muerto viviente o incluso de un pequeño ejército de seguidores de este tipo.

Allegados: al igual que un allegado normal, uno muerto viviente es a todos los efectos otro personaje bajo tu control. Utiliza el nivel efectivo de personaje de la criatura, tal y como se indica en la tabla más adelante, para determinar si puedes atraer a la deseada como allegado o no.

Ejemplo: un PJ con una puntuación de Liderazgo 12 puede atraer normalmente a un allegado de 8º nivel eligiendo la dote Liderazgo. En vez de seleccionar un guerrero o mago de ese nivel, podría, con el permiso de su DM, optar por atraer a un necrario de NEP 8. Si, en lugar de ello, utilizara la de Liderazgo de muertos vivientes, podría obtener el servicio de un muerto viviente de NEP 10. El personaje puede reclutar únicamente a un allegado que tenga uno o dos niveles menos que él, sin importar su puntuación de Liderazgo.

Seguidores: puedes optar por atraer a criaturas muertas vivientes como seguidores obtenidos por la dote Liderazgo o la de Liderazgo de muertos vivientes (ambas incluidas en este manual).

Algunos muertos vivientes que no son buenos personajes o allegados son aceptables como seguidores de nivel bajo. Estas criaturas se listan a continuación, junto con el nivel del que se les considera para determinar si las puedes tener o no como seguidores. En algunas ocasiones, éstas equivalen a un seguidor de un nivel ligeramente distinto de su NEP. En la mayoría de los casos, esto no es así porque son no inteligentes y no tienen ajuste de nivel, pero siguen funcionando bien como seguidores (aunque no como allegados). En otros, sus aptitudes especiales no suponen tanto una amenaza al equilibrio del juego cuando las utiliza un seguidor, como al usarlas un aventurero en activo como un PJ o un allegado más poderoso. Las criaturas obedecen al personaje sin rechistar, pero este control puede resultar trastocado por las capacidades clericales de expulsión o control, conjuros u otros efectos.

En general, los DM deberían dudar antes de permitir que los personajes tuvieran seguidores o allegados que pudieran crear engendros. Cuando uno de éstos crea un engendro, la criatura debe liberar o destruir a este último a menos que el personaje sea de nivel lo suficientemente alto como para que el engendro sea un seguidor por derecho propio.

Ejemplo: un personaje con una puntuación de Liderazgo 15 normalmente atrae a 20 seguidores de 1er nivel, 2 de 2º y 1 de 3º. Si desea que sean muertos vivientes, puede atraer a 20 esqueletos de 1 DG, 2 zombis de 2 DG y 1 esqueleto de 3 DG. Con la dote Liderazgo de muertos vivientes y una puntuación efectiva de ésta de Liderazgo de 17 cuando



trata con seguidores muertos vivientes, podría atraer a 30 esqueletos de 1 DG, 3 zombis de 2 DG, 1 esqueleto de 3 DG y 1 zombi de 5 DG.

Muerto viviente	Nivel equivalente	Muerto viviente	Nivel equivalente
Alip	7º	Tumulario	7º
Esqueleto		Zombi	
1 DG	1º	1 DG	1º
2 DG	2º	2 DG	2º
3-4 DG	3º	3-4 DG	3º
5-6 DG	4º	5-6 DG	4º
7-8 DG	5º	7-8 DG	5º
9-10 DG	6º	9-10 DG	6º
11-12 DG	7º	11-12 DG	7º
Necrario	7º		
Necrófago	5º		
Sombra	6º		



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 sobreestimulación de sus ojos. Una criatura deslumbrada recibe un penalizador -1 a las tiradas de ataque y las pruebas de Percepción basadas en la vista.

Despavorido (Panicked): una criatura despavorida debe solter cualquier cosa que esté sujetando y huir a su máxima velocidad de la fuente de su miedo, así como de otros peligros que encuentre, a lo largo de un camino aleatorio.

No puede realizar otras acciones. Además, la criatura recibe un penalizador -2 a todas las tiradas de salvación, pruebas de habilidad y pruebas de Característica. Si se la 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.

Ensordecido (Deafened): un personaje ensordecido no puede oír. Recibe un penalizador -4 a las pruebas de iniciativa, falla automáticamente las pruebas de Percepción basadas en el sonido, recibe un penalizador -4 a las pruebas enfrentadas de Percepción y tiene una probabilidad del 20% de fallo de conjuro al lanzar conjuros con componentes verbales.

Los personajes que permanecen ensordecidos durante un largo tiempo se acostumbran a estas desventajas y pueden superar algunas de ellas.

Estable (Stable): un personaje que estuviera moribundo pero que ha terminado de perder puntos de golpe cada asalto y todavía tiene puntos de golpe negativos está estable. El personaje ya no está moribundo, pero todavía está inconsciente.

Si el personaje ha quedado estable debido a la ayuda de otro personaje (por ejemplo con una prueba de Sanar o curación mágica), entonces el personaje ya no pierde puntos de golpe. El personaje puede hacer una prueba de Constitución CD 10 cada hora para recuperar la consciencia y quedar incapacitado (incluso aunque sus puntos de golpe siguen siendo negativos). El personaje recibe un penalizador a esta tirada igual a su total de puntos de golpe negativos.

Si un personaje se ha quedado estable por sí mismo y no ha recibido ayuda, todavía tiene riesgo de perder puntos de golpe. Cada hora debe hacer una prueba de Constitución para mantenerse estable (como un personaje que haya recibido ayuda), pero cada prueba fallida hace que pierda 1 punto de golpe.

Estremecido (Shaken): un personaje estremecido recibe un penalizador -2 a las tiradas de ataque, tiradas de salvación, pruebas de habilidad y pruebas de característica. Estremecido es un estado menos grave que asustado o despavorido.

Exhausto (Exhausted): un personaje exhausto se mueve a la mitad de su velocidad, no puede correr o cargar y tiene un penalizador -6 a Fuerza y Destreza. Después de 1 hora de descanso total, un personaje exhausto queda fatigado. Un personaje fatigado se queda exhausto haciendo algo que normalmente causaría fatiga.

Fatigado (Fatigued): un personaje fatigado no puede ni correr ni cargar y recibe un penalizador -2 a Fuerza y Destreza. Hacer algo que normalmente causaría fatiga, hace que el personaje fatigado quede exhausto. Después de 8 horas de descanso total, un personaje fatigado deja de estarlo.

Fascinado (Fascinated): una criatura fascinada ha quedado en trance por un efecto de conjuro o sobrenatural. La criatura se levanta o se sienta despacio, sin iniciar otras acciones que prestar atención al efecto fascinador, mientras dure éste. Recibe un penalizador -4 a las pruebas de habilidad hechas como reacción, como las pruebas de Percepción. Cualquier amenaza potencial, como una criatura hostil aproximándose, permite a la criatura fascinada una nueva tirada de salvación contra el efecto fascinador.

Cualquier amenaza obvia, como alguien desenvainando un arma, lanzando un conjuro o apuntando un arma a distancia contra la criatura fascinada, rompe automáticamente el efecto. El aliado de una criatura fascinada podría librarla del conjuro con una acción estándar.

Grogui (Staggered): una criatura grogui sólo puede hacer una acción de movimiento o estándar por asalto (pero no ambas, ni tampoco realizar acciones de asalto completo). Una criatura grogui aún puede realizar acciones rápidas e inmediatas. Una criatura con daño atenuado exactamente igual a sus puntos de golpe actuales, adquiere la condición de grogui.

Incapacitado (Disabled): un personaje con 0 puntos de golpe, o uno que tiene puntos de golpe negativos pero se ha quedado estable y consciente, está incapacitado. Un personaje incapacitado puede llevar a cabo una única acción de movimiento o una acción estándar cada asalto (pero no ambas, ni tampoco puede realizar acciones de asalto completo, pero todavía puede realizar acciones rápidas, inmediatas y gratuitas). Se mueve a la mitad de su velocidad.

Realizar acciones de movimiento no supone arriesgarse a recibir más heridas, pero realizar cualquier acción estándar (u otra acción que el DM considere agotadora, incluyendo algunas acciones gratuitas, como lanzar un conjuro apresurado) causan 1 punto de daño tras completar la acción. A menos que la acción aumentara los puntos de golpe del personaje incapacitado, éste vuelve a estar en puntos de golpe negativos y moribundo.

Un personaje incapacitado con puntos de golpe negativos recupera sus puntos de golpe de forma natural si recibe ayuda. De otro modo, cada día debe superar una prueba de Constitución (CD 10) después de descansar 8 horas, para comenzar a recuperar puntos de golpe de forma natural. El personaje recibe un penalizador a esta tirada igual al número total de puntos de golpe negativos. Fallar esta prueba implica que el personaje pierde 1 punto de golpe, pero no hace que el personaje quede inconsciente. Una vez que el personaje supera esta prueba, continúa

curándose a un ritmo normal y ya no está en peligro de perder puntos de golpe de forma natural.

Inconsciente (Unconscious): las criaturas inconscientes están noqueadas e indefensas. La inconsciencia puede ser el resultado de tener puntos de golpe negativos (pero no más que la puntuación de Constitución de la criatura) o debido a que el daño atenuado supera sus puntos de golpe actuales.

Incorporal (Incorporeal): las criaturas con la condición de incorporal no poseen un cuerpo físico. Las criaturas incorporales son inmunes a todas las formas de ataque no mágicas. Las criaturas incorporales reciben la mitad del daño (50%) de las armas mágicas, conjuros, efectos sortílegos y efectos sobrenaturales. Las criaturas incorporales reciben el daño completo de otras criaturas y efectos incorporales, así como de todos los efectos de fuerza.

Indefenso (Helpless): un personaje indefenso está paralizado, sujeto, retenido, durmiendo, inconsciente; en cualquier caso completamente a merced de su oponente. Se considera que un personaje indefenso tiene una Destreza 0 (modificador -5). Los ataques cuerpo a cuerpo contra un oponente indefenso reciben un bonificador +4 (equivalente a atacar a un objetivo tumbado).

Los ataques a distancia no reciben ningún bonificador especial contra personajes indefensos. Los pícaros pueden hacer ataques furtivos contra objetivos indefensos.

Como acción de asalto completo, un enemigo puede utilizar un arma cuerpo a cuerpo para asestar un golpe de gracia a un enemigo indefenso. Un enemigo también puede utilizar un arco o ballesta, suponiendo que esté adyacente al objetivo. El atacante impacta automáticamente y consigue un crítico. Un pícaro también aplica su bonificador de daño por ataque furtivo contra un enemigo indefenso al dar un golpe de gracia.

Si el defensor sobrevive, debe hacer una salvación de Fortaleza (CD 10 + el daño recibido) o morir. Dar un golpe de gracia provoca un ataque de oportunidad.

Las criaturas que son inmunes a los ataques críticos no necesitan hacer una salvación de Fortaleza para evitar morir debido a un golpe de gracia.

Invisible (Invisible): las criaturas invisibles son visualmente indetectables. Una criatura invisible gana un bonificador +2 a las tiradas de ataque contra oponentes a la vista e ignora los bonificadores por Destreza a la CA de sus oponentes (si existen). Consulta la Aptitud especial de Invisibilidad.

Moribundo (Dying): una criatura moribunda está inconsciente y próxima a la muerte. Las criaturas que poseen puntos de golpe negativos y que no se han estabilizado, están moribundas. Una criatura moribunda no puede realizar ninguna acción.

En el siguiente turno del personaje, después de haber sido reducido a puntos de golpe negativos (pero sin haber muerto) y en todos los turnos siguientes, el personaje debe hacer una prueba de Constitución CD 10 para estabilizarse. El personaje recibe un penalizador a esta tirada igual a sus puntos de golpe negativos totales. Un personaje que está estable no necesita hacer esta prueba. Un 20 natural en esta prueba es un éxito automático. Si el personaje falla esta prueba, pierde 1 punto de golpe. Si una criatura moribunda tiene una cantidad de puntos de golpe negativos igual a su puntuación de Constitución, muere.

Muerto (Dead): los puntos de golpe del personaje han quedado reducidos a un valor negativo igual a su puntuación de Constitución, su Constitución ha bajado hasta 0 o ha muerto instantáneamente debido a un conjuro o efecto a spell or effect. El alma del personaje abandona su cuerpo. Los personajes muertos no pueden beneficiarse de curación normal o mágica, pero pueden ser revividos con magia. Un cuerpo muerto se pudre normalmente a menos que se preserve mágicamente, pero la magia que restaura la vida también restaura el cuerpo a un estado de completa salud o a la condición que tuviera en el momento de la muerte (dependiendo del conjuro o dispositivo). En cualquier caso, los personajes resucitados no deben preocuparse por el rigor mortis, descomposición y otras condiciones que afectan a los cuerpos muertos.

Nauseado (Nauseated): las criaturas con la condición de nauseado experimentan incomodidad estomacal. Los personajes nauseados son incapaces de atacar, lanzar conjuros, concentrarse en conjuros o hacer cualquier cosa que requiera atención. La única acción que el personaje puede hacer es una acción de movimiento por turno.

Paralizado (Paralyzed): un personaje paralizado está congelado en su lugar e incapaz de moverse o actuar. Un personaje paralizado tiene unas puntuaciones de Destreza y Fuerza efectivas de 0 y está indefenso, pero puede llevar a cabo acciones puramente mentales. Una criatura alada que esté volando en el momento en que queda paralizada no puede agitar sus alas y cae. Un nadador paralizado no puede nadar y puede ahogarse.

Una criatura puede moverse a través de un espacio ocupado por una criatura paralizada (aliada o no). Cada casilla ocupada por una criatura paralizada, sin embargo, cuenta como 2 casillas para moverse a través de ella.

Petrificado (Petrified): un personaje petrificado ha sido convertido en piedra si se le considera inconsciente. Si un personaje petrificado se agrieta o se rompe, pero las piezas separadas se unen con el cuerpo en el momento de convertirlo en carne, no recibe daño. Si el cuerpo petrificado del personaje está incompleto cuando se vuelve a convertir en carne, el cuerpo queda incompleto y puede haber alguna cantidad de pérdida de puntos de golpe permanentemente y/o debilitamiento.

Roto (Broken): los objetos que han recibido un daño que supere la mitad de sus puntos de golpe totales ganan la condición de rotos, lo que significa que son menos efectivos en la tarea para la que están diseñados. Los efectos de la condición de roto tienen los siguientes efectos, dependiendo del objeto.

- Si el objeto es un arma, cualquier ataque hecho con él sufre un penalizador -2 a las tiradas de ataque y daño. Dichas armas sólo consiguen un impacto crítico con un 20 natural y sólo causan doble daño con un crítico confirmado.

- Si el objeto es una armadura o un escudo, el bonificador que concede a la CA se reduce a la mitad, redondeando hacia abajo. Una armadura rota dobla su penalizador por armadura a las habilidades.

- Si el objeto es una herramienta necesaria para una habilidad, cualquier prueba de habilidad hecha con él tiene un penalizador -2.

- Si el objeto es una varita o bastón, usa el doble de cargas cuando se usa.

- Si el objeto no encaja en ninguna de estas categorías, la condición de roto no tiene efecto en su uso. Los objetos con la condición de roto, independientemente de su tipo, tienen un 75% de su valor normal. Si el objeto es mágico, sólo puede ser reparado con un conjuro de *remendar* o *integrar* lanzado por un personaje con un nivel de lanzador igual o mayor que el del objeto. Los objetos pierden la condición de rotos si el conjuro restaura el objeto hasta la mitad de sus puntos de golpe originales o más.

Los objetos no mágicos pueden repararse de forma similar, o usando la habilidad de Artesanía que se usó para crearlos. En general, esto requiere una prueba de Artesanía CD 20 y 1 hora de trabajo por punto de daño a reparar. La mayoría de los artesanos cobran un 10% del coste total del objeto para reparar el daño (más si el objeto está muy dañado o arruinado).

Sujeto (Pinned): una criatura sujeta está firmemente atada y puede realizar muy pocas acciones. Una criatura sujeta no puede moverse y se considera desprevenida.

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.

DOTES GENERALES



Abalanzamiento felino: carga y ataque completo contra enemigo desprevenido
 Abalanzarse con dos armas: atacas con ambas armas al cargar
 Abjuración de energía: RE al lanzar conjuros de abjuración
 Abrazo de la tierra: Daño adicional mientras sujetas a un oponente
 Abstención de materiales: Lanzas conjuros sin componentes materiales
 Acechador ascético: apilas niveles de monje y ninja
 Acechador marcial: apilas niveles de guerrero y ninja
 Acelerar expulsión: Expulsas muertos vivientes como acción gratuita
 Acelerar metamagia: usas dotes metamágicas más rápido
 Acompañamiento arcano: Gasta un conjuro preparado o espacio de conjuro para prolongar la música de bardo
 Acróbata marcial: Nuevos usos para la habilidad de Piruetas
 Acrobático: Bonificador +2 a las pruebas de Piruetas y Saltar
 Adaptación acuática: Respiras en aire y agua. Bonificadores a Nadar
 Adaptación al ártico: +4 a TS contra frío. +1 a habilidades en la nieve
 Adepto de la tierra: +1 al daño si tú y tu oponente estais sobre el suelo
 Adepto elemental: lanzas un conjuro de tu elemento espontáneamente
 Adivinación introspectiva: bonif. a iniciativa al usar conjuro de adivinación
 Adoptar aptitud sobrenatural: duplicas una aptitud sobrenatural
 Adoptar aptitud sobrenatural mejorada: ignoras penalizadores al adoptar una aptitud sobrenatural
 Afinidad animal planodeuda: Bonificadores al tratar con animales
 Afinidad con los animales: +2 a Montar y Trato con animales
 Agarre del mono: Usas armas c.c. más grandes con un -2
 Agarrón múltiple: reduces penalizadores al agarrar con una parte del cuerpo
 Ágil: Bonificador +2 a las pruebas de Equilibrio y Escapismo
 Agotamiento arcano: +2 a la CD del TS de un conjuro, penalizador a Con durante 12 horas y fatigado
 Aguante: Bonificador +4 en las pruebas o TS para resistir daño no letal
 Aguante kobold: +4 a pruebas de Fue, Con y pruebas relacionadas
 Alas de ajeno: Alas que permiten volar
 Alas de dragón: +10 a Saltar; velocidad planeando 30 pies
 Alas de dragón mejoradas: ganas velocidad de vuelo
 Alas de peso pesado: vuelas con carga o armadura pesada
 Alas reforzadas: vuelo o planeo con armadura o carga intermedia
 Alerta: Bonificador +2 a las pruebas de Avistar y Escuchar
 Aliento de dragón: usa arma de aliento cada 1d4 asaltos
 Alma corrompida por la tumba: la energía negativa te cura y la positiva te daña
 Alma del norte: Uso de aptitudes sortílegas 1/día
 Alma pura: no obtienes corrupción
 Amansar a la bestia: la música de bardo mejora predisposición de animales
 Amigo de las frondas: +2 a trepar y supervivencia en bosques
 Amigo de las tribus: +2 a varias habilidades con medianos de Talenta
 Amigo de los dragones: los dragones buenos te ven como un aliado
 Amigos animales: Tienes 2DG de animales amigos
 Antiguo kiloren: +4 introspectivo a habilidad de Saber
 Aplastamiento de los Valenar: si arrollas a caballo no pueden esquivarte
 Aplicado: Bonificador +2 a las pruebas de Descifrar escritura y Tasación
 Apresurar aptitud sortílega: Usa aptitud sortílega como acción libre
 Aplastar: causas daño al caer sobre tus enemigos
 Aprovechado: Bonif de +4 a las tiradas de ataque de oportunidad
 Arcanista aereni: +2 a Saber (arcano) por cada nivel
 Archivista dracónico: usas tu Saber oscuro sobre dragones y constructos
 Archivista natural: puedes usar tu Saber oscuro sobre gigantes y fatas
 Arquería defensiva: +4 de esquivar contra ataques de oportunidad
 Arrojar aliado: lanzas a un amigo hasta otra casilla
 Arrojar enemigo: lanzas a un enemigo que estés apresando
 Arrojar escudo: Empleas el escudo como arma a distancia
 Arrollar mejorado: +4 a los ataques de arrollar; sin ataque de oportunidad
 Artesano de cadáveres: +4 de Fue y +2 de Con a los muertos vivientes que creas
 Artesano de la magia enano dorado: +1 al NL y otros beneficios al crear o mejorar armas
 Artesano del dragón: puedes crear objetos de artesanía dracónicos
 Asalto abrumador: bonus contra un enemigo adyacente que no te ataque
 Asalto doble: atacas dos veces al usar tu ataque elástico
 Ascensión poderosa: ganas altitud sin perder velocidad

Asesino de mágicos: +1 en las TS; los lanzadores de conjuros amenazados no pueden conjurar a la defensiva
 Armadura natural mejorada: ...
 Armamento somático: usas conjuros con componentes somáticos con las manos ocupadas
 Artesano mágico: has dominado la creación de ciertos objetos mágicos
 Artesano rúnico: creas runas que reemplazan a componentes materiales
 Ataque a fondo: aumenta el alcance de un ataque
 Ataque al galope: Puedes mover antes y después de cargar con montura
 Ataque de área: haces un ataque que afecta a varias criaturas
 Ataque del águila: Sumas el modificador de Sab al daño contra objetos
 Ataque elástico: Puedes mover antes y después de un ataque c/c
 Ataque en salto: Doblas el daño por ataque poderoso en una carga
 Ataque en vuelo: puedes atacar en cualquier punto del movimiento
 Ataque en vuelo diestro: moverse antes y después de atacar
 Ataque en vuelo mayor: atacas a varios oponentes durante el vuelo
 Ataque en vuelo mejorado: evitas AdO del objetivo de tu ataque en vuelo
 Ataque múltiple: tus ataques secundarios sólo tienen un penalizador -2
 Ataque natural mejorado: incrementa el daño con un arma natural
 Ataque perforante: Embestida con ataque perforante
 Ataque poderoso: cambias bonif. de ataque por daño (máx. ataque base)
 Ataque poderoso predilecto: Cambias el bonificador de ataque por daño en mejor proporción contra enemigos predilectos
 Ataque relámpago: obtienes un tercer ataque en tu ataque elástico
 Ataque de torbellino: Un ataque cuerpo a cuerpo contra cada oponente a no más de 5 pies
 Ataque tumbado: Atacas tumbado sin penalizador y te levantas
 Ataques aturdidores adicionales: +2 ataques aturdidores al día
 Ataques aturdidores rápidos: un ataque aturdidor adicional por asalto
 Atleta ágil: usas modificador de Des para pruebas de Trepar y Saltar
 Atleta temerario: +5 a varias habilidades atléticas
 Atlético: Bonificador +2 a las pruebas de Nadar y Trepar
 Atrapar flechas: Puedes atrapar un ataque a distancia desviado
 Atronar: creas un ataque sónico que ensordece a tus enemigos
 Aumentar convocación: Las criaturas convocadas ganan +4 a Fue y a Con
 Aura de valor ampliada: Tu aura de valor protege a más aliados
 Autosuficiente: Bonificador +2 a las pruebas de Sanar y Supervivencia
 Azote de dragones: Un ataque hace daño adicional contra los dragones
 Azote de mortales: Aptitud sortílega causa daño adicional a criaturas vivas



Bailarín Marcial: +2 a ataques mientras te muevas y uses música de Bardo.
 Ballestero de élite: Mitad de bonif. por Destreza al daño de la ballesta
 Barrido defensivo: el enemigo debe moverse o provocar un ataque
 Bendición de batalla: lanzas conjuros de paladín más rápido
 Bendición de Lolth: Puedes usar algunos conjuros una vez por día
 Bersérker Gran Ciervo: +4 al ataque y -4 a la CA en una carga
 Bersérker Lobo: +4 en pruebas de derribo
 Bersérker Oso Lechuza: 1d6 puntos de daño normal en una presa sin penalizador habitual
 Bersérker Tigre de las Nieves: Haces un ataque completo al hacer una carga con armas ligeras
 Bersérker Trácido: Mejor bonif. de Con en furia. Bonif. a TS contra veneno
 Bersérker Troll de hielo: +2 a la CA durante la Furia (+4 durante furia mayor)
 Bloqueo de flechas: puedes parar flechas con tu escudo
 Boca de serpiente: puede engullir criaturas de tu tamaño
 Braquiación: Te mueves por los árboles a velocidad terrestre normal



Cabalgar en túneles: ni tú ni tu montura tener penalizadores al ataque o CA al escurrirlos
 Caballero ascético: Los niveles de monje y paladín se apilan para el daño de impacto sin arma y castigar el mal
 Cabeza fría: +2 trucos mentales
 Cambio rápido: cambias más rápido de forma
 Caminante de la tierra: Sobrevives fuera del agua 3 horas/punto de Con
 Caminar por las agujas: +2 a Equilibrio y Saltar
 Canción sombría: +1 a la CD y a pruebas para superar RC en conjuros de Encantamiento y Sonido
 Carga impetuosa: Doble daño cuando se carga con una montura

Cancerbero iniciado: +2 a TS contra aberraciones, añades conjuros a tu lista y Saber (los planos) es habilidad de clase
 Canción dracónica: tus interpretaciones verbales son mejoradas
 Canción persistente: aumentas duración de efectos de música de bardo
 Canción talfiriana: aumenta el nivel efectivo de los conjuros
 Cantor verde iniciado: Añades Engañar, Esconderse e Interpretar como habilidades de clase. Añades conjuros a tu lista
 Carga en picado: daño extra cuando haces un picado para atacar en vuelo
 Carga poderosa: daño extra en las cargas
 Carga poderosa mayor: daño extra adicional en las cargas
 Cargar con el escudo: ataque de derribo con escudo después de cargar
 Carrera: Velocidad +5' con armadura ligera o sin armadura
 Castigo de destrucción: los muertos vivientes que creas explotan al morir
 Castigo incrementado: número de intentos de castigar al día aumenta en 2
 Castigo mejorado: tu castigo obtiene un alineamiento para superar la RD y +1d6 al daño
 Castigo plateado: sumas 1d6 de daño sagrado cuando castigues al mal
 Cazador ascético: niveles de monje y explorador se suman para impacto sin arma, bonif. de enemigo predilecto mejora la CD de aturdimiento.
 Cazador de vampiros: detectas a los vampiros y eres inmune a su mirada
 Cazador kiloren: adivinas la localización de criaturas vivas
 Cazador rápido: apilas niveles de explorador y batidor
 Cazadragones: ganas una defensa mejor contra los ataques de dragones
 Ceniciento: duplica la duración de conjuros de convocar aliado natural
 Choque de trenes: prepara una acción para golpear a un enemigo en carga
 Cirujano dragonil: creas y aplicas injertos dragoniles
 Cola de dragón: obtienes cola y ataque de coletazo
 Cola prensil: utilizar tu cola como una "mano" adicional
 Coleccionista de trofeos: obtienes bonificadores de los trofeos que llevas
 Coloso de piedra: penalizador hasta -5 al ataque para aumentar CA natural
 Combate bajo los pies: ocupas la misma casilla que una criatura mayor ganando +4 a la CA
 Combate con dos armas: Reduce en 2 penaliz. por combate con 2 armas
 Combate con dos armas mayor: Ganas el tercer ataque con la mano torpe
 Combate con dos armas mejorado: Ganas un 2º ataque con la mano torpe
 Combate con múltiples armas: ...
 Combatiente audaz: apilas niveles de guerrero y pícaro
 Combatir desde una montura: Niega los impactos causados a la montura con una prueba de Montar
 Compañero sabandija: obtienes sabandijas como compañero animal
 Compañero tótem: obtienes una bestia mágica como compañero animal
 Competencia con arma exótica: Sin penalizador de ataque con un arma exótica específica
 Competencia con arma marcial: Sin penalizador de ataque con un arma marcial específica
 Competencia con arma sencilla: Anula penalizador -4 en las tiradas de ataque con armas sencillas
 Competencia con armadura exótica: competencia con una armadura exótica específica
 Competencia con escudo exótico: competencia con un escudo exótico específico
 Competencia con armadura (intermedia): Anula penaliz. de armadura a tiradas de ataque
 Competencia con armadura (ligera): Anula penaliz. de armadura a tiradas de ataque
 Competencia con armadura (pesada): Anula penaliz. de armadura a tiradas de ataque
 Competencia con balista: Te has entrenado para disparar balistas
 Competencia con escudo: Anula penaliz. de armadura a tiradas de ataque
 Competencia con escudo pavés: Anula el penalizador de armadura en las tiradas de ataque
 Comprador con recursos: las comunidades se consideran mayores cuando compras equipo
 Comprensión del dragón: +4 a una habilidad al usar tu marca
 Comunicador: Uso de comprensión idiomática, cuchichear mensaje y marca arcana como aptitudes sortilégas 1/día
 Concentración extraordinaria: Te concentras en un conjuro como acción de movimiento o una rápida
 Concentración firme: siempre eliges 10 en pruebas de Concentración
 Conductor de caravanas: +2 a Trato con animales y Saber (geografía)
 Conjuración brumosa: nube de humo acompaña a las conjuraciones
 Conjuración en batalla: bonif. +2 de esquiva mientras lanzas conjuros
 Conjuración en combate: Bonificador +4 en las pruebas de Concentración al lanzar conjuros a la defensiva
 Conjuro adicional: Un conjuro más de hasta un nivel inferior al máximo
 Conjuro camuflado: Lanzas conjuros como parte de una interpretación
 Conjuro de signatura: conviertes conjuros preparados a un conjuro elegido

Conjuro de tierra: conjuro potenciado se considera de un nivel mayor y mayor NL
 Conjuro innato: Usar un conjuro como aptitud sortiléga una vez por asalto
 Conjuros naturales: Puedes lanzar conjuros mientras usas forma salvaje
 Conjuros penetrantes: +2 a pruebas de NL para superar la RC
 Conjuros penetrantes mayores: Bonificador +4 a las pruebas de nivel de lanzador para superar la resistencia a conjuros
 Conocimiento arcano élfico: bonificador a intentos de disipación, altera el tipo de energía de un conjuro.
 Conocimiento de genios: +1 a la CD de los conjuros de un tipo de energía
 Conocimiento oscuro: +4 a pruebas de Con. de bardo o conocimiento
 Consagrar aptitud sortiléga: Añade el descrip. "bien" a aptitud sortiléga
 Contraconjuro mejorado: Contraconjura con un conj. de la misma escuela
 Contraconjuro reactivo: Puedes contraconjurar 1/asalto sin preparación
 Convocación elemental rashemí: Puedes convocar un orglash o zhomil en lugar de un elemental de aire o de tierra
 Convocación espontánea: Cambia conjuros por convocar aliado natural
 Convocar elemental de tierra: Convocas un elemental de la tierra 1/día
 Corredor libre: +2 trucos de movimiento
 Correr: Corres a 5 veces la velocidad normal, bonificador +4 en las pruebas de Saltar después de una carrera inicial
 Corromper aptitud sortiléga: Añade descrip. "mal" a una aptitud sortiléga
 Corto alcance: Pierdes el alcance para atacar a enemigos adyacentes.
 Creado por los dragones: eres un kobold creado por dragones
 Creyente auténtico: obtienes un bonificador +2 en una salvación cada día
 Criado para el combate: los efectos de moral duran 2 asaltos más
 Crítico mejorado: Duplica el rango de amenaza de un arma
 Crítico potenciado: Bonificador +4 al confirmar el crítico de un arma
 Cuentasueños: interpretas los sueños para obtener visiones del futuro
 Curación acelerada: Te curas pgs y característica más rápido de lo normal
 Curación aumentada: Los conjuros curativos hacen +2 por nivel de conjuro
 Curación enervativa: +5 pg al usar enervación como ataque de toque
 Curación espontánea: Cambia conjuros por sortilegios de curar de tu lista

D

Dedos ágiles: +2 a las pruebas de Abrir cerraduras e inutilizar mecanismo
 Defensa activa con el escudo: Realizas ataques de oportunidad sin penalización, si luchas con un escudo
 Defensa arcana: +3 en las TS contra la escuela de magia específica
 Defensa atenta: Los enemigos provocan una acción de prestar ayuda cuando ataquen a tus aliados
 Defensa con broquel mejorada: Aplicas el bonificador de escudo del broquel a la CA mientras usas el arma en la mano torpe
 Defensa de cazadragones: Ganas evasión contra el arma de aliento y un bonif. de salvación contra los ataques mágicos del dragón
 Defensa con dos armas: En la mano torpe otorga un bonif. +1 de escudo a la CA
 Defensa con dos armas mayor: Bonif. de escudo al luchar con dos armas
 Defensa con dos armas mejorada: Bonif. de escudo al luchar con 2 armas
 Defensa ki ardiente: Gasta un uso de Puñetazo aturridor, para envolver tu cuerpo con energía ardiente que daña a quien te golpee
 Defensa mortífera: +1d6 de daño luchando a la defensiva
 Derecho de consejo: Invocar antepasado inmortal para obtener consejo
 Derribo: empujas a los enemigos con tus golpes
 Derribo mejorado: +4 a los intentos de derribo, sin ataque de oportunidad
 Desangrar: +1 punto de daño/asalto en ataques hirientes
 Desarme mejorado: +4 a los intentos de desarmar, sin AdO
 Desarmar a distancia: Usas un arma a distancia para desarmar a un enemigo a menos de 30 pies
 Desenmarañar: +2 a escapismo y pruebas enfrentadas de presa
 Desencadenante metamágico de conjuros: usa dotes metamágicas con objetos mágicos
 Desenvainado rápido: Desenvainar armas como acción gratuita
 Desgarrar con dos armas: bonif. al daño si impactas con ambas armas
 Desjarretar: 2d6 de daño furtivo para reducir a ½ la velocidad del oponente
 Deslizarse a través de la piedra: En lugar de pasar sin dejar rastro, puedes usar fundirse con la piedra
 Desollar: causas heridas dolorosas a objetivos sin armadura
 Destino audaz: evitas la muerte una vez al día
 Destino heroico: sumas +1d6 a tirada d20 una vez al día
 Destino protegido: repites una TS una vez al día
 Destructor kiloren: atontas al enemigo con tu ataque de castigo kiloren

Desviar flechas: desvías un ataque a distancia por asalto
 Determinación firme: usas tu Constitución para modificar los TS de Vol
 Dilectante elfo: +a todas las pruebas de habilidad sin entrenar
 Diplomacia del vagabundo: obtienes aptitudes sociales especiales
 Disciplina inquebrantable: +3 a la TS contra hechizo o compulsión
 Discípulo arcano: Añades conjuros de un dominio a tu lista de clase
 Disparar desde una montura: Reduce a la mitad la penalización por realizar ataques a distancia desde una montura
 Disparar desde una montura mejorado: Reduces o eliminas los penalizadores de ataque con armas a distancia sobre una montura
 Disparo a bocajarro: +1 al ataque a distancia y daño a menos de 30 pies
 Disparo a la carrera: Mover antes y después de un ataque a distancia
 Disparo a larga distancia: Aumenta el alcance en un 50% o un 100%
 Disparo certero: Reduces a la mitad el bonif. por cobertura del oponente
 Disparo coordinado: Tienes un gran talento para los ataques a distancia
 Disparo descendente: +1d6 puntos de daño contra enemigos a 30 pies debajo de ti
 Disparo penetrante: tu ataque a distancia afecta a todo enemigo en una línea de 60 pies
 Disparo preciso: Anula el -4 por disparar a un combate cuerpo a cuerpo
 Disparo preciso mejorado: Ignora cualquier cobertura/ocultación inferior a total en los ataques a distancia
 Disparo profundo: Utilizas la Fuerza de la gravedad para que tus disparos causen más daño a enemigos que se encuentren por debajo de ti
 Disparo rápido: Un ataque a distancia adicional cada asalto
 Disparo rápido mejorado: Ignoras el penalizador -2 al usar Disparo rápido
 Disparo supremo: Preparas una acción de disparo, negando el bonif. por Destreza a un enemigo atacado por tu aliado.
 Disparos múltiples: Disparas dos o más flechas simultáneamente
 Distracción mejorada: Usas Engañar para crear una distracción, y luego Esconderte como acción de movimiento
 Dominio de la locura: convocas criaturas pseudonaturales
 Dominio de la sombra retorcida: ganas ocultación al usar ilusiones
 Dominio de las brumas: puedes ver criaturas etéreas
 Dominio de los habitantes del crepúsculo: prolongar conjuro al convocar ciertas criaturas
 Dominio de los muertos: transformas a los muertos en fantasmas
 Dominio de los sueños: +1 a la CD de conjuros de ilusión o miedo
 Dominio del campo de batalla: prolongas conjuros de batalla
 Dominio del caos y el orden: ver descripción
 Dominio del cielo azul: prolongar conjuro a conjuros de vuelo
 Dominio del día y la noche: maximizar conjuro a curar o infligir heridas
 Dominio del dolor: +2 Fue por cada 50 puntos de daño recibidos
 Dominio del encanto feérico: prolongar conjuro encantamientos
 Dominio del hielo y el fuego: amplias conjuros de fuego o hielo
 Dominio del vacío de plata: apresuras teleportación, pero baja el NL
 Dominios espontáneos: llenas tus espacios de dominio si los necesitas
 Don de la marca aberrante: 3 usos diarios de tu marca de dragón
 Don de lenguas: +4 a Inteligencia para determinar idiomas iniciales
 Dragón allegado: Ganas el servicio de un aliado dragón leal
 Dragón familiar: puedes seleccionar una cría de dragón como familiar
 Drow de alta cuna: Detectar el bien, detectar magia y levitar una vez al día
 Druida manifestador: varios efectos que afectan a tus conjuros
 Dureza: +3 puntos de golpe
 Dureza arcana: gasta un conjuro preparado o espacio de conjuro para curarse a 0 pg o menos
 Dureza mejorada: Obtienes tantos PG como tus DG actuales
 Duro de pelar: Permaneces consciente entre -1 y -9 pg



Eclesiarca: Reunir información y Saber (local) son habilidades de clase. +2 a puntuación de Liderazgo
 El agua vence a la piedra: +4 al daño al golpear a un rival con RD
 Elegido de los inmortales: mejoras a curar y expulsar muertos vivientes
 Elementalista calishita: Puedes especializarte en la tradición de la magia del aire o del fuego
 Embestida arrasadora: tumbas al oponente como parte de una embestida
 Embestida mejorada: +4 a los ataques de embestida; sin AdO
 Embestida en plancha: Doble daño en carga con éxito pero provoca AdO
 Emboscador rápido: apilas niveles de pícaro y batidor
 Embotar conjuro: reduce la CD de tu TS contra un conjuro dañino, gastando un conjuro preparado o espacio de conjuro
 Empatía con los muertos vivientes: Puedes emplear Diplomacia para influir sobre los muertos vivientes

Empuñar dos varitas: Usa una segunda varita por 2 cargas adicionales
 Empuñar varita con audacia: Incrementa el nivel de lanzador de una varita gastando una carga adicional
 Enano escudo custodio: +1 al NL cuando lanzas un conjuro protector
 Encantamiento inquietante: tus encantamientos perjudican ataque y CA
 Enemigo antinatural: +2 a Saber (dungeons) y daño con aberraciones
 Enemigo mágico predilecto: magia más efectiva contra un tipo de criatura
 Entereza nacida de los dragones: Eres más hábil atacando dragones
 Enemigo predilecto mejorado: 3 puntos de daño más a enemigo predilecto
 Engañoso: Bonificador +2 a las pruebas de Disfrazarse y Falsificar
 Engarro: puedes iniciar una presa como con Agarrón mejorado
 Enlace respiratorio: das aptitud de respirar bajo el agua a una criatura
 Entereza nacida de la tumba: +2 a TS contra conjuros, aptitudes enajenadoras, veneno y enfermedades
 Entrenado en un harén: +2 a Diplomacia e Interpretar
 Entrenador de dragones: entrenas dragones y criaturas dragoniles
 Entrenamiento caballeresco: puedes ser multiclase con niveles de paladín
 Entrenamiento monástico: puedes ser multiclase con niveles de monje
 Entrenamiento vremyonni: +2 a Saber (arcano) y Con. de conjuros
 Esclavo draconico: los dragones malignos te consideran un aliado
 Escuchar lo invisible: determinas la posición de un objetivo por el sonido, en vez de por la vista
 Escudo de los Deneith: usas tu marca para bonif. de esquivar a la CA
 Escudo sombrío: +2 a TS contra conjuros con descriptor sombrío o magia de urdimbre sombría
 Espacio adicional: un espacio de conjuro adicional de hasta un nivel inferior al máximo actual
 Espalda de piedra: evita el flanqueo cuando hay un muro a un lado
 Especialización con armaduras: RD 2/- con la armadura elegida
 Especialización con escudos: aumenta el bonificador por escudo en +1
 Especialización con un arma: +2 a las tiradas de daño con el arma elegida
 Especialización en conjuros a distancia: +2 al daño con conj. a distancia
 Especialización en conjuros de toque: +2 al daño con conjuros de toque
 Especialización mayor con un arma: +4 al daño con el arma elegida
 Espíritu ancestral: +2 a las pruebas de Saber (historia) y Sanar
 Espíritu defensor: ganas repetición de iniciativa, +2 a CA tras repetir
 Espíritu del semental: +1 al ataque y daño a caballo
 Espíritu guardián: repetir la tirada de iniciativa 2/día, repite un TS 1/día
 Espíritu heroico: +3 puntos de acción por nivel
 Espíritu indómito: tira dos veces contra ataques de miedo y enajenadores
 Espíritu veloz: repetir iniciativa, acción extra de movimiento después de repetir
 Espíritu vengativo: ganas repetición de iniciativa, enemigo recibe la mitad del daño que te haga
 Esquivar: +1 a la CA contra un objetivo determinado
 Esquivar agotadora: +2 a la CA, pero acabas fatigado
 Esquivar expeditiva: +2 de esquivar al moverte 40 pies por asalto
 Estallido ki: uso de Puñetazo aturdirador para lanzar una bola de energía ki
 Estocada precisa: ignoras cobertura, excepto total, cuando atacas c/c
 Estudioso de Galifar: +4 a pruebas de Saber concretas
 Evaluación rápida: cubre espontáneamente un espacio con un conjuro conocido
 Evasión asombrosa: puedes moverte y esconderte tras un uso de evasión
 Evasión en combate: niega un ataque al enemigo si luchas a la defensiva
 Evocación penetrante: 10 puntos de daño de energía se vuelven daño sin tipo
 Experto en venenos: +1 para resistir un veneno
 Experto táctico: los aliados ganan un +2 a ataque y daño durante un asalto contra un objetivo al que hayas impactado con un AdO
 Explorador guerrillero: sabes aprovechar al máximo tus sentidos
 Expulsión incrementada: expulsar o reprender 4 veces más por día
 Expulsión mejorada: +1 nivel para las pruebas de expulsión



Facilidad para la magia: +2 a Con. de conjuros y Usar objeto mágico
 Familiar de carne remendada: el familiar obtiene cualidades de muerto viviente y tú puedes controlar 4DG adicionales de muertos vivientes
 Familiar marcial: el Familiar entra en casillas ocupadas por enemigos sin provocar ataques
 Familiar mejorado: obtienes un familiar más orientado al combate
 Familiar oculto: el Familiar puede ocultarse en tu casilla
 Familiar sortilego: el Familiar obtiene aptitud limitada para lanzar conjuros
 Familiar vinculado: Tu familiar y tú intercambiais daño tras un ataque letal
 Familiaridad con armas mejorada: las armas raciales son marciales
 Favorito de la casa: miembro de poderosa casa mercantil, pedir favores
 Ferocidad de gnoll: ataque de mordisco que hace 1d6 de daño

Capítulo 6 – Resúmenes

Filo adicional: +1 al filo del mágico de guerra, +¼ niveles de mágico de guerra
Finta acrobática: +5 a prueba de finta tras efectuar Piruetas con éxito
Finta mejorada: Finta en combate como acción de movimiento
Flanqueo adaptable: flanqueo a un enemigo desde una casilla adyacente
Flanqueo exasperante: +4 a los ataques al flanquear
Flecha preparada: causas estragos con tus armas de proyectiles contra los oponentes que cargan
Flotar: la criatura puede detener su movimiento en medio del aire
Forajido audaz: apilas niveles de pícaro y espadachín
Forma bestial: Forma salvaje en forma de bestia mágica
Forma de sabandija: Forma salvaje en forma de sabandija
Forma salvaje de dragón: puedes tomar la forma de un dragón
Fortaleza agotadora: +6 a TS de Fortaleza, pero quedas grogui
Fortaleza nacida de la tumba: 25% de resistencia a críticos, inmune al daño masivo
Frenesí cortante: un ataque adicional con un arma cortante
Fuente de vida: ganas una TS para evitar la consunción de energía
Fuerza de personalidad: Sumas bonif. de Car y no de Sab a la TS de Vol.
Furia adicional: Número de usos de rabia al día aumenta en 2
Furia compartida: tu compañero animal entra en furia contigo
Furia de dragón: RE 10 y bonif. +2 de armadura natural en furia
Furia de la piedra: +1 a la armadura natural en furia
Furia destructiva: +8 en las pruebas de Fue para romper objetos
Furia instantánea: Entrás en furia incluso cuando no es tu turno
Furia intimidatoria: Un enemigo a menos de 30' quede estremecido
Furia involuntaria: entras en Furia al recibir 50 puntos de daño
Furia irracional: 1 vez por furia o frenesí, retarda efecto de ataque/conjuro
Furia prolongada: La Furia dura 5 asaltos adicionales
Furia temeraria: -2 a la CA, +2 a Fuerza y Con en furia

G

Gambito de Robilar: concede al enemigo bonif. a ataque y daño, pero provoca ataques de oportunidad
Giro de muñeca: el oponente está desprevenido durante un ataque
Gnomo de las rocas bribón: +1 al poder de conjuro de aptitudes de Ilusión
Gnomo de los bosques fantasmagórico: +1 al poder de conjuro de conjuros y aptitudes de ilusión
Golpe a la arteria: 1d6 de daño furtivo por 1 punto de daño por asalto
Golpe de muñeca doble: consideras espada de dos hojas arma de monje
Golpe acerado en espiral: consideras espada larga como arma de monje
Golpe arcano: Sacrificas un conjuro por un +1 en los ataques y +1d6 de daño por nivel de conjuro
Golpe axiomático: +2d6 de daño sin arma contra oponentes caóticos
Golpe bajo: Haces un ataque c/c contra un oponente más grande
Golpe bajo mejorado: Golpe bajo no provoca ataque de oportunidad
Golpe de la serpiente: consideras lanza larga como arma de monje
Golpe de muñeca: oponente desprevenido al sacar tu arma y atacar
Golpe descarnador: los objetivos sufren -4 a los ataques, TS y pruebas durante 1 minuto
Golpe eficaz: sumas daño por hostigamiento o ataque furtivo a tus críticos
Golpe con el escudo mejorado: conservas bonif. a CA golpeando con el escudo
Golpe demoledor: tus golpes hacen que tus oponentes salgan volando
Golpe hábil: ignoras la armadura, natural o no
Golpe inesperado del sauce: usas Puñetazo aturdir con un bastón
Golpe mortal: Golpe de gracia como una acción estándar
Golpe resonante: posible efecto intimidador con un ataque crítico
Golpe sobre la cabeza: realizas un ataque de oportunidad contra un enemigo que ataque desde arriba
Golpetazo con el escudo: usas el escudo para atontar al oponente
Grito de kiai: los oponentes quedan estremecidos durante 1d6 asaltos
Gran fortaleza: bonif. +2 a las salvaciones de Fortaleza
Gran grito de kiai: los enemigos que oigan tu grito son presa del pánico
Gran hendedura: sin límite a los ataques de Hendedura por asalto
Granadero: +1 a los ataques con armas deflagradoras
Grande y en carga: empujas a enemigos que se acercan
Guarda iniciado: +2 de desvío a la CA, añades conjuros a tu lista. Saltar y Guerrero de la montaña: bonif. al luchar o moverte en terreno montañoso
Tregar como habilidades de clase
Guerrillero: sabes moverte sigilosamente incluso llevando una armadura.

H

Habitante de las profundidades: +2 a Escuchar y +4 a rastrear por el olfato
Habitado a la energía: una resistencia aumenta en 10
Helor mortal: los muertos vivientes infligen +1d6 de daño por frío en ataques c/c
Hendedura: Ataque c/c adicional después de acabar con un objetivo
Heridas espontáneas: Cambia conjuros por conjuros de infligir de tu lista
Hijo de los pantanos: +2 a Avistar y Supervivencia en pantanos
Hijo del invierno: consideras las sabandijas como animales, añade las sabandijas a la lista de convocar aliado natural
Hijo del invierno: la CD para resistir daño atenuado por frío es 10
Historia oral: +2 a Saber (historia) e Interpretar
Hombre de mundo: Usas cualquier habilidad, incluso las "sólo entrenadas"
Hostigador espectral: Obtienes bonif. mientras seas invisible
Hostigar mejorado: +2d6/CA +2 durante el hostigamiento
Huesos ágiles: los muertos vivientes ganan +4 a iniciativa y +10/asalto

I

Ilusión deslumbrante: deslumbras enemigos a 30' al lanzar ilusiones
Impacto acrobático: +4 al ataque contra un rival que evites con Piruetas
Impacto aplastante: +1 al ataque por cada impacto con arma contundente
Impacto arrasador: Empleas un uso de conjuro para ganar bonificadores al ataque y al daño contra constructos y muertos vivientes
Impacto asombroso: Limitas al objetivo a una sola acción durante 1 asalto
Impacto atenuado: Sin penalización para daño no letal; el ataque furtivo del pícaro causa daño no letal
Impacto brutal: Atontas a un rival tras un ataque contundente con éxito
Impacto coordinado: +1 a ataque si tu compañero o montura atacan al mismo objetivo
Impacto defensivo: +4 al ataque después de una defensa total con éxito
Impacto doble: Atacas una vez con cada mano como acción estándar
Impacto intimidatorio: Intimidar + ataque para estremecer a un rival
Impacto kármico: -4 a la CA al realizar un ataque de oportunidad contra oponentes cuerpo a cuerpo que te golpeen
Impacto kobold: +1d6 de daño contra enanos, fatas y gnomos flanqueados
Impacto sin arma mejorado: Se te considera armado estando desarmado
Impacto sin arma versátil: Causa daño contundente, perforante o cortante con tus ataques sin arma
Impacto con varita: Realizar ataques de toque con una varita para infligir 1d6 de daño y aplicar el conjuro a la criatura
Impulsar aptitud sortílega: La CD de una aptitud sortílega aumenta en +2
Impulsar resistencia a conjuros: La RC aumenta en +2
Incremento de acción: al gastar un punto de acción tiras d8 en lugar de d6
Indagar: Empleas Saber para obtener información de libros y pergaminos
Ingeniero de asedio: Tienes una habilidad especial para familiarizarte con el funcionamiento de las máquinas de asedio, como catapultas y arietes
Iniciativa mejorada: Bonificador +4 a las pruebas de iniciativa
Injertar carne: puedes hacer injertos de un tipo determinado
Inmunidad a enfermedad: inmune a una enfermedad y resistente a otras
Inmunidad al veneno: Inmune a un tipo de veneno y resistente a otros
Inquisidor devoto: Castigar al mal y ataque furtivo para atontar al enemigo
Intensificar aptitud sortílega: Usar aptitud sortílega a un nivel mayor 3/día
Intensificar expulsión: puedes expulsar a muertos vivientes más poderosos
Intérprete devoto: Los niveles de paladín y bardo se apilan para castigar al mal y música de bardo
Intérprete versátil: Tratas una serie de habilidades de Interpretar como si tuvieras los mismos rangos que en la que tengas más
Intuición de combate: +1 al ataque contra oponente con el que estuvieras enzarzado en el asalto anterior
Intuitivo: Usar detectar magia, detectar puertas secretas y leer magia como aptitudes sortílegas 1/día
Investigador: Bonif. +2 a las pruebas de Buscar y reunir información
Investigar: Usas la habilidad Buscar para analizar la escena de un crimen
Invocación adicional: Una invocación adicional de un grado menor al máximo actual

J

Jinete aéreo: +2 a Trato con animales y Montar (hipogrifo)
Jinete arácnido: +2 a Trato con animales y Montar (cualquier arácnido)
Jinete de murciélagos: +2 a Trato con animales y Montar (murciélago terrible)

Capítulo 6 – Resúmenes

Jotunbrud: Se te considera Grande para pruebas de presa o embestida y ataques especiales de los monstruos



Ladrón psíquico: robas energía psíquica
Lanzador de batalla: Ignorar el fallo de conjuros de armadura más pesada
Lanzador de conjuros experto: Tu NL es +4 pero no supera tus DG
Lanzador de conjuros prodigioso: aumentas tu característica principal para la CD y los TS de tus conjuros
Lanzador de conjuros versátil: usa dos espacios de nivel inferior para lanzar un conjuro de nivel mayor
Lanzador de conjuros veterano: Incrementa el nivel de lanzador en +4
Lanzador primitivo: Al añadir componentes a un conjuro añades +1 nivel efectivo al conjuro
Lanzamiento brutal: Usas la Fue en vez de Des para las tiradas de ataque con armas arrojadas
Lanzamiento de conjuros en movimiento: Lanzas un conjuro y te mueves al mismo tiempo
Lanzamiento de conjuros escudado: sin AdO al lanzar conjuros con un escudo preparado
Lanzamiento de conjuros espontáneo: Intercambias uno de los conjuros preparados por otro conjuro de tu lista
Lanzamiento de conjuros melódico: usa Interpretar en lugar de Concentración, lanzas conjuros usando música de bardo
Lanzamiento de rocas: lanzas rocas como un gigante
Lanzamiento de rocas mejorado: lanzas rocas más lejos y con más precisión
Lanzamiento poderoso: ataque poderoso con armas arrojadas
Lanzar cualquier cosa: Lanzas un arma cuerpo a cuerpo sin penalizador
Lanzar enemigo: puedes lanzar a un enemigo más pequeño que tú
Lanzarse para cubrirse: Repites un TS de Ref. fallido y acabas tumbado
Largo alcance: Aumenta el alcance de los ataques a 10' con lanza o 15' con lanza larga
Levitación mejorada: Usar levitar en incrementos de 10 minutos
Líder natural: Tienes una cualidad innata para comandar tropas.
Liderazgo: Atraes allegados y seguidores
Liderazgo de muertos vivientes: atraes seguidores y allegados muertos vivientes
Linaje celestial: Protección contra el mal 3/día y bendecir 1/día
Linaje elemental: +4 a los TS contra veneno, sueño, parálisis y aturdimiento. 25% de convertir un impacto crítico en un impacto normal
Linaje infernal: Protección contra el bien 3/día y perdición 1/día
Lingüista arcano: +1 nivel de lanzador a ciertos conjuros
Llama de la vida inextinguible: +2 a los TS contra muertos vivientes
Llamada instantánea: llamas a tu montura especial como acción rápida
Llamas curativas: Recibes curación al tocar el fuego
Lucha astuta: Bonificadores para escapar de una presa o sujeción
Lucha a ciegas: Vuelve a tirar la posibilidad de fallo por ocultación
Lucha cerrada: Usas contraataque para resistirte a una presa
Lucha con dos armas desmesuradas: Tratas un arma a una mano en la mano torpe como si fuera ligera
Lucha de cerca: Evitas con más facilidad ser apresado
Lucha en falange: Bonif. a la CA y TS de Ref. al luchar en pared de escudo
Lucha en túneles: sin penalizador a ataques o CA al escurrirse
Lucha habilidosa: Escapas más fácilmente de una presa o agarre
Luchar apiñados: Ocupas la misma casilla que otro aliado con la dote, ganas un bonificador +1 por aliado (hasta el bonificador de Destreza)
Luz a luz del día: En lugar de luz, creas luz del día. 2 usos diarios más



Maestría con arma a distancia: Soltura y especialización a grupo de armas
Maestría con arma cuerpo a cuerpo: Soltura y especialización a grupo de armas
Maestría en conjuros: Preparar algunos conjuros sin un libro de conjuros
Maestro del conocimiento: +1 a todas las habilidades de Saber
Maestro en venenos: bonificador para resistir venenos
Maestro robaconjuros: apilas niveles de robaconjuros y clases arcanas
Magia tenaz: A los usuarios de la Urdimbre les cuesta disipar tus conjuros
Mago ascético: Los niveles de monje y hechicero se apilan para bonificador a la CA (basado en Car), sacrificas conjuro para obtener bonificador a impacto sin arma.
Maestría arcana: Elegir 10 en las pruebas de nivel de lanzador
Maestro manipulador: Dos usos nuevos de la habilidad Diplomacia

Maestro svirfneblin de la quimera: +1 al poder de conjuro de aptitudes sortílegas y conjuros de ilusión
Magia de azote de aberraciones: +2d6 de daño a aberraciones
Magia de la tierra: cargas conjuros con energía positiva curando 2 puntos/nivel de conjuro
Magia de la Urdimbre Sombria: puedes usar la Urdimbre Sombria
Mago errante hin: +1 Nivel de Lanzador para conjuros que ayudan a viajar
Mago sureño: 1/día, lanzas conjuros divinos como si fuesen arcanos y viceversa
Mancillar aptitud sortílega: Descriptor maligno a una aptitud sortílega
Manifestación escudada: sin AdO al manifestar poderes con un escudo preparado
Maniobrabilidad mejorada: La maniobrabilidad mejora un grado
Manipulador mental duergar: +1 al Poder de Conjuro para conjuros y aptitudes sortílegas de encantamiento
Mantener la formación: Un ataque de oportunidad contra un enemigo que carga
Mano conjuradora: Usar abrir/cerrar, disco flotante de Tenser y mano del mago como aptitudes sortílegas 1/día
Manos firmes: +2 trucos de manipulación
Manos hábiles: +2 a las pruebas de Juegos de Manos y Uso de cuerdas
Mantener el ki: tu poder de ki dura 1 asalto más
Marca del dragón aberrante: Manifiestas una aptitud sortílega de Marca aberrante
Marca del dragón mayor: Elige una aptitud sortílega de una Marca del dragón mayor asociada con tu casa
Marca del dragón menor: Eliges una aptitud sortílega de una Marca del dragón menor asociada con tu casa
Marca del dragón mínima: Elige una aptitud sortílega de una Marca del dragón mínima asociada con tu casa
Marcado por fantasmas: +2 a ataques, daño y TS contra muertos vivientes incorporales
Maximizar aptitud sortílega: Maximizar las variables numéricas de la aptitud sortílega hasta 3/día
Melodía cautivadora: usas música de bardo para subir CD de conjuro
Melodía obsesiva: la música de bardo causa miedo
Mente abierta: Ganas inmediatamente 5 puntos de habilidad
Mente centrada: +2 al elegir 10 ó 20 en pruebas de Inteligencia
Mente dura: +3 a los TS contra psiónica
Mente férrea: +4 a TS contra efectos psiónicos y +1 a los TS de Voluntad
Metalurgia: +3 a todas las pruebas de artesanía
Metamagia práctica: reduce incremento de nivel por metamagia
Metamagia rápida: usas metamagia sin aumentar el tiempo de lanzamiento
Mirada profética: Detectar magia a voluntad, uso de Averiguar intenciones para determinar el nivel de conjuro más alto de un enemigo
Misionero khondazhano: +1 ó +2 al NL al lanzar algunos conjuros
Misterio de la marca aberrante: usas tu marca para aumentar el NL
Moldear la piedra: +2 a artesanía (mampostería) y afinidad con la piedra
Montañero firme: siempre eliges 10 en pruebas de Saltar y Trepas
Montura dracónica: El dragón te sirve como montura fiel
Morador del desierto: la CD para resistir daño atenuado por calor es 10
Moveirse por el bosque: Ignoras algunos penalizadores por terreno. +1 a la CA al luchar en bosques
Movilidad: Bonificador +4 a la CA contra algunos ataques de oportunidad
Movilidad montada: Eres un jinete experto en esquivar a tus oponentes.
Muro de escudos: Sabes usar el escudo en formación con otros
Música adicional: Ganas cuatro usos adicionales al día de música de bardo
Música de la creación: tu música de bardo duplica la duración de los conjuros de conjuración (creación) y bonif +4 a las pruebas de Artesanía
Música del crecimiento: +4 a Fue y Con de animales y plantas a 30'.



Nacido en una necrópolis: Usar causar miedo, sonido fantasma y toque de fatiga como aptitudes sortílegas 1/día
Nacido para volar: bonificador a salvaciones y pruebas para maniobrar
Nadar rápido: La velocidad de Nadar aumenta 20'
Natación mejorada: Doblas tu velocidad nadando
Negociador: Bonif. +2 a las pruebas de Averiguar intenciones y Diplomacia
Negociador infernal: +2 al NL al contactar con otro plano y otros beneficios
Ni un pelo de tonto: +2 a Averiguar intenciones y Reunir información
Nigromancia temible: conjuros de nigromancia estremecen al enemigo
Nigropotente: +4 al daño con el arma elegida contra muertos vivientes

Capítulo 6 – Resúmenes

Nociones idiomáticas: puedes comunicarte en idiomas que no conoces
Noctámbulo: Usar luces danzantes, prestidigitación y sirviente invisible como aptitudes sortílegas 1/día
Nómada de los pastos: puedes viajar más horas sin cansarte
Nutrirse de la tierra: Mayor índice de curación natural. Bonificador a algunas tiradas de Con



Observador rápido: Avistar y Escuchar como acciones gratuitas, +2 a las pruebas de iniciativa
Obtener familiar: Obtener un familiar igual que un mago o un hechicero
Oda del corazón: Incrementa los efectos de la música de bardo
Ofensiva temeraria: -4 a la CA para ganar +4 en todos los ataques
Oído verde: Afectar a plantas con tu música de bardo
Oído de zorro: pruebas de Escuchar revelan información adicional
Ojos de drow: Ganas visión en la oscuridad 120'
Ojos de luz: Luz abrasadora 1/día
Ojos en la nuca: Los oponentes no obtienen el beneficio del flanqueo
Oleada de acción: Gastas 2 puntos de acción para realizar un movimiento o acción estándar adicional
Olfato asombroso: localizas un rastro a 20'
Olfato mejorado: detectas enemigos por el olfato a 60'
Oneiromancia: ventajas para lanzar conjuros mientras estás en el sueño
Oneiromancia mejorada: añades conjuros a tu lista de clase
Oportunista samaritano: Cambia un AdO por prestar ayuda
Optimización de armadura pesada: reduces penalizador de armadura y aumentas CA en 1
Optimización de armadura pesada mayor: reduces penalizador de armadura y aumentas CA en 2
Ostentación arcana: Gasta conjuro para obtener un beneficio a Interpretar



Paralizar la vida: Paraliza al oponente con un impacto sin arma
Paso lateral astuto: Evitas una embestida o zancadilla con mayor facilidad
Paso liviano: te mueves en silencio dejando pocos rastros
Patada giratoria: Ataque sin arma adicional contra un oponente al que acabes de hacer un crítico
Patada voladora: +1d12 de daño en ataques sin arma al cargar
Percibir debilidad: Tus ataques superan con más facilidad RD y dureza
Perdición de dragones: Críticos contra dragones hacen un daño tremendo
Pericia en combate: Cambia bonificador de ataque por CA (máx. 5 puntos)
Pericia en combate mejorada: Reduces tu ataque para mejorar tu CA
Perseguir: Gastas un punto de acción para ocupar una casilla que un rival acaba de abandonar
Persuasivo: Bonif. +2 a las pruebas de Engañar e Intimidar
Picado poderoso: Abate a un enemigo ocasionándole daño adicional
Pícaro ascético: Los niveles de monje y pícaro se apilan para el daño de ataque furtivo, el at. furtivo sin arma gana CD de aturdimiento mejorada
Pícaro veterano: ganas ventajas extra de tus aptitudes especiales
Piel endurecida: los muertos vivos obtienen +2 a la armadura natural
Pies ligeros: Cambias de dirección una vez mientras corres o cargas
Pisotear: El objetivo no puede evitar ataque de arrollar desde una montura
Pisoteo centauro: ataque de coz contra los oponentes que arrollas
Poder legítimo: Sumas tu Fuerza a la puntuación de Liderazgo
Poder nigromántico: los muertos vivos obtienen +2 a ataque y daño
Potenciar aptitud sortílega: Aptitud sortílega aumenta su potencia un 50%
Potenciar expulsión: Puedes expulsar más muertos vivos
Portador de la luz: Tres expulsiones para dar +2 de Poder de conjuro
Precisión de conjuros extraordinaria: Excluyes a una criatura del área de un conjuro
Preparación arcana: Preparar con antelación conjuros arcanos con dotes metamágicas para lanzarlos más rápido
Presa mejorada: +4 a las pruebas de presa, sin ataque de oportunidad
Presencia nigromántica: resistencia a la expulsión +4 a los muertos vivos que tengas a 60'
Presencia pavorosa: Ganas la aptitud de presencia pavorosa
Presencia sobrecogedora: intimidas al enemigo para dejarle estremecido
Profundizar oscuridad:
Prolongar furia: Suma 5 asaltos a la duración de tu furia
Protección adicional con el escudo: Obtienes bonificador por escudo contra toques, embestidas, desarmes, presas, derribos y arrollamientos
Provocación: haces que el enemigo sólo te ataque a ti cuerpo a cuerpo

Provocador: El objetivo sólo te ataca a ti
Proyección defensiva: Derribo después de que el ataque del enemigo falle
Puñetazo ardiente: gasta un uso de Puñetazo aturdir para envolver manos y pies con energía ardiente que causa +1d6 puntos de daño
Puñetazo aturdir: Aturde a un oponente con un impacto sin arma
Puño martilleante:
Puños atraviesapiedras:
Puños de hierro: +1d6 en ataques sin arma
Purificar aptitud sortílega: Añade descriptor "bien" a una aptitud sortílega; las criaturas neutrales sufren mitad de daño, las buenas no sufren daño



Quiste madre: Mother obtienes acceso a conjuros especiales
Quitarse de enmedio: enemigo ataca a un aliado, no a ti, si superas prueba de Engañar



Rastreador devoto: Montura especial se convierte en compañero animal.
Niveles de paladín y explorador se apilan para castigar el mal y empatía salvaje
Rapidez de los Orien: usas tu marca para mejorar tu movimiento
Rastrear: Usas la habilidad de Supervivencia para rastrear
Rastreo urbano: Puedes seguir el rastro de una persona en entorno urbano
Reagrupamiento valeroso: Reagrupas a unidades amigas desmoralizadas gracias a tu música de bardo
Recarga rápida: Recargas ballestas más rápido
Reconocer impostor: +4 a Avistar opuesta a pruebas de Disfrazarse. +4 a Averiguar Intenciones opuesta a Engañar
Reintentar ataque a distancia: repites conjuro o aptitud sortílega con -5
Reflejos aéreos: bonif. a las TS de Reflejos basado en la maniobrabilidad
Reflejos agotadores: +6 a la TS de Reflejos, pero quedas tumbado y atontado
Reflejos de combate: Ataques de oportunidad adicionales
Reflejos intuitivos: Sumas bonif. de Int en vez del de Des a las TS de Ref.
Reflejos rápidos: Bonificador +2 a las salvaciones de Reflejos
Reforzar resistencia: +4 a la resistencia a la expulsión
Reliquia ancestral: Crea un objeto mágico personal.
Repeler aberración: mantienes a raya a las aberraciones
Réquiem: la música de bardo afecta a los muertos vivos
Reserva de ki ampliada: 3 usos diarios de poder ki
Resistencia a la energía mejorada: Aumenta en 5 la RE
Resistencia mayor: Aumenta +1 la RD
Resistencia tropical: +2 a Supervivencia y +2 a TS de Fortaleza contra enfermedades
Resistente a la plaga: +4 a TS contra enfermedad y efectos que produzcan enfermedades
Resonancia: +2 a la CD de tus ataques sónicos
Resoplar: puedes derribar a tus enemigos con tus soplidos
Respiración controlada: aguantas el doble fuera del agua
Retardar poción: retrasas efecto de poción y lo activas como acción rápida
Revolverse: puedes evitar un ataque que te habría reducido a 0 pg
Ritual de la oposición arcana: +1 a TS contra conjuros arcanos
Ritual del abrazo de la plaga: +1 a TS contra venenos y enfermedades
Ritual del alma eterna: inmune a los efectos del viaje interplanetario
Ritual del vínculo forestal: te mueves mejor por el bosque
Romper arma a distancia: Usas un arma a distancia para desarmar a un enemigo con penalizador de daño reducido
Romper arma mejorado: +4 a los intentos de romper armas; sin AdO



Saber de veterano: A diferencia de otros, eres capaz de ver las ventajas que se podrían obtener en el campo de batalla
Saltador celestial: No se dobla la CD para saltos en parado, +5 para saltos en carrera
Saltamontes: +2 a Equilibrio y Trepas
Salto de batalla: Haces una carga al caer desde arriba
Salto poderoso: +10 a Saltar y reduces el daño de caídas
Sangre de Azer: +4 a TS contra efectos de fuego y +1 a Artesanía
Sangre del señor de la guerra: +2 a Diplomacia e Intimidar contra orcos.
Los orcos bajo tu mando reciben +1 a los ataques y TS de Voluntad

Capítulo 6 – Resúmenes

Sangre pétrea: 50% por asalto de estabilizarte en lugar de 10%
Secreto de conjuro adicional: Permite ampliar, prolongar, silenciar o lanzar sin moverse permanentemente un conjuro
Seductor: +2 trucos de interacción
Semblante sombrío: +2 a Intimidar y Averiguar intenciones
Semivivo aereni: mejoras al tratar con muertos vivientes
Sentido de Yondalla: suma bonif. de Sabiduría a prueba de Iniciativa
Sigilo urbano: +3 a Esconderse y Moverse sigilosamente en ciudades
Sigiloso: Bonif. +2 a las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente
Sintonizar objeto mágico: evitas pruebas de Usar objeto mágico
Sobrellevar: obtienes reducción de daño 2/-
Soltura aereni: +3 a una nueva habilidad clásica
Soltura con la magia (caótica, maligna, benigna o legal): +2 en CDs de salvación para conjuros con descriptor de alineamiento
Soltura con un arma: bonif. +1 a las tiradas de ataque con el arma elegida
Soltura con un dominio: +1 nivel de lanzador para un dominio
Soltura con una aptitud: +2 a la CD de los TS contra la aptitud
Soltura con una aptitud sortilega: +2 a la CD de los TS contra la aptitud
Soltura con una escuela de magia: bonif. +1 a la CD de las salvaciones contra una escuela de magia determinada
Soltura mayor con un arma: +2 a las tiradas de ataque con el arma elegida
Soltura mayor con una escuela de magia: +1 a la CD de las salvaciones contra una escuela de magia determinada
Soltura metamágica con una escuela de magia: reduces el coste de usar dotes metamágicas
Soltura con una habilidad: bonif. +3 a las pruebas con la habilidad elegida
Subsónico: produces efectos de música de bardo muy suavemente
Suerte de Dallah Thau: +5 a una TS una vez al día
Suerte rabiosa: un punto de acción temporal mientras estás en furia
Sujetar a distancia: usas un arma a distancia para desarmar a un enemigo con penalizador de daño reducido
Sujetar escudo: Dejas temporalmente inútil el escudo de un oponente
Superioridad aérea: +1 de esquivar contra oponentes menos maniobrables
Supremacía con un arma: Obtiene mejores aptitudes con el arma elegida
Sutileza con las armas: Utiliza el bonificador de Des en lugar del de Fue en las tiradas de ataque con armas ligeras cuerpo a cuerpo



Táctico marcial: +2 al daño contra un enemigo al que acabes de acertar
Tasar objeto mágico: Tasación para ver propiedades de un objeto mágico
Tesis arcana: Nivel de Lanzador +2, metamagia más fácil con un conjuro
Tatuaje sagrado: +1 a la CD de las TS contra conjuros en zonas sagradas
Temática de conjuros: la CD para identificar tus conjuros aumenta en +4
Teócrata: +2 a Diplomacia y Saber (religión)
Tirador capaz: +2 a ataques a distancia contra enemigos desprevenidos, +4 a Esconderse después de disparar
Tiro con arco zen: Usas Sab en vez de Des para los ataques a distancia
Toque debilitante: la Fuerza del enemigo baja 6 durante 1 minuto
Toque doloroso: Los oponentes aturcidos quedan mareados 1 asalto
Tótem bestial: +4 a los TS contra formas de ataque específicas
Tótem dracónico: Obtienes RE 5 contra un tipo concreto de energía
Trampero extraordinario: reduce costes de trampas un 25% o desprevenidos
Trampero táctil: Sumas el bonificador de Des, en vez del de Int, a las pruebas de Buscar e Inutilizar mecanismo
Transformación sobrenatural: conviertes aptitud sortilega en sobrenatural
Transmutación endurecedora: obtienes RD al lanzar un conjuro de ansmutación.
Traspasar ocultación mágica: Ignorar la ocultación basada en conjuros de las criaturas que ataques
Traspasar protección mágica: Ignora bonif. a la CA de conjuros



Uso ágil de escudos: Reduce malus de arma al usar el golpe con el escudo



Valentía de cazadragones: La presencia pavorosa del dragón es menos efectiva contra tus aliados y contra ti
Vida diuturna: ignoras penalizadores por niveles negativos
Vida perdurable: purgas niveles negativos con salvaciones de Voluntad
Vigor de la marca aberrante: usas tu marca para obtener pg temporales
Vínculo arcano con el compañero: Compartes conjuros a mayor distancia
Vínculo natural: +3 a nivel de druida al determinar aptitudes de compañero animal
Visión posterior: Invocar visiones del pasado para ayudarte en una tarea
Viraje Brusco: puedes girar 180° en tu vuelo
Vitalidad nacida de la tumba: no necesitas dormir, inmune a sueño mágico
Voluntad agotadora: +6 a la TS de Voluntad, pero quedas estremecido
Voluntad antinatural: sumas Carisma a las TS de Voluntad contra miedo
Voluntad de hierro: Bonif. +2 a las salvaciones de Voluntad
Vuelo mejorado: Tu clase de maniobrabilidad mejora en un grado



Dotes de Acecho

Atacante persistente: consigues ataques furtivos
Ataque a la cabeza: dejas a un enemigo confuso 1 asalto
Ataque conmocionador: -2 a pruebas de Inteligencia y Sabiduría
Ataque entorpecedor: -2 a pruebas de Fuerza y Destreza
Consunción mental: quitas puntos de poder a tu objetivo
Erosión arcana: reduces la RC en 5
Impacto ensordecedor: dejas sordo a un enemigo 3 asaltos
Impacto destripador: 1d4 puntos de Con de daño
Impacto piadoso: ignoras el -4 al causar daño no letal
Puñetazo a la garganta: dejas al oponente sin poder hablar

Dotes de Cambiante

Agente curativo: te curas cuando termina el cambio
Amplias zancadas de élite: velocidad terrestre aumenta 10' mientras
Ataque múltiple de cambiante: Reduces la penalización del ataque secundario con un arma natural a -2
Defensa de cambiante: RD 2/plata mientras dure el cambio
Defensa mayor de cambiante: RD 4/plata mientras dure el cambio
Ferocidad de cambiante: luchas sin penalización aunque estés incapacitado o moribundo
Forma física de cambiante: bonif. a Equilibrio, Piruetas y Saltar
Gran desgarradura: Causas 1d4+ 1/2 el modificador de Fue cuando impactes con ambos ataques de garra
Gran mordisco: mejoras el multiplicador de crítico a x3
Magnetismo de cambiante: bonif. a habilidades igual a nº de dotes
Pelaje bestial de élite: el bonif. de armadura natural aumenta a +4
Rasgo de cambiante adicional: elige un segundo rasgo de cambiante
Sigilo de cambiante: bonif. a Esconderse y Moverse sigilosamente
Trepamuros de élite: velocidad trepando +10' durante el cambio

Dotes Ceremoniales

Bendición ritual: Ganas acceso a varios rituales
Lazos de sangre rituales: Ganas acceso a varios rituales

Dotes Corruptas

Conjuro debilitador: utilizas tu corrupción para añadir daño de Constitución o de Sabiduría al lanzar un conjuro
Conocimiento corrupto: ganas bonificadores a las pruebas de conocimiento o conocimiento de bardo
Comprensión lunática: las habilidades de Saber se consideran entrenadas
Corrupción arcana: preparas conjuros corruptos adicionales
Corrupción mágica: potencias tu metamagia con la salud de tus aliados
Estallido de malevolencia: sumas un bonificador basado en tu corrupción
Fe enloquecida: tu depravación te concede conjuros adicionales
Furia corrupta: usas tu degeneración para ganar pgs adicionales y puedes causar daño extra en un ataque
Golpe debilitador: causas daño de característica según tu corrupción
Saber corrupto: ganas bonificadores a tiradas de conocimiento de bardo

Dotes de Creación de Objetos

Anillos adicionales: Puedes llevar y usar hasta cuatro anillos
 Armonizar arma mágica: Bonif. +1 a ataque y daño con un arma mágica
 Artesano excepcional: Reduce tiempo de creación de un objeto un 25%
 Artesano extraordinario: Reduce coste de crear un objeto mágico un 25%
 Artesano legendario: Reduce coste en PX de crear un objeto un 25%
 Crear círculo rúnico: creas círculo de runas
 Elaborar poción: Crear pociones mágicas
 Experto en portales: Creas portales por un 50% de su coste normal
 Fabricar armas y armaduras mágicas: Crear armas, armaduras y escudos mágicos
 Fabricar bastón: Fabricar bastones
 Fabricar cetro: Fabricar cetros
 Fabricar conjuro contingente: Puedes convertir en contingente cualquier conjuro que conozcas
 Fabricar constructo: Puedes crear golems y otros autómatas
 Fabricar objeto maravilloso: Fabricar objetos maravillosos
 Fabricar varita: Fabricar varitas
 Forjar anillo: Crear anillos mágicos
 Inscribir rollo de pergamino: Crear rollos de pergamino
 Inscribir runa: Puedes crear runas mágicas que contengan conjuros
 Ligar elemental: Creas objetos con elementales ligados
 Maestría con las varitas: Incrementa CD y NL de las varitas en 2 puntos
 Magia de tatuaje: Creas tatuajes mágicos de un solo uso
 Santificar reliquia: Realizas objetos mágicos con una conexión divina

Dotes Divinas

Absorber vida profano: robas 1d6 pg a criaturas a 30'
 Armadura divina: Gasta un uso de expulsar/reprender para obtener RD 5/
 Armas gloriosas: Armas de aliados obtienen alineamiento para superar RD
 Aura profana: niebla que concede ocultación, +2 CA a muertos vivientes
 Castigar elemental: Empleas un intento de expulsión para castigar a un elemental
 Contraconjuro espiritual: gastas expulsiones para contraconjurar
 Curación elemental: Empleas un intento de expulsión para curar a los elementales cercanos
 Curación sagrada: Los aliados obtienen curación rápida 3
 Curación sagrada: Gasta una expulsión para bonificadores a la curación
 Custodia de la tierra: gastas intento de reprender para aumentar armadura natural en 2
 Custodia divina: Aumenta alcance de conj. de toque a corto para un aliado
 Discípulo del sol: Empleas un intento de expulsión adicional para destruir muertos vivientes en vez de expulsarlos
 Escudo contra conjuros divino: gastas intento de reprender para +2 a las TS contra conjuros de tus aliados
 Escudo divino: Sumas el bonif. de Car a la defensa de tu escudo
 Espontaneidad con un dominio: Empleas un intento de expulsión para lanzar espontáneamente un conjuro de dominio
 Fortuna divina: Gasta una expulsión para bonif. +4 al siguiente TS
 Impulso profano: maximiza conjuros cercanos de infligir durante 1 asalto
 Impulso sagrado: maximiza conjuros cercanos de curar durante 1 asalto
 Justicia divina: Elige si un enemigo sufre su propio daño o el tuyo
 Limpieza divina: Obtienes un bonificador sagrado +2 en TS de Fort.
 Metamagia divina: Empleas intentos de expulsar/reprender para mejorar conjuros con una dote metamagia
 Nimbo sagrado: Luz que alienta a aliados y perturba a muertos vivientes
 Perforar la oscuridad: gastas intento de expulsión para doblar alcance de visión en la oscuridad
 Poder de conjuro divino: Empleas intentos de expulsar para subir tu NL
 Poder divino: Sumas el bonificador de Car al daño del arma
 Precisión divina: ignoras posibilidad de fallo por incorporealidad
 Purificación sagrada: gasta una expulsión para curar a los vivos y dañar a los muertos vivientes
 Raíces de la montaña: gastas intento de reprender para volverte inamovible
 Rechazar el toque de la muerte: sanas daño de característica, parálisis y niveles negativos
 Recuperar conjuro: gastas expulsiones para recuperar un conjuro lanzado
 Reducción de daño divina: gastas intento de reprender para ganar RD 2/adamantita
 Resistencia divina: Obtienes resistencia al frío 5, electricidad 5 y fuego 5
 Venganza divina: +2d6 de daño en ataques c/c contra muertos vivientes
 Venganza sagrada: +2d6 a ataques c/c contra muertos vivientes
 Vigor divino: Aumenta la velocidad base en 10 pies, obtienes +2 pg/nivel
 Vigor profano: +1d8 pg a aliados muertos vivientes cercanos
 Vitalidad sagrada: inmune a daño y consunción de características y energía

Dotes de Dominio

Devoción (Agua): convocas un elemental de agua con DG según tu nivel
 Devoción (Aire): los ataques a distancia tienen un 50% de fallar
 Devoción (Animal): bonificadores dependiendo del animal escogido
 Devoción (Bien): tú y tus aliados a 30' ganas RD/mal
 Devoción (Caos): bonificadores a la CA o al ataque durante 1 minuto
 Devoción (Curación): obtienes o concedes curación rápida 1 minuto
 Devoción (Destrucción): reduce la CA del del enemigo un minuto
 Devoción (Fuego): causas daño por fuego con ataques cuerpo a cuerpo
 Devoción (Fuerza): ataque de golpetazo adamantino y aptitud de superar dureza con ataques cuerpo a cuerpo
 Devoción (Guerra): mejoras tu combate a la defensiva
 Devoción (Ley): obtienes bonificadores al ataque o CA
 Devoción (Magia): ataque a distancia que causa 1d6 de daño/2 niveles
 Devoción (Mal): tú y tus aliados a 30' ganas RD/bien
 Devoción (Muerte): un arma causa niveles negativos
 Devoción (Protección): aura protectora de 30' centrada en ti
 Devoción (Saber): obtienes bonificadores al ataque o daño contra una criatura específica según tus conocimientos sobre ella
 Devoción (Sol): tu arma brilla y causa daño sagrado/sacrilego adicional
 Devoción (Suerte): mejoras la tirada de daño
 Devoción (Superchería): creas un simulacro de ti mismo
 Devoción (Tierra): te mueves sin dificultad por terreno difícil o lo creas
 Devoción (Vegetal): +2 a la armadura natural y efecto de fortificación
 Devoción (Viaje): mueves tu índice de movimiento como acción rápida

Dotes Dragoniles y de Herencia

Alas de hechicero celestial: gasta un espacio de conjuro para volar
 Aliento dragonil: Convierte energía de conjuros en un arma de aliento
 Aullido de hechicero infernal: gasta espacio de conjuro para crear un cono de energía sónica
 Aura de hechicero celestial: Usa espacio de conjuro para aura de rectitud
 Dureza dragonil: ganas 2 pg por cada dote dragonil que tengas
 Garra dragonil: Garras y realizar un ataque de garra al lanzar un conjuro
 Gracia arcana dragonil: cambias espacios de conjuro por bonus en TS
 Herencia de fata: +3 a salvación de Voluntad contra encantamientos
 Herencia de hechicero celestial: Conjuro adicional y bonif. a TS contra electricidad y petrificación
 Herencia de hechicero infernal: Bonif. contra fuego y veneno, +2 al Nivel de lanzador con conjuración (convocador)
 Herencia dragonil: subtipo sangre de dragón y bonificadores a salvación contra sueño y parálisis
 Herencia infernal: bonif. a las TS contra veneno y conjuros de criaturas buenas
 Lanza de hechicero celestial: Espacio de conjuro para ataque de energía
 Legado de fata: obtienes aptitudes sortílegas
 Legado dragonil: ganas conjuros basados en tu herencia dragonil
 Legado infernal: obtienes aptitudes sortílegas
 Ojos de hechicero infernal: espacio de conjuro para ver en la oscuridad
 Persuasión dragonil: tras lanzar conjuros, bonus a habilidades de Carisma
 Piel de fata: obtienes RD/hierro frío
 Piel dragonil: La armadura natural se incrementa en 1
 Poder de fata: +1 al NL y CD de salvaciones de conjuros de encantamiento
 Poder dragonil: +1 NL y CD a conjuros con energía de tu Herencia dragonil
 Poder infernal: +1 al NL y CD de salvación con conjuros malvados
 Presencia de fata: Obtienes aptitudes sortílegas
 Presencia dragonil: Causar miedo a los contrincantes de nivel inferior
 Presencia infernal: obtienes aptitudes sortílegas cuando lanzas un conjuro
 Resistencia dragonil: RE del tipo de tu Herencia dragonil
 Resistencia de hechicero infernal: obtiene resistencia al ácido y frío
 Resistencia infernal: obtienes resistencia a ácido y fuego
 Saber de hechicero celestial: Varios conjuros a lista de conjuros conocidos
 Vuelo dragonil: Tras lanzar un conjuro, volar durante el resto del asalto

Dotes Elevadas

Amigo animal: Bonif. +4 a las pruebas de empatía salvaje
 Ataque intuitivo: Usa mod. de Sab en vez de Fue a los ataques con armas sencillas y naturales
 Beso de ninfa: Bonificador +2 a las pruebas basadas en Car, bonificador +1 a los TS contra conjuros, 1 punto adicional de habilidad por nivel
 Caballero de las estrellas: Bonificador +1 de suerte a una tirada o prueba
 Castigar al mal a distancia: Castigar al mal con armas a distancia

Capítulo 6 – Resúmenes

Castigo elevado: Arma de alineamiento bueno cuando se castiga al mal
Compañero elevado: Elecciones adicionales de compañero animal
Consagrar disparador de conjuros: Expulsión para añadir el descriptor 'bien' a un conjuro activado
Daño atenuado sagrado: Transforma el daño adicional y el de castigo al mal en daño no letal
Doblegar al profano: daño de Fue a una criatura maligna con un crítico
Don de la fe: +2 a los TS para resistir efectos de miedo y desesperanza
Don de la Gracia: Compartir bonificador de Car en TS
Expulsión elevada: 3d6 puntos de daño adicionales al expulsar
Familiar celestial: Elecciones adicionales de familiar
Favorito de los Compañeros: +1 de Suerte a una tirada o prueba
Forma salvaje elevada: Opciones adicionales de forma salvaje
Halo de luz: +2 a Diplomacia y Averiguar intenciones con criaturas buenas
Resplandor sagrado: Brillas con una luz dañina para los muertos vivientes
Estigmas: Sanas las heridas de los demás sufriendo daño de Con
Impacto sagrado: Ataques furtivos causan d8 contra oponentes malignos
Ira de los justos: Posible efecto estremeceador contra criaturas malignas
Manos de curandero: Bonificador +2 al Car para la imposición de manos
Montura celestial: La montura obtiene la plantilla de Celestial
Némesis: Detecta la presencia de enemigos predilectos
Palabras de la creación: Aptitud para emplear las palabras de la creación
Puño de los cielos: +2 a la CD del puñetazo aturridor
Purificar disparador de conjuros: Usa expulsión para añadir descriptor 'bueno' a un conjuro; criaturas neutrales sufren ½ daño, buenas ninguno
Resistencia a conjuros elevada: Resistencia a conjuros +4 contra conjuros malignos y aptitudes sortilegas de ajenos malignos
Santificar arma: El arma alineada queda santificada
Santificar ataque natural: +1 ó +1d4 al daño con armas naturales contra criaturas malignas
Santificar impacto ki: +1 o +1d4 al daño contra criaturas malignas
Impacto ki sagrado: +2d6 a las tiradas de daño contra criaturas malignas
Santificar impacto marcial: +1 ó +1d4 al daño contra criaturas malignas
Sirviente de los cielos: Bonificador +1 de suerte a una tirada o prueba
Toque de hielo áureo: Las criaturas malignas tocadas quedan afligidas por el trastorno hielo áureo
Voto de abstinencia: +4 a los TS de Fort contra venenos y drogas
Voto de castidad: +4 a los TS de Vol. contra hechizos y fantasmagorías
Voto de no violencia: +4 a la CD de salvación de los conjuros no dañinos
Voto de paz: Aura tranquilizadora; bonificador +6 variado a la CA
Voto de obediencia: +4 de perfección a la TS de Vol. contra compulsiones
Voto de pobreza: Bonif. a CA, características y TS; dotes adicionales
Voto de pureza: +4 a los TS de Fort contra enfermedades y efectos de muerte
Voto sagrado: Bonif. +2 de perfección a las pruebas de Diplomacia

Dotes Épicas

Acosador de sortilegos: Dificultas los intentos de conjurar a la defensiva
Carga terrible: Realiza un ataque completo después de cargar
Capacidad de conjuros mejorada: Ganas un espacio adicional de conjuros
Crítico arrollador: Ocasional daño adicional cuando obtienes un crítico
Crítico devastador: El crítico obliga al enemigo a superar un TS o morir
Curación rápida: El rasgo de curación rápida aumenta en 3
Fortaleza épica: Bonificador +4 a todos los TS de Fortaleza
Reflejos épicos: Bonificador +4 a todos los TS de Reflejos
Voluntad épica: Bonificador +4 a todos los TS de Voluntad

Dotes de Estilo

Agujón de tortuga: no provocas AdO por alejarte de una criatura que hayas atacado con tu espada corta en el mismo asalto
Alabarda giratoria: +1 a CA y ataque adicional con alabarda.
Bostón rápido: +2 a CA al usar Pericia en combate
Colmillo de oso: Intento de presa para enemigo golpeado
Escudo de filos: mejoras la CA luchando con cimitarras dobles
Espada alta, hacha baja: Derribo gratuito contra enemigo golpeado
Filo del martillo: Tumbas a una criatura al golpear con dos armas
Hacha y escudo: mantienes bonificador de escudo de rodela con ataque completo con hacha de guerra enana y hacha de mano
Luna creciente: Puedes desarmar si golpeas con las dos armas
Maza relampagueante: Ataques adicionales al tirar por amenaza
Navaja y conjuro: atacas con la mano torpe con una navaja rápida al lanzar un conjuro de ataque de toque
Pico de hacha: ataque secundario con púas de armadura con ataque completo

Red y tridente: Ataque combinado de red y tridente
Tres montañas: Puedes dejar mareada a una criatura al golpearla
Yunque de trueno: Puedes atontar a una criatura al golpear con dos armas

Dotes de Fe

Alma pía: Gastas 1 punto de fe para evitar daño mortal
Defensa pía: Gastas 1 punto de fe para +1d6 en un ataque, TS o prueba
Estallido sortilego pío: Puntos de fe para mejorar un conjuro que lances

Dotes de Forjado

Cuerpo de adamantita: bonif. de armadura +8, RD 2/adamantita
Cuerpo de mithril: bonif. de armadura +5
Fluidez del mithril: Incrementa el bonificador máximo por Des en 1 punto, reduce la penalización por armadura en 1 punto
Fortificación mejorada: Inmunidad a los golpes críticos y ataques furtivos
Puñetazo electrizante: +1d4 de daño cada punto de daño que recibas
Reducción de daño mejorada: RD 1/adamantita o mejora RD en 1 punto
Sobrecargar metabolismo: recuperas pgs y pierdes Fue y Des

Dotes de Iniciado

Intuición arcana: Saber (arcano) como habilidad clásica, +2 a Conocimiento de conjuros, conjuros extra
Tiranía pavorosa: Intimidar como habilidad de clase, sumas Fue a pruebas de Intimidar, conjuros extra
Fuerza eterna: +4 a salvaciones contra daño o consunción de Fue, conjuros extra
Horizontes lejanos: Tregar, saltar y nadar como habilidades clásicas, sabes dónde está el Norte, conjuros extra
Ley inviolable: armas legales, conjuros extra
Fuego radiante: +2 al daño contra criaturas malvadas, conjuros extra
Destino inmortal: detectas si otros están muriendo, conjuros extra
Secretos susurrados: Escuchar y Avistar como habilidades clásicas, consciente de esudriñamiento, conjuros extra

Dotes de Líder

Allegado experimentado: Tu allegado sabe trabajar en equipo
Allegado mejorado: Atraes a un allegado más poderoso
Liderazgo inspirado: Tu allegado y seguidores están más adscritos a tí
Seguidores adicionales: Tu carismático magnetismo atrae más seguidores

Dotes Marciales

Defensa marcial: cambia objetivo de dote Esquiva como acción inmediata
Estabilidad marcial: +4 contra embestidas, desarmes, presas, arrollamientos y derribos
Foco marcial: Entrás en estado de meditación para tener +2 a TS de Vol
Impacto marcial: gastas tu marcial para bonificadores a ataque y daño
Percepción marcial: sabrás los pg de todas las criaturas adyacentes
Vigor marcial: mientras mantengas tu foco, obtendrás curación rápida 2

Dotes de Metaaliento y Canalizar Aliento

Aliento enmarañador: usas aliento para enmarañar enemigos
Aliento pegajoso: el aliento hace daño 1 asalto más tarde
Aliento persistente: El aliento permanece como una nube durante 1 asalto
Aliento tempestuoso: El arma de aliento produce efectos de viento
Ampliar aliento: La longitud del arma de aliento se incrementa en un 50%
Apresurar aliento: utiliza el arma de aliento como acción gratuita
Dividir aliento: Divide el arma de aliento en dos ataques
Exhalación adicional: ganas un uso adicional de tu arma de aliento
Exhalar barrera: usas arma de aliento para crear un muro de energía
Exhalar inmunidad: usas arma de aliento para ganar inmunidad a energía
Expandir aliento: Expele el arma de aliento con un efecto de expansión
Intensificar aliento: Incrementa CD de salvación contra el arma de aliento
Maximizar aliento: Maximiza efectos numéricos del arma de aliento
Moldear aliento: Expele el arma de aliento con forma de cono o línea
Prolongar expandir aliento: Expele el arma de aliento con un efecto de expansión que se puede utilizar a distancia
Recuperar el aliento: Utiliza el arma de aliento con más frecuencia

Respiración furiosa: sumas daño de energía al mordisco en furia

Dotes Metamágicas

Ampliar conjuro: Dobra el alcance del conjuro
 Apresuramiento espontáneo: Lanzar conjuros como una acción rápida sin preparación especial 1/día
 Apresurar conjuro: Lanzas un conjuro como acción gratuita
 Asustar cruento: tus conjuros dejan a tu objetivo estremecido 1 minuto
 Cargar conjuro: tus conjuros hacen un 50% de daño más a los muertos vivientes, pero también un 50% menos a los demás
 Conjurar en silencio: Conjuros conjuros sin el componente verbal
 Conjuro abrasador: conjuros de fuego causan -2 durante 1 turno si falla TS
 Conjuro castigador: imbuye un arma con conjuro de toque
 Conjuro congelante: conjuros de frío cubren área con hielo resbaladizo
 Conjuro explosivo: Criaturas salen disparadas al borde del área de conjuro
 Conjuro ligado a la tierra: Lanza conjuro al suelo como trampa mágica
 Conjurar sin moverse: Lanzas conjuros sin el componente somático
 Conjuro con alcance: Los conjuros de toque se convierten en un rayo de 30' de alcance
 Conjuro persistente: Los conjuros con alcance fijo/personal duran 24 horas
 Conjuro rápido: Disminuye el tiempo de lanzamiento de algunos conjuros
 Conjuro retributivo: afectas a un atacante con un conjuro al ser golpeado
 Conjuro silencioso espontáneo: Lanzar conjuros sin componentes verbales y sin preparación especial 1/día
 Conjuro sin moverse espontáneo: Lanzar conjuros sin componentes somáticos y sin preparación especial 1/día
 Conjuro transdimensional: Afectas a seres incorpóreos, etéreos o sombríos
 Conjuros cooperativos: Bonif. a la CD de las salvaciones y en las pruebas de nivel para los conjuros lanzados en conjunción con otros lanzadores
 Conjuros encadenados: redirigir conjuros contra objetivos secundarios
 Conjuros repetidos: el conjuro se lanza de nuevo en el siguiente asalto
 Conjuros de sanctasanctórum: El nivel efectivo del conjuro se incrementa mientras está en un lugar especial, y disminuye fuera de ese lugar
 Consagrar conjuro: el conjuro obtiene el descriptor bueno
 Consunción cruenta: tus conjuros suman un nivel negativo al daño
 Corromper conjuro: el conjuro obtiene el descriptor maligno
 Convocación imbuída: criatura convocada llega con beneficio de conjuro
 Curación imbuída: proporciona beneficios con conjuros de curación
 Debilitar cruento: las criaturas dañadas por el conjuro sufren -4 a Fue
 Dividir rayos: los conjuros de rayo afectan a un objetivo adicional
 Duplicar conjuro: Lanzar un único conjuro dos veces simultáneamente
 Enervar conjuro: infliges un 50% de daño adicional a las criaturas vivas
 Esculpir conjuro: Alterar el área del conjuro
 Extender conjuro: Dobra el área de un conjuro
 Extensión espontánea: incrementar las medidas numéricas del conjuro en un 50% sin preparación especial 1/día
 Intensificar conjuro: Lanzas un conjuro a mayor nivel
 Magia insidiosa: a los usuarios de la Urdimbre les cuesta detectar tus conjuros
 Magia perniciosa: +4 a penet. de conjuros contra usuarios de la Urdimbre
 Mancillar conjuro: Transforma un conjuro en conjuro maligno
 Maximización espontánea: Maximizar los efectos numéricos variables del conjuro sin preparación especial 1/día
 Maximizar conjuro: Maximiza los efectos numéricos de un conjuro
 Mezcla de energías: Doblar el daño de conjuro por energía añadiendo un tipo de energía adicional
 Nacido de tres truenos: Los conjuros sónicos o eléctricos causan ambos tipos de daño
 Potenciación espontánea: Incrementar los efectos numéricos variables del conjuro en un 50% sin preparación especial 1/día
 Potenciar conjuro: Aumenta efectos numéricos de un conjuro en un 50%
 Prolongación espontánea: Doblar la duración del conjuro 1/día
 Prolongar conjuro: Dobra la duración de un conjuro
 Purificar conjuro: Añade el descriptor "bien" al conjuro; las criaturas neutrales sufren mitad de daño, las buenas no sufren ningún daño
 Reanimar cruento: las criaturas muertas por conjuro se alzan como zombis
 Retardar conjuro: Los efectos de conjuro se retrasan 1-5 asaltos
 Señor del frío absoluto: Los conjuros de frío causan la 1/2 daño por energía negativa
 Sustitución de energía: Los conjuros de energía pueden causar daño de otro tipo de energía
 Sustitución no letal: Transforma la energía del conjuro en daño no letal
 Tradición oscura de Moil: Añadir daño por energía negativa adicional a los conjuros de nigromancia
 Vigorizar conjuro: Aumenta el nivel efectivo del conjuro para superar la RC

Dotes Monstruosas

Agarrón fantasmal: puedes tocar objetos corpóreos siendo incorpóreo
 Agarrón múltiple mayor: anulas malus al agarrar con una parte del cuerpo
 Agarrar y engullir: puedes tragar a tu oponente con una presa
 Ajustar la mirada: usas tu ataque de mirada sólo de forma activa
 Alcance extendido: +5' a tus ataques naturales flexibles
 Aliento adicional: +1 uso de arma de aliento al día
 Aliento rápido: puedes usar más a menudo tu arma de aliento
 Apresurar manifestación: te manifiestas como acción gratuita
 Ataque múltiple mejorado: sin penalización en los ataques secundarios
 Barrido de torbellino: el barrido afecta a un círculo, no sólo un semicírculo
 Barrido demoleedor: el barrido deja a los oponentes tumbados
 Cola constrictora: apresa oponentes con la cola, daño extra con coletazo
 Combate con múltiples armas mejorado: 2 ataques con las manos torpes
 Combate con múltiples armas mayor: 3 ataques con las manos torpes
 Conjunción sustitutiva: adaptas los conjuros a tu forma no humana
 Conocimiento dracónico: rasgo similar al conocimiento de bardo
 Constricción desgarradora: ataque especial a un oponente inmovilizado
 Consunción de conjuros: puedes lanzar los conjuros que otros pierden
 Consunción de energía mejorada: ganas bonus por cada nivel negativo
 Consunción de vida: niveles negativos hacen perder más pg, ganas más pg
 Daño de característica potenciado: el daño de característica aumenta 50%
 Desgarrar: daño extra con ataques de garra
 Despertar presencia pavorosa: obtiene la aptitud de presencia pavorosa
 Despertar RC: obtiene la aptitud de RC
 Desprender: usas una parte arrancada de tu cuerpo como arma arrojada
 Engarro: apresa e inmoviliza a oponentes más pequeños
 Engarro mejorado: utiliza engarro contra oponentes más grandes
 Engarro múltiple: la penalización por mantener inmovilización pasa a -10
 Espacio de objeto adicional: puedes llevar más objetos mágicos
 Viscerador: cuando asestas un crítico, tus enemigos quedan estremecidos
 Forma salvaje corrompida: los druidas muertos vivientes conservan la aptitud forma salvaje
 Gemido funesto: produces un gemido terrorífico
 Golpe final: al morir explotas causando 1d6 de daño por cada DG
 Hablar a la vez: puedes lanzar dos conjuros por asalto
 Impacto rápido: ataque extra con arma natural con penalización de -5
 Impacto rápido mejorado: realiza múltiples ataques extras con armas naturales con una penalización acumulativa de -5
 Inmunidad al veneno: totalmente inmune a venenos
 Insensibilidad: tu RD aumenta en +2
 Insertar foco de conjuro: el componente foco se convierte en parte de ti
 Maestro de la muerte: con un crítico, tus adversarios quedan estremecidos
 Mirada aguda: +30' al alcance de tus ataques de mirada
 Mirada irresistible: +2 a la CD contra tu ataque de mirada.
 Mirada penetrante: es más difícil evitar tus ataques de mirada
 Multitarea: puedes hacer acciones distintas con cada par de brazos
 Nube de polvo: creas una nube que ciega a tus enemigos
 Onda de choque: abate a los enemigos golpeando el suelo con la cola
 Parálisis contagiosa: la parálisis se extiende a quienes tocan al objetivo
 Parálisis mejorada: +4 a la CD para la aptitud parálisis
 Patear: provocas una onda expansiva que derriba a tus enemigos
 Reserva necrótica: consume aptitudes o niveles y vives con menos de 0 pg
 Resistencia a la energía positiva: RE 10 contra efectos de energía positiva
 Resistencia a la expulsión mejorada: +4DG contra intentos de expulsión
 Resistencia a la expulsión mejorada: +4 a la resistencia a la expulsión
 Resistencia al veneno: +2 a la TS para resistir venenos
 Rugido poderoso: tu rugido deja a tus enemigos estremecidos
 Rugido poderoso mayor: tu rugido deja a tus enemigos despavoridos
 Sentir vida: las criaturas vivas proporcionan iluminación
 Soportar la luz del sol: resistes los efectos peligrosos de la luz del sol
 Soportar los golpes: gana RD 2/-
 Superar debilidad: quita la vulnerabilidad a un tipo de energía
 Suprimir debilidad: menor vulnerabilidad a un tipo de energía
 Telaraña mejorada: +2 a la CD contra tus telarañas
 Toque de corrupción: un ataque que causa consunción de energía o daño a características causa además un aumento de la corrupción
 Tormenta alada: puedes crear un estallido de viento
 Velocidad mejorada: velocidad de vuelo +20', resto de velocidades +10'
 Vendaval alado: usas las alas para efectos de viento contra sus enemigos
 Veneno letal: causas el doble del daño secundario de veneno
 Veneno virulento: +2 a la CD contra tu veneno
 Vínculo vital: creas un vínculo con criaturas vivas para ganar beneficios

Dotes de Música de Bardo

Acorde de distracción: dejas a un enemigo desprevenido
 Canción encantadora: usas música de bardo para aumentar NL y CD de conjuro de encantamiento en 1
 Canción engañosa: usas música de bardo para aumentar el nivel de lanzador y la CD de un conjuro de ilusión en 1
 Canción metamágica: gastas música de bardo para aplicar metamagia a conjuros
 Canto de fortaleza: mantiene conscientes a aliados con pg negativos
 Canto de piel férrea: Usas música de bardo para ganar RD 5/-
 Canto del largo camino: evitas daño por marcha forzada
 Conjuro lírico: Empleas música de bardo para lanzar conjuros adicionales
 El sonido del silencio: ensordeces a un objetivo
 Épica del rey perdido: eliminas fatiga de tres aliados
 Grito de alerta: concedes evasión y +5 a la próxima TS de Reflejos
 Inspirar poder de conjuro: nueva canción que aumenta el NL de los aliados en 1

Dotes Psiónicas

Visión profunda: la visión en la oscuridad aumenta cuando estás enfocado
 Armadura deflectiva: bloqueas ataques de toque mientras estás enfocado
 Poder de la tierra: gastas 1 PP menos al manifestar un poder sobre tierra
 Escudo enfocado: +1 al bonificador de escudo si estás enfocado
 Investir armadura: gastas el foco para aumentar el bonif. de armadura en 3
 Energizar armadura: la energía psíquica te da RE 10

Dotes Regionales y Raciales

Acuchillador: Usas armas ligeras en presa sin penalizaciones
 Adaptación a la luz diurna: Ignoras penalizaciones por luz del sol
 Alma resistente: Obtienes +1 en los TS de Fort y Vol, o +3 contra los efectos de muerte y consunción de energía y característica
 Amigo cavador: +2 a Trato con animales y empatía salvaje con cavadores
 Aprendiz capaz: habilidades transcláseas cuestan menos
 Arborícola: Evitas penalizadores a CA y ataque mientras trepas
 Artista: +2 en Artesanía e Interpretar y música de bardo 3 veces más al día
 Callejear: +2 en Averiguar intenciones, Intimidar y Reunir información
 Canalizar furia: usas furia para mejorar salvaciones de Voluntad
 Carga feroz: Obtienes un bonificador +4 en los ataques de carga
 Cazador de enemigos: +2 a Averiguar intenciones, Avistar, Engañar, Escuchar, Supervivencia y daño con armas contra un enemigo designado
 Chalaneo: +2 a pruebas de Averiguar intenciones, Engañar y Tasación
 Competencia con armadura enanil: competencia con armaduras exóticas enaniles
 Conducta amenazante: +4 a las pruebas de Intimidar
 Conexión interna: +4 a las pruebas para interactuar con una organización
 Corazón de la forja: Obtienes resistencia al fuego 5
 Corazón de las tormentas: +2 en Equilibrio y Oficio (marinero), +1 de esquiva en barcos e ignora penalizador al mov. por estar en un barco
 Cosmopolita: +2 en Averiguar intenciones, Engañar y Reunir información
 Curtido: +2 en pruebas de Iniciativa y Avistar, no quedas estremecido
 De otro mundo: Tu tipo cambia a ajeno [nativo]
 Disciplina: +2 a los TS de Vol y pruebas de Concentración
 Educación: +2 en dos habilidades de Saber de tu elección y todas las habilidades de Saber son cláseas
 Elocuencia: -5 en pruebas de Diplomacia precipitadas en lugar de -10
 Embaucador natural: ganas conjuro de ilusión como aptitud sortílega
 Embaucador urbano: varias habilidades son cláseas para ti
 Endurecido en la batalla: +a salvaciones contra miedo, +2 a iniciativa
 Ensillado: Eliges 10 en pruebas de Montar y usarlo como TS de Ref
 Entrenamiento mágico: Puedes lanzar 3 conjuros de nivel 0 al día
 Estilo de espadas gemelas: Obtienes un +2 de escudo a la CA contra un oponente designado mientras luches con dos espadas
 Estudios arcanos: Puedes usar objetos desencadenantes de conjuros de una clase lanzadora de conjuros arcanos
 Ezhrán: +2 en Supervivencia y Trato con animales, +2 en pruebas basadas en Carisma con rashemés y participas en magia de círculo
 Foco tatuado: +1 a la CD de los TS y la penetración de conjuros con la escuela en la que estás especializado
 Gemelo del trueno: +2 en las pruebas de Diplomacia e intimidar, gemelo
 Guardabosque: +1 a las pruebas de Avistar, Esconderte, Escuchar y Guerrero de los filos Valenar: mejora el combate con cimitarras
 Herencia humana: ganas el subtipo humano y 4 puntos de habilidad

Moverse sigilosamente (+3 mientras estés en terreno boscoso)
 Impacto silenciador: silencias al objetivo de tu ataque furtivo
 Incansable: Ignoras la fatiga y pasas de estar exhausto a estar fatigado
 Intrépido: Obtienes +5 puntos de golpe
 Intuición complementaria: +3 a bonificadores por sinergia de habilidades
 Ira terrible: Obtienes presencia espantosa cuando atacas
 Jinete nómada: Competencia con lanza de caballería, cimitarra y arco corto compuesto, +3 a pruebas de Montar
 Lanzador de hachas: Usas el mod. de Fue en lugar de Des en las tiradas de ataque con armas arrojadas
 Linaje de fuego: +4 en los TS contra efectos de fuego y +2 al nivel de lanzador de tus conjuros de [fuego]
 Litodermia pesada: armadura natural aumenta en 1
 Lucha contra titanes: aplicar bonif. racial esquiva a la CA al esquivar a oponentes más grandes
 Magia en la sangre: aptitudes sortílegas 3 veces/día en lugar de 1 vez/día
 Marca de grandeza: +2 a pruebas de Carisma contra goliats. Repites pruebas de estabilización
 Marcas del bendito: elige el mayor de dos tiros de salvación
 Marcas del cazador: elige la mayor de dos pruebas de iniciativa
 Marcas del creador: elige la mayor de dos pruebas de habilidad
 Marcas del guerrero: elige la mayor de dos tiradas de ataque
 Marcas del mágico: elige la mayor de dos pruebas de nivel de lanzador
 Matador de enemigos gnomos: +2 a daño con armas contra kobolds y trasgoides
 Matón: +2 a Iniciativa, Intimidar y Tasación
 Mente sobre cuerpo: Bonif. De Int o Car para los pg a nivel 1; +1 pg cuando aprendas una dote metamágica. +1 introspectivo a la CA
 Miliciano: Competente con todas las armas marciales
 Personalidad sociable: repites prueba de Diplomacia y Reunir información
 Pies ligeros: +10' a tu velocidad terrestre
 Pies seguros: +2 a Saltar y Trepas, ignora penalizadores al movimiento por hielo y pendientes
 Prestigio de clan: +a pruebas de Carisma contra miembros del mismo clan
 Puño de la tierra: ataques sin armas se consideran de hierro frío
 Resistir veneno: +4 a los TS de Fort contra veneno
 Saber ancestral: pruebas de Saber sin entrenar y usas modif. de Sab
 Saber trivial: elige la mayor de dos pruebas de saber o de conocimiento de bardo
 Sangre serpentina: +2 a TS de Ref y +2 a los TS de Fort contra venenos
 Sello brillante: aumentas la iluminación de tus sellos
 Sello mejorado (Aesh): bonus al daño con armas c/c con Soltura
 Sello mejorado (Hoon): bonus a TS contra efectos de muerte, daño masivo y efectos ambientales
 Sello mejorado (Krau): lanzas algunos conjuros con mayor NL
 Sello mejorado (Naen): bonificador a TS contra ilusiones y efectos dependientes del idioma
 Sello mejorado (Uur): bonus a daño con armas a distancia contra blancos que pierdan su bonificador por Des
 Sello mejorado (Vaul): bonus a TS contra efectos enajenadores
 Sellos de poder mejorados: +1 a bonificadores por sellos de poder
 Silencio adicional: usas aptitud racial de silencio 3/día + bonif. Carisma
 Sin miedo: Inmune a los efectos de miedo
 Sonrisa de Moradin: +2 a las pruebas de habilidad basadas en Carisma
 Suerte de los héroes: +1 de suerte en todos los TS y +1 de suerte a la CA
 Superviviente: +2 en los TS de Vol y en las pruebas de Supervivencia
 Testarudo: +2 en los TS de vol, y no puedes quedar estremecido
 Trasfondo mercantil: Vendes los objetos al 75% del precio indicado; 1/mes puedes comprar un objeto al 75% del precio
 Trasfondo variado: ganas una segunda clase predilecta
 Veloz y silencioso (Sigiloso): Sin penalizador en pruebas de Esconderte y Moverse sigilosamente a velocidad normal
 Versado en los conjuros: +2 en pruebas de Conocimiento de conjuros y Saber (arcano). +2 a TS contra conjuros y efectos de ilusión
 Sello sutil: puedes hacer que tus sellos desaparezcan
 Viajero de Talenta: +2 a varias habilidades mientras estés en Talenta
 Vínculo con los dinosaurios de Talenta: +4 a Montar dinosaurios
 Vista penetrante: +a salvaciones para descreer ilusiones

Dotes de Reserva

Agarre de la tierra: obstaculiza el movimiento de una criatura
 Agarrón atontador: deja a un blanco afectado con un toque
 Aguja invisible: creas dardo de fuerza de 1d4 de daño/nivel de conjuro
 Alcance dimensional: convoca un pequeño objeto
 Aliento huracanado: embistes a enemigos a distancia

Cambiaformas menor: obtienes beneficios físicos
 Cambiarostros: alteras tu apariencia
 Combatiente sagrado: bonificadores temporales al daño con armas
 Construcción frágil: reduce la dureza de un objeto o RD de un constructo
 Convocación elemental: Convocas a un elemental
 Custodia protectora: bonificador a CA para ti o un aliado a 30 pies
 Descarga de tormenta: Línea de electricidad 1d6 daño/nivel de conjuro
 Disrupción mágica: recudes los efectos de los conjuros enemigos
 El viento guía la flecha: +2 -2 al ataque con armas a distancia
 Estallido invernal: creas cono de frío de 1d4 de daño/nivel de conjuro
 Explosión de fuego: explosión de 1d6 de daño/nivel de conjuro
 Hoja de fuerza: rodeas un arma en fuerza
 Mantener en alto: vuelas 30 pies una vez por asalto
 Miasma del osario: obliga a enemigos a salvar por Voluntad o asustarse
 Mirada de ahogamiento: agota a un enemigo que respire aire
 Mitigar sufrimiento: restaura temporalmente daño de característica
 Mortaja sombría: impone % de fallo a los ataques de tus enemigos
 Ojos de luz solar: ves en la oscuridad 10 pies/nivel de conjuro
 Paseo dimensional: te teleporta 5 pies/nivel de conjuro
 Respiración acuática: respieres normalmente en aire o agua
 Retroceso místico: los conjuros del objetivo le dañan a sí mismo
 Salpicadura ácida: creas un orbe de ácido (1d6 da daño/nivel de conjuro)
 Sensibilidad mágica: Detectas magia instintivamente
 Toque curativo: cura 3 pg/nivel de conjuro curativo de mayor nivel
 Toque de distracción: penalizador -2 al ataque o TS de Reflejos
 Toque atronador: ataque de toque: 1d6 daño/nivel de conjuro y sordera
 Velo sombrío: oscurece la vision del blanco

Dotes Salvajes

Alas de águila: Te crecen alas durante 1 hora
 Don del veneno: Imbuyes tus ataques naturales con veneno 1 asalto/nivel
 Esencia elemental: Haces daño de energía con tus ataques y RE 1 minuto
 Ferocidad del jabalí: Luchas mientras tienes puntos de golpe negativos
 Forma de piedra: forma salvaje de aspecto pétreo
 Forma salvaje adicional: Obtienes dos usos extra de forma salvaje al día
 Forma salvaje poderosa: mantienes tu estructura poderosa en forma salvaje
 Forma salvaje rápida: La forma salvaje es una acción de movimiento
 Forma salvaje instantánea: Usas forma salvaje como acción rápida
 Furia del glotón: Entrás en furia durante 5 asaltos
 Garras de oso pardo: Obtienes garras durante 1 hora
 Grandioso y Pequeño: Creces o encoges una categoría de tamaño
 Nadar como un pez: Nadas bajo el agua durante 1 hora
 Olfato: Empleas uso de forma salvaje para ganar olfato
 Piel de elefante: Obtienes armadura natural +7 durante 10 minutos
 Presa salvaje: Infliges daño de ataque furtivo al apresar en forma salvaje
 Resistencia de roble: Obtienes inmunidades de vegetal
 Salto del león: Realizas un ataque completo durante una carga
 Sentido ciego: Usas Forma salvaje para ganar sentido ciego 30 pies
 Tregar como un mono: Usas F.S. para ganar movimiento trepando
 Velocidad de guepardo: La velocidad se convierte en 50' durante 1 hora
 Veneno de serpiente: Ganas ataque de mordisco venenoso (1 minuto)
 Vista de halcón: Empleas forma salvaje para ganar +8 a las pruebas de
 Avistar y reduces los penalizadores de aumento de distancia a la mitad
 Vista de jaguar: Empleas forma salvaje para ganar visión en la penumbra

Dotes de Suerte

A la tercera va la vencida: repites el uso diario del dominio de Suerte
 Agarre afortunado: repites una tirada de equilibrio, trepar o saltar
 Buen Karma: rediriges un ataque hacia ti
 Comienzo afortunado: repites una tirada de iniciativa
 Crea tu propia suerte: repites pruebas de habilidades con rangos
 Dedos afortunados: repites tiradas de habilidad manual
 Esquiva ventajosa: obligas al enemigo a repetir la confirmación de crítico
 Fortuna del avaro: obligas a repetir pruebas de romper arma
 Fortuna mágica: repites una tirada de daño de conjuro
 Fortuna sigilosa: repites tiradas de habilidades de sigilo
 Impacto fortuito: repites una tirada de daño o de ataque
 Mejor afortunado que bueno: cambias un 1 por un 20 en tiradas de ataque
 Pura suerte: cambias un 1 por un 20 en tiradas de salvación
 Rotura afortunada: repites una prueba de Fuerza para romper cosas
 Suerte del sanador: repites la cantidad de daño curado
 Suerte del superviviente: repites una tirada de salvación
 Suerte del vencedor: repites tirada de confirmación de crítico
 Suerte increíble: +2 a la TS más baja
 Suerte psíquica: repites tiradas de daño psiónico

Tentar al destino: evitas un daño que te hubiera matado

Dotes Tácticas

Alquimista loco: varias maniobras con objetos arrojados
 Arquero forestal: varias maniobras de francotirador
 Ataque de mágico de batalla: ganas beneficios al mezclar combate c/c y conjuros
 Atacante embozado: varias maniobras de combate furtivo
 Azote de gigantes: Ver la descripción de la dote
 Blanco escurridizo: Ver la descripción de la dote
 Caminante de los tejados: bonif. a mov., habilidades y CA en tejados
 Carga bestial: varias maniobras que combinas con Forma salvaje
 Carga de caballería: Ver la descripción de la dote
 Castigo impresionante: varias maniobras que combinas con castigos
 Combate brutal: Ver la descripción de la dote
 Con una mano a la espalda: varias maniobras al combatir a una mano
 Confundir a la gente grande: ver la descripción de la dote
 Defensa de mágico de batalla: ganas beneficios conjurando a la defensiva
 Ensayo de conjuros: ganas beneficios de lanzamientos reiterados
 Escuela de rapaz: Ver la descripción de la dote
 Escuela de sol: Ver la descripción de la dote
 Experto alado: usas tus alas como ventaja táctica
 Experto en formación: Ver la descripción de la dote
 Furia del puercoespín: varias maniobras con armadura de púas
 Fusión de energías: beneficios al lanzar varios conjuros basados en la energía
 Gallardía en combate: varias maniobras carismáticas
 Guerrero alado: varias maniobras de ataque en vuelo
 Magia residual: aplicas efectos mágicos en asaltos consecutivos
 Manada de lobos: varias maniobras de ataque en grupo
 Potencia divina: maniobras para manipular energía positiva o negativa
 Soldado de asalto: Ver la descripción de la dote
 Tácticas en multitudes: bonif. a habilidades y movimiento en multitudes
 Uso experto de la capa: varias maniobras con la capa
 Vigor metamágico: ganas beneficios al lanzar conjuros metamágicos en sucesión

Dotes Viles

Amado por los liches: Los muertos vivientes te ven como uno de ellos
 Amigo de las sabandijas: Las sabandijas evitan atacarte
 Ataque natural vil: El ataque natural causa 1 punto extra de daño vil
 Deformidad (altura): ganas 5 pies más de alcance natural
 Deformidad (descarnado): +2 a Des, -2 a Con y otros beneficios
 Deformidad (dientes): ganas un ataque de mordisco
 Deformidad (lengua): ganas vista ciega hasta 30 pies
 Deformidad (manos con garras): Garras que causan 1d6 puntos de daño
 Deformidad (obeso): +2 a CON y -2 a DES
 Deformidad (ojos): Ver lo invisible 1 minuto al día
 Deformidad (piel): +1 a la CA natural
 Deformidad (rostro): +2 a intimidar y diplomacia con criaturas malignas
 Deformidad voluntaria: +3 a Intimidar
 Discípulo de las tinieblas: +1 de suerte una vez al día para acto malvado
 Habla oscura: Ver descripción y apéndice
 Impacto con armas vil: 1 punto de daño vil por impacto
 Impacto ki vil: 1 punto de daño vil por impacto
 Maestría con los sacrificios: +4 a las pruebas cuando haga sacrificios
 Marca del Mal: +2 a intimidar y diplomacia con criaturas malignas
 Siervo de un demonio: +1 de suerte a una prueba al día para acto malvado



Descripciones de Dotes Pathfinder

Dotes Generales

Abstención de materiales: Lanzas conjuros sin componentes materiales
 Acercarse: das un paso de 5 pies como acción inmediata
 Acercarse y golpear: sigues a una criatura adyacente y atacas como acción inmediata
 Acometida: -2 a tu CA para atacar con alcance
 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
 Aguante: +4 a las pruebas para evitar daño atenuado

Capítulo 6 – Resúmenes

Alerta: +2 a Percepción y Averiguar intenciones
Alma de acero: +4 racial a TS contra conjuros y aptitudes sortílegas
Amplia experiencia: +2 a las pruebas de Saber y Oficio
Añiñado: +2 a las pruebas de Disfrazarse para hacerse pasar por niño humano, elegir 10 en pruebas de Engañar
Aplastar: ignoras 5 puntos de dureza al romper un objeto
Apresurar aptitud sortílega: usas una aptitud sortílega como acción rápida
Armadura natural mejorada: +1 a la CA natural
Arrastre mayor: los enemigos que arrastres provocan AdO
Arrastre mejorado: 2 a intentos de arrastrar, sin ataque de oportunidad
Arrebatador mayor: enemigos no advierten el robo hasta el fin del combate
Arrollar mayor: los enemigos que arrollas provocan ataques de oportunidad
Arrollar mejorado: +2 a pruebas de arrebatador, sin ataque de oportunidad
Arrollar mejorado: +2 a los intentos de arrollar, sin ataque de oportunidad
Artesanía cooperativa: +2 a Artesanía o Conocimiento de conjuros al trabajar juntos
Asalto a empujones: empujas a un enemigo con un arma a dos manos
Asalto atontador: pierdes bonificador de ataque para atontar a tus oponentes
Asalto aturdir: cambias bonif. De ataque para aturdir oponentes
Asalto sangriento: cambias bonif. De ataque c/c por daño de hemorragia
Aspecto de la bestia: obtienes una ventaja bestial a elegir entre 4
Ataque al galope: te mueves antes y después de una carga montado
Ataque de torbellino: haces 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 al menos dos aliados están adyacentes a él
Ataque en vuelo: puedes atacar en cualquier punto del movimiento
Ataque múltiple: -2 en lugar de -5 a los ataques naturales secundarios
Ataque natural mejorado: aumentas el daño de un ataque natural
Ataque poderoso: cambias ataque c/c por daño
Atlético: +2 a Trepar y Nadar
Atrapar flechas: atrapas un ataque a distancia por asalto
Aumentar convocación: criaturas convocadas ganan +4 a Fue y Con
Autosuficiente: +2 a Sanar y Supervivencia
Ayuda rápida: ayudar a otro como acción rápida

Bajo tus pies: +4 a Acrobacias para superar a oponentes más grandes
Bebedor rápido: bebes como acción rápida
Bien preparado: retienes un objeto mundano en tu persona
Bombas adicionales: lanzas dos bombas adicionales al día
Buscar problemas: recibes el daño de un ataque dirigido a un aliado adyacente

Canalización adicional: canalizas energía 2 veces adicionales al día
Canalización mejorada: +2 a la CD de canalizar energía
Canalización selectiva: elige a quién afecta tu canalización de energía
Canalizar alineamiento: canalizar energía puede curar o dañar Ajenos
Canalizar castigo: canaliza energía a través de tu ataque
Canalizar elemento: canalizar energía puede curar o dañar elementales
Canto de las hojas: tienes beneficios a la interpretación de bardo en bosques y contra fatas
Canto de guerra: beneficios a la interpretación de bardos en el campo de batalla y contra orcos
Cantorde las piedras: beneficios a la interpretación de bardo bajo tierra y contra criaturas de tierra
Carga impetuosa: doble daño en una carga montado
Cargar a través: arrollas como acción gratuita mientras cargas
Cavador: hablas con animales cavadores como aptitud sortílega
Cobertura defensiva: proporcionas cobertura a un aliado en defensa total
Colmillo afilado: obtienes un ataque de mordisco
Comandar muertos vivientes: canalizar energía para controlar muertos vivientes
Combate con dos armas: reduce penalizadores al combatir con dos armas
Combate con dos armas mayor: ganas un tercer ataque con la mano torpe
Combate con dos armas mejorado: un ataque adicional con la mano torpe
Combate con múltiples armas: reduce malus al luchar con varias armas
Combatir desde una montura: evita ataques contra la montura
Compartir conjuros mejorado: tus conjuros te afectan a ti y a tu criatura vinculada
Compartir perspicacia: bonif. +2 a pruebas de Percepción a criaturas aliadas
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 arm. 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 penaliz. a ataques 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
Conjurar en combate: +4 a pruebas conjurando a la defensiva
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
Contraconjuro mejorado: contraconjuras con conjuros de la misma escuela
ContraGolpe: ataca a los enemigos que te atacan usando alcance
Corpulencia intimidante: suma la Fue a Intimidar además del Car
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
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 paralizante: con un crítico, la velocidad del objetivo queda reducida a la mitad
Crítico sangrante: con un crítico, el blanco tiene 2d6 de hemorragia
Crítico ensordecedor: cuando consigues 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
Curación veloz: recuperas puntos de golpe adicionales al curarte

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 predilecta: bonificador a DMC y CA cuando te ataca un enemigo predilecto
Derribo mayor: los enemigos que derribas provocan AdO
Derribo mejorado: +2 a las pruebas de derribo, sin ataque de oportunidad
Desafío heroico: 1/día retrasas el una condición dañina durante 1 asalto
Desarme mayor: tiras las armas de tus enemigos lejos
Desarme mejorado: +2 a desarmar, sin ataque de oportunidad
Descubrimiento adicional: ganas un descubrimiento adicional
Desenvainado rápido: desenvainas un arma como acción gratuita
Desgarrar con dos armas: desgarras a un enemigo al golpear con 2 armas
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
Desviar flechas: evitas un ataque a distancia por asalto
Detener: evita que los enemigos te sobrepasen
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 mitad los penalizadores por distancia
Disparo concentrado: suma modif. de Int al daño con arcos o ballestas
Disparo de despedida: haces un ataque a distancia al retirarte
Disparo disruptor: los ataques a distancia aumentan la CD para lanzar conjuros
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
Disparos múltiples: disparas dos flechas simultáneamente
Disruptivo: aumenta la CD para lanzar conjuros adyacentes a ti
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
Ejecutor: desmoralizas al oponente como acción gratuita al causar daño atenuado
Embaucador gnomo: usas *mano de mago* y *prestidigitación* una vez al día
Embestida mayor: los enemigos que embistes provocan AdO

Capítulo 6 – Resúmenes

Embestida impactante: realizas una embestida con un crítico exitoso
Embestida mejorada: +2 a los intentos de embestida, sin AdO
Engañoso: +2 a Engañar y Disfrazarse
Engarro: puedes iniciar una presa como con Agarrón mejorado
Entrenamiento con armadura arcana: -10% al fallo de conjuro arcano
Entrenamiento en combate defensivo: usa tus DG totales como tu ataque base base al calcular tu DMC
Escudarse desde una montura: bonus de escudo a la CA de la montura
Escudo arcano: sacrificas un conjuro para ganar un bonus de desvío a la CA
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 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
Especialización con escudo: +2 a CA contra críticos con un tipo de escudo
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
Esquiva: bonif. +1 de esquiva a la CA
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 nausas y venenos y venenos ingeridos
Estratega en teleportación: las criaturas que se teleportan provocan ataques de oportunidad
Exhibición deslumbrante: intimida a tus enemigos a 30 pies
Expulsar muertos vivos: usas canalizar energía para que los muertos vivos huyan

Facilidad para la magia: +2 a Conoc. de conjuros y Usar objeto mágico
Familiar mejorado: obtienes un familiar más poderoso
Finta mayor: enemigos fintados pierden bonif. de Destreza 1 asalto
Finta mejorada: finta como acción de movimiento
Flotar: detienes tu movimiento de vuelo y levantas una nube de polvo
Furia adicional: 6 asaltos de furia adicionales al día

Garras destripadoras: +1d6 de daño adicional si ambas garras impactan
Garras mágicas: tus armas naturales se tratan como mágicas y de plata
Golpe con el escudo mejorado: retienes bonif. por escudo al golpear con él
Golpe demoledor: lanzas a un oponente a 10'
Golpetazo con el escudo: embestida con un ataque de golpetazo
Golpetazo final: haces un golpetazo con el escudo tras un impacto crítico
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
Gran Hendedura: un ataque adicional después de cada ataque on éxito
Guardaespalda: usas AdO para dar un bonus a la CA a aliado adyacente

Hendedura: haces un ataque adicional si el primero impacta
Herencia racial: te comportas como humano y como otra raza
Hostigador montado: haces un ataque completo si la montura se mueve a su velocidad o menos

Impacto arcano: +1 al daño y las armas se consideran mágicas
Impacto de cocatriz: conviertes al objetivo en piedra con un crítico
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 penetrante: tus ataques ignoran 5 puntos de RD
Impacto penetrante mayor: tus ataques ignoran 10 puntos de RD
Impacto perfecto: tira 2 veces para impactos sin arma y usas la mejor tirada
Impacto sin arma mejorado: siempre se te considera armado
Impacto sombrío: causas daño de precisión contra 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
Impacto rompearmas: ataque de romper arma con un crítico exitoso
Imposición de manos adicional: 2 usos adicionales diarios
Iniciativa mejorada: +4 a las pruebas de iniciativa
Interpretación adicional: 6 asaltos adicionales de interpretación de bardo
Interpretación persistente: la interpretación de bardo dura 2 asaltos después de que pares de interpretar
Ira de medusa: haces 2 ataques extra contra enemigo entorpecido

Ki adicional: aumenta tu reserva de ki en 2 puntos

Lanzamiento ki: lanzas a un oponente hasta una casilla adyacente con un ataque de derribo
Lanzamiento ki mejorado: lanzas oponentes a casillas ocupadas
Lanzar cualquier cosa: sin penalizador por armas improvisadas a distancia
Liderazgo: ganas un allegado y seguidores
Ligero: +5 pies a tu velocidad base
Llamada del convocador: tu eidolon recibe bonificadores al convocarlo
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

Maestría a bocajarro: no provocas AdO al disparar un arma a distancia
Maestría en conjuros: preparas algunos conjuros sin libro de conjuros
Maestría con armadura arcana: -20% al fallo de conjuro arcano
Maestría con armas improvisadas: haces letal un arma improvisada
Maestría con críticos: aplicas dos efectos a tus críticos
Maestría con la ballesta: recargas una ballesta como acción rápida y haces ataques completos
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
Maestro del escudo: sin penalizador por dos armas al atacar con escudo
Maleficio adicional: ganas un maleficio adicional
Maniobras ágiles: una bonif. Des al calcular tu BMC
Manos hábiles: +2 a inutilizar mecanismo y trucos de manos
Matanza pavorosa: haces una prueba gratuita de Intimidar cuando derribas a un enemigo
Mediano afortunado: puedes tirar la salvación para un aliado una vez al día
Moverse como el rayo: 50% de ocultación al moverte
Moverse como el viento: 20% de ocultación al moverte
Movilidad: +4 a la CA contra AdO por movimiento
Movimientos ágiles: ignoras 5' de terreno difícil al moverte

Ojos de águila: ignoras -5 por distancia en pruebas de Percepción visual
Oler el miedo: +4 a Percepción para detectar criaturas asustadas
Olfato agudo: obtienes la aptitud especial de Olfato

Pasar por humano: +10 a pruebas de 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 lateral: paso de 5' inmediatamente después de que un oponente falle
Paso lateral mejorado: no usas un paso de 5' en tu siguiente turno
Paso ligero: te mueves a velocidad normal en terreno difícil
Pasos acrobáticos: ignora 20' de terreno difícil al moverte
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
Pericia mayor en conjuros: lanzas conjuro de hasta nivel 5 como aptitud sortílega 2/día
Pericia menor en conjuros: conjuro de niv.1 como aptitud sortílega 1/día
Persuasivo: +2 a Diplomacia e Intimidar
Piedad adicional: tu imposición de manos tiene una piedad adicional
Piel de hierro: bonificador +1 de armadura natural a la CA
Pillar desprevenido: sin penalizador para armas improvisadas
Pisotear: arrollas a tus enemigos al ir montado
Poder de furia adicional: ganas un poder de furia adicional
Potenciar aptitud sortílega: aumenta las variables en un 50%
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
Pulla: desmoralizas oponentes con Engañar en lugar de Intimidar
Puntería mortal: cambia ataque a distancia por daño
Puñetazo aturdir: aturdes a un oponente con un ataque sin armas
Puño de gorgón: atontas a un enemigo cuya velocidad queda reducida
Puño elemental: +1d6 puntos de daño de energía con impacto sin armas

Rasgos adicionales: obtienes dos rasgos de personaje adicionales
Recarga rápida: recargas tu ballesta rápidamente
Rechazar conjuro: reflejas un conjuro de vuelta a su lanzador
Recuperación heroica: una vez al día, ganas una nueva salvación contra una condición que requiera salvación de Fortaleza

Capítulo 6 – Resúmenes

Reflejos de combate: haces ataques de oportunidad adicionales
Reflejos rápidos: +2 a las TS de Reflejos
Reflejos rápidos mejorados: una vez al día repites una TS de Reflejos
Revelación adicional: ganas una revelación adicional
Rompeconjuros: los enemigos provocan ataques si sus conjuros fallan
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
Rostro pétreo: bonif +4 a Engañar para mentir u ocultar motivos

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 posteriores para repetir un primer ataque fallido
Sentido de la piedra: obtienes sentido de la vibración hasta 10 pies
Sentidos afinados: bonificador racial a pruebas de Percepción
Sigiloso: +2 a Escapismo y Sigilo
Sigue luchando: ganas puntos de golpe temporales al quedar reducido a 0
Sociable: criaturas amistosas ganan +2 a pruebas de Diplomacia
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 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 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
Soltura mayor con una escuela de magia: +1 a la CD con escuela de magia
Sutileza con las armas: usa Des en vez de Fue al atacar con armas ligeras

Táctico experimentado: usas la aptitud de táctica una vez adicional al día
Tajo Doble: sumas tu Fue a las tiradas de ataque con la mano torpe
Talento arcano: usas conjuro de nivel 0 3/día al día como aptitud sortílega
Talento de pícaro adicional: ganas un talento de pícaro adicional
Toque de serenidad: los enemigos golpeados por ataques sin armas no pueden atacar o lanzar conjuros
Transmutación tenaz: +2 a la CD para disipar tus transmutaciones
Truco desde una montura: superas automáticamente 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

Viraje brusco: puedes girar 180° como acción gratuita
Visión profunda: tu visión en la oscuridad tiene un alcance de 120 pies
Vitalidad furiosa: +2 a Con en furia y continúas en furia inconsciente
Voluntad de hierro: +2 a las TS de Voluntad
Voluntad de hierro mejorada: 1/día, repites salvación de Voluntad

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 golems
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 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 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 rebote: rediriges conjuros que no afecten a su blanco inicial
Conjuro concentrado: eleva la CD de salvación para un objetivo del grupo
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 normal del conjuro
Conjuro insistente: las criaturas que salvan deben volver a hacerlo
Conjuro nauseabundo: criatura afectada con daño de conjuro
Conjuro persistente: área de efecto de 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
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
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 D&D Español/Inglés

Abalanzarse con dos armas: *Two-weapon pounce*
 Abraza de la tierra: *Earth's embrace*
 Abstención de materiales: *Eschew Materials*
 Absorber vida profano: *Profane Lifeleech*
 Acechador del pantano: *Swamp Stalker*
 Acelerar expulsión: *Quicken turning*
 Acompañamiento arcano: *Arcane accompaniment*
 Acosador de sortilegos: *Spellcasting harrier*
 Acrobata marcial: *Combat acrobat*
 Acrobático: *Acrobatic*
 Acuchillador: *Knifefighter*
 Adaptación a la luz diurna: *Daylight adaptation*
 Adaptación acuática: *Water adaptation*
 Adaptación al ártico: *Arctic adaptation*
 Adoptar aptitud sobrenatural: *Assume Supernatural Ability*
 Adoptar aptitud sobrenatural mejorada: *Improved Assume Supernatural ability*
 Afinidad animal planodeuda: *Planetouched animal affinity*
 Afinidad con los animales: *Animal Affinity*
 Agarrar y engullir: *Snatch and Swallow*
 Agarre del mono: *Monkey Grip*
 Agarrón fantasmal: *Ghostly Grasp*
 Agarrón múltiple: *Multigrab*
 Agarrón múltiple mayor: *Greater Multigrab*
 Agente curativo: *Healing Factor*
 Ágil: *Agile*
 Agotamiento arcano: *Arcane Consumption*
 Aguante: *Endurance*
 Ajustar la mirada: *Narrowed Gaze*
 Alabarda giratoria: *Spinning Halberd*
 Alas de águila: *Eagle's Wings*
 Alas de ajeno: *Outsider Wings*
 Alas de hechicero celestial: *Celestial Sorcerer Wings*
 Alcance extendido: *Extended Reach*
 Alerta: *Alertness*
 Aliento adicional: *Bonus Breath*
 Aliento dragonil: *Draconic Breath*
 Aliento pegajoso: *Clinging Breath*
 Aliento persistente: *Lingering Breath*
 Aliento rápido: *Rapid Breath*
 Aliento tempestuoso: *Tempest Breath*
 Allegado experimentado: *Practiced Cohort*
 Allegado mejorado: *Improved Cohort*
 Alma corrompida por la tumba: *Tomb-Tainted Soul*
 Alma del norte: *Soul of the North*
 Alma pia: *Pious Soul*
 Alma resistente: *Strong soul*
 Alquimista loco: *Mad Alchemist*
 Amado por los liches: *Lichloved*
 Amansar a la bestia: *Soothe the Beast*
 Amigo animal: *Animal Friend*
 Amigo de las frondas: *Treefriend*
 Amigo de las sabandijas: *Verminfriend*
 Amigo de las tribus: *Friends of the Tribes*
 Amigo de los dragones: *Dragonfriend*
 Amigos animales: *Animal Friends*
 Ampliar aliento: *Enlarge Breath*
 Ampliar conjuro: *Enlarge Spell*
 Amplias zancadas de élite: *Longstride Elite*
 Anillos adicionales: *Extra Rings*
 Aplastamiento de los Valenar: *Valenar Trample*
 Aplastar: *Crush*
 Aplicado: *Diligent*
 Apresuramiento espontáneo: *Sudden Quicken*
 Apresurar aliento: *Quicken Breath*
 Apresurar aptitud sortilega: *Quicken spell-like ability*
 Apresurar conjuro: *Quicken Spell*
 Apresurar manifestación: *Quicken Manifestation*
 Aprovechado: *Deft Opportunist*
 Arborícola: *Treetopper*
 Arcanista aereni: *Aerenal Arcanist*
 Armadura divina: *Divine Armor*
 Armadura natural mejorada: *Improved Natural Armor*
 Armas gloriosas: *Glorious Weapons*
 Armonizar arma mágica: *Attune Magic Weapon*
 Arrojar escudo: *Shield Sling*
 Arrollar mejorado: *Improved Overrun*
 Artesano de cadáveres: *Corpsecrafter*
 Artesano de la magia enano dorado: *Gold Dwarf dweomersmith*
 Artesano del dragón: *Dragoncrafter*
 Artesano excepcional: *Exceptional Artisan*
 Artesano extraordinario: *Extraordinary artisan*
 Artesano legendario: *Legendary artisan*

Artesano mágico: *Magical artisan*
 Artesano rúnico: *Runesmith*
 Artista: *Artist*
 Asalto abrumador: *Overwhelming assault*
 Asalto doble: *Bounding assault*
 Ascensión poderosa: *Power climb*
 Asesino de mágicos: *Mage Slayer*
 Asustar cruento: *Fell Frighten*
 Atacante embozado: *Shadow Striker*
 Ataque a fondo: *Lunging Strike*
 Ataque al galope: *Ride-by Attack*
 Ataque de área: *Area Attack*
 Ataque de torbellino: *Whirlwind Attack*
 Ataque del águila: *Eagle claw Attack*
 Ataque elástico: *Spring Attack*
 Ataque en salto: *Leap Attack*
 Ataque en vuelo: *Flyby Attack*
 Ataque en vuelo diestro: *Adroit Flyby Attack*
 Ataque en vuelo mayor: *Great Flyby Attack*
 Ataque en vuelo mejorado: *Improved Flyby Attack*
 Ataque intuitivo: *Intuitive Attack*
 Ataque múltiple: *Multiattack*
 Ataque múltiple de cambianite: *Shifter Multiattack*
 Ataque múltiple mejorado: *Improved Multiattack*
 Ataque natural mejorado: *Improved Natural Attack*
 Ataque perforante: *Driving attack*
 Ataque poderoso: *Power attack*
 Ataque poderoso predilecto: *Favored power attack*
 Ataque relámpago: *Rapid blitz*
 Ataque tumbado: *Prone attack*
 Ataques aturdidores adicionales: *Extra stunning*
 Ataques aturdidores rápidos: *Rapid stunning*
 Atlético: *Athletic*
 Atrapar flechas: *Snatch arrows*
 Atronar: *Thunderclap*
 Aullido de hechicero infernal: *Infernal sorcerer heritage*
 Aumentar convocación: *Augment summoning*
 Aura de hechicero celestial: *Celestial sorcerer aura*
 Aura de valor ampliada: *Expanded Aura of Courage*
 Aura profana: *Profane aura*
 Autosuficiente: *Self-sufficient*
 Azote de dragones: *Dragonbane*
 Azote de gigantes: *Giantbane*
 Azote de mortales: *Mortalbane*

Bailarín Marcial: *Battle dancer*
 Ballestero de élite: *Crossbow sniper*
 Barrido de torbellino: *Whirlwind tail sweep*
 Barrido defensivo: *Defensive sweep*
 Barrido demoledor: *Tail Sweep Knockdown*
 Bastón rápido: *Quick staff*
 Bendición de Loth: *Loth's blessing*
 Bendición ritual: *Ritual blessing*
 Bersérker Gran Ciervo: *Great stag berserker*
 Bersérker Lobo: *Wolf berserker*
 Bersérker Oso Lechuza: *Owlbear berserker*
 Bersérker Tigre de las Nieves: *Snow tiger berserker*
 Bersérker Trácnido: *Ettercap berserker*
 Bersérker Troll de hielo: *Ice troll berserker*
 Beso de ninfa: *Nymph's kiss*
 Blanco escurridizo: *Elusive target*
 Bloqueo de flechas: *Block arrow*
 Boca de serpiente: *Gap of the Serpent*
 Braquiación: *Brachiation*

Caballero ascético: *Ascetic knight*
 Caballero de las estrellas: *Knight of stars*
 Callejear: *Street smart*
 Cambio rápido: *Quick Change*
 Caminante de la tierra: *Landwalker*
 Caminar por las agujas: *Spire walking*
 Cancerbero iniciado: *Gatekeeper initiate*
 Canción dracónica: *Dragonsong*
 Canción persistente: *Lingering song*
 Canción sombría: *Shadow song*
 Canción talfiriana: *Talfirian song*
 Canto de fortaleza: *Chant of fortitude*
 Canto de piel férrea: *Ironskin chant*
 Cantor verde iniciado: *Greensinger initiate*
 Capacidad de conjuros mejorada: *Improved spell capacity*
 Carga de caballería: *Cavalry charger*
 Carga feroz: *Furious charge*
 Carga impetuosa: *Spirited charge*
 Carga poderosa: *Powerful charge*
 Carga poderosa mayor: *Greater powerful charge*
 Carga terrible: *Dire charge*
 Cargar con el escudo: *Shield charge*
 Cargar conjuro: *Energize Spell*
 Carrera: *Dash*

Castigar al mal a distancia: *Ranged Smiter Evil*
 Castigar elemental: *Elemental Smiter*
 Castigo de destrucción: *Destruction Retribution*
 Castigo elevado: *Exalted Smiter*
 Castigo incrementado: *Extra Smiting*
 Castigo mejorado: *Improved Smiting*
 Castigo plateado: *Silver Smiter*
 Cazador ascético: *Ascetic Hunter*
 Cazador de enemigos: *Foe Hunter*
 Cazador de vampiros: *Vampire Hunter*
 Cazadragones: *Dragon Hunter*
 Ceniciento: *Ashbound*
 Chalaneo: *Silver Palm*
 Choque de trenes: *Cometary Collision*
 Cola constrictora: *Tail Constrict*
 Cola prensil: *Prehensile Tail*
 Coleccionista de trofeos: *Trophy Collector*
 Colmillo de oso: *Bear Fang*
 Coloso de piedra: *Stone Colossus*
 Combate brutal: *Combat Brute*
 Combate con dos armas: *Two-weapon fighting*
 Combate con dos armas mayor: *Greater two-weapon fighting*
 Combate con dos armas mejorado: *Improved two-weapon fighting*
 Combate con múltiples armas: *Multiweapon fighting*
 Combate con múltiples armas mayor: *Greater Multiweapon Fighting*
 Combate con múltiples armas mejorado: *Improved Multiweapon Fighting*
 Combatir desde una montura: *Mounted combat*
 Compañero elevado: *Exalted companion*
 Compañero sabandija: *Vermin companion*
 Compañero tótem: *Totem companion*
 Competencia con arma exótica: *Exotic weapon proficiency*
 Competencia con arma marcial: *Martial weapon proficiency*
 Competencia con arma sencilla: *Simple weapon proficiency*
 Competencia con armadura (ligera): *Armor proficiency (light)*
 Competencia con armadura (intermedia): *Armor proficiency (medium)*
 Competencia con armadura (pesada): *Armor proficiency (heavy)*
 Competencia con ballista: *Ballista Proficiency*
 Competencia con escudo: *Shield proficiency*
 Competencia con escudo pavés: *Tower shield proficiency*
 Comprensión del dragón: *Dragon's Insight*
 Comunicador: *Communicator*
 Con una mano a la espalda: *Einhander*
 Concentración extraordinaria: *Extraordinary concentration*
 Conductor de caravanas: *Caravanner*
 Conjunción sustitutiva: *Surrogate Spellcasting*
 Conjuración en combate: *Combat casting*
 Conjuración en silencio: *Silent spell*
 Conjuración sin moverse: *Still spell*
 Conjuro abrasador: *B blistering spell*
 Conjuro adicional: *Extra spell*
 Conjuro camuflado: *Disguise spell*
 Conjuro castigador: *Smiting spell*
 Conjuro con alcance: *Reach spell*
 Conjuro congelante: *Flash frost spell*
 Conjuro de signatura: *Signature spell*
 Conjuro explosivo: *Explosive spell*
 Conjuro innato: *Innate spell*
 Conjuro ligado a la tierra: *Earthbound spell*
 Conjuro lírico: *Lyric spell*
 Conjuro persistente: *Persistent spell*
 Conjuro rápido: *Rapid spell*
 Conjuro silencioso espontáneo: *Sudden silent*
 Conjuro sin moverse espontáneo: *Sudden still*
 Conjuro transdimensional: *Transdimensional spell*
 Conjuros cooperativos: *Cooperative Spell*
 Conjuros de sanctasanctórum: *Sanctum Spell*
 Conjuros encadenados: *Chain Spell*
 Conjuros naturales: *Natural Spell*
 Conjuros penetrantes: *Spell Penetration*
 Conjuros penetrantes mayores: *Greater Spell Penetration*
 Conjuros repetidos: *Repeat Spell*
 Consunción de conjuros: *Spell Drain*
 Consunción de vida: *Life Drain*
 Conocimiento arcano élfico: *Elven spell lore*
 Conocimiento de genios: *Genie Lore*
 Conocimiento dracónico: *Draconic Knowledge*
 Conocimiento oscuro: *Obscure lore*

Capítulo 7 – Glosario

Fluidez del mithril: <i>Mithral fluidity</i>	Hombre de mundo: <i>Jack of all trades</i>	Liderazgo de muertos vivos: <i>Undead Leadership</i>
Foco marcial: <i>Combat focus</i>	Hostigador espectral: <i>Spectral skirmisher</i>	Liderazgo inspirado: <i>Inspirational Leadership</i>
Foco tatuado: <i>Tattoo focus</i>	Huesos ágiles: <i>Nimble Bones</i>	Ligar elemental: <i>Bind elemental</i>
Forjar anillo: <i>Forge ring</i>	Impacto acrobático: <i>Acrobatic strike</i>	Limpieza divina: <i>Divine cleansing</i>
Forma bestial: <i>Beast shape</i>	Impacto aplastante: <i>Crushing strike</i>	Linaje celestial: <i>Celestial bloodline</i>
Forma de sabandija: <i>Vermin shape</i>	Impacto arrasador: <i>Razing strike</i>	Linaje de fuego: <i>Bloodline of fire</i>
Forma física de cambiante: <i>Shifter Acrobatics</i>	Impacto asombroso: <i>Staggering strike</i>	Linaje elemental: <i>Elemental bloodline</i>
Forma salvaje adicional: <i>Extra wild shape</i>	Impacto atenuado: <i>Subduing strike</i>	Linaje infernal: <i>Fiendish bloodline</i>
Forma salvaje corrompida: <i>Corrupted Wild Shape</i>	Impacto brutal: <i>Brutal strike</i>	Lingüista arcano: <i>Eldritch linguist</i>
Forma salvaje de dragón: <i>Dragon wild shape</i>	Impacto con armas vil: <i>Vile martial strike</i>	Llama de la vida inextinguible: <i>Unquenchable Flame of Life</i>
Forma salvaje elevada: <i>Exalted wild shape</i>	Impacto con varita: <i>Wandstrike</i>	Llamas curativas: <i>Healing flames</i>
Forma salvaje rápida: <i>Fast wild shape</i>	Impacto defensivo: <i>Defensive strike</i>	Lucha a ciegas: <i>Blind-fight</i>
Fortaleza agotadora: <i>Cumbrous Fortitude</i>	Impacto doble: <i>Dual strike</i>	Lucha astuta: <i>Clever wrestling</i>
Fortaleza épica: <i>Epic Fortitude</i>	Impacto intimidatorio: <i>Intimidating strike</i>	Lucha cerrada: <i>Close-quarters fighting</i>
Fortaleza nacida de la tumba: <i>Tomb-Born Fortitude</i>	Impacto kármico: <i>Karmic strike</i>	Lucha con dos armas desmesuradas: <i>Oversized two-weapon fighting</i>
Fortificación mejorada: <i>Improved Fortification</i>	Impacto ki sagrado: <i>Holy ki strike</i>	Lucha de cerca: <i>Close-quarters fighting</i>
Fortuna divina: <i>Divine Fortune</i>	Impacto ki vil: <i>Vile ki strike</i>	Lucha en falange: <i>Phalanx fighting</i>
Frenesi cortante: <i>Slashing Flurry</i>	Impacto marcial: <i>Combat strike</i>	Lucha habilidosa: <i>Clever Wrestling</i>
Fuerza de personalidad: <i>Force of Personality</i>	Impacto rápido: <i>Rapidstrike</i>	Luchar apiñados: <i>Swarmfighting</i>
Furia adicional: <i>Extra Rage</i>	Impacto rápido mejorado: <i>Improved rapidstrike</i>	Luna creciente: <i>Crescent moon</i>
Furia de dragón: <i>Dragon Rage</i>	Impacto sagrado: <i>Sacred strike</i>	Luz a luz del día: <i>Light to daylight</i>
Furia del glotón: <i>Wolverine's Rage</i>	Impacto sin arma mejorado: <i>Improved unarmed strike</i>	Maestría arcana: <i>Arcane mastery</i>
Furia del puercoespín: <i>Blood-spiked Charger</i>	Impacto sin arma versátil: <i>Versatile unarmed strike</i>	Maestría con arma a distancia: <i>Ranged weapon mastery</i>
Furia destructiva: <i>Destructive Rage</i>	Impulsar resistencia a conjuros: <i>Boost spell resistance</i>	Maestría con arma cuerpo a cuerpo: <i>Melee weapon mastery</i>
Furia instantánea: <i>Instantaneous Rage</i>	Impulso profano: <i>Profane boost</i>	Maestría con las varitas: <i>Wand mastery</i>
Furia intimidatoria: <i>Intimidating Rage</i>	Impulso sagrado: <i>Sacred boost</i>	Maestría con los sacrificios: <i>Sacrificial mastery</i>
Furia involuntaria: <i>Involuntary Rage</i>	Incansable: <i>Tireless</i>	Maestría en conjuros: <i>Spell mastery</i>
Furia irracional: <i>Mad foam Rager</i>	Incremento de acción: <i>Action Boost</i>	Maestro de la muerte: <i>Death Master</i>
Furia prolongada: <i>Extended Rage</i>	Indagar: <i>Research</i>	Maestro manipulador: <i>Master manipulator</i>
Gallardía en combate: <i>Combat panache</i>	Ingeniero de asedio: <i>Expert Siege Engineer</i>	Maestro svirfneblin de la quimera: <i>Svirfneblin figment</i>
Gambito de Robilar: <i>Robilar's gambit</i>	Iniciativa mejorada: <i>Improved initiative</i>	Magia de azote de aberraciones: <i>Aberrant Banemagic</i>
Garra dragonil: <i>Draconic claw</i>	Injetar carne: <i>Graft Flesh</i>	Magia de la urdimbre sombría: <i>Shadow weave magic</i>
Garras de oso pardo: <i>Grizzly's claws</i>	Inmunidad al veneno: <i>Poison immunity</i>	Magia de tatuaje: <i>Tattoo magic</i>
Gemelo del trueno: <i>Thunder twin</i>	Inquisidor devoto: <i>Devoted inquisitor</i>	Magia en la sangre: <i>Magic in the blood</i>
Gemido funesto: <i>Baleful Moan</i>	Inscribir rollo de pergamino: <i>Scribe scroll</i>	Magia insidiosa: <i>Insidious magic</i>
Giro de muñeca: <i>Flick of the wrist</i>	Insensibilidad: <i>Thick-Skinned</i>	Magia perniciosa: <i>Pernicious magic</i>
Gnomo de las rocas bribón: <i>Rock gnome trickster</i>	Inscribir runa: <i>Inscribe rune</i>	Magia tenaz: <i>Tenacious magic</i>
Gnomo de los bosques fantasmagórico: <i>Forest gnome phantasiist</i>	Insertar foco de conjuro: <i>Embed spell focus</i>	Magnetismo de cambiante: <i>Shifter Magnetism</i>
Golpe a la arteria: <i>Arterial strike</i>	Intensificar aliento: <i>Heighten breath</i>	Mago ascético: <i>Ascetic magic</i>
Golpe acerado doble: <i>Double steel strike</i>	Intensificar aptitud sortilega: <i>Heighten spell-like ability</i>	Mago errante hin: <i>Hin wandermage</i>
Golpe acerado en espiral: <i>Whirling steel strike</i>	Intensificar conjuro: <i>Heighten spell</i>	Mago sureño: <i>Southern magician</i>
Golpe arcano: <i>Arcane strike</i>	Intensificar expulsión: <i>Heighten Turning</i>	Mancillar aptitud sortilega: <i>Corrupt spell-like ability</i>
Golpe axiomático: <i>Axiomatic strike</i>	Intérprete devoto: <i>Devoted performer</i>	Mancillar conjuro: <i>Corrupt spell</i>
Golpe bajo: <i>Low blow</i>	Intérprete versátil: <i>Versatile performer</i>	Maniobrabilidad mejorada: <i>Improved maneuverability</i>
Golpe bajo mejorado: <i>Improved low blow</i>	Intrépido: <i>Dauntless</i>	Manipulador mental duergar: <i>Duergar mindshaper</i>
Golpe con el escudo mejorado: <i>Improved shield bash</i>	Intuición de combate: <i>Combat intuition</i>	Mano conjuradora: <i>Spell hand</i>
Golpe de la serpiente: <i>Serpent strike</i>	Intuitivo: <i>Insightful</i>	Manos de curandero: <i>Hands of a healer</i>
Golpe demoledor: <i>Awesome Blow</i>	Investigador: <i>Investigator</i>	Manos hábiles: <i>Deft hands</i>
Golpe descarnador: <i>Flensing strike</i>	Investigar: <i>Investigate</i>	Mantener la formación: <i>Hold the line</i>
Golpe eficaz: <i>Telling blow</i>	Invocación adicional: <i>Extra invocation</i>	Marca del dragón aberrante: <i>Aberrant Dragonmark</i>
Golpe final: <i>Final Strike</i>	Ira de los justos: <i>Righteous wrath</i>	Marca del dragón mayor: <i>Greater dragonmark</i>
Golpe hábil: <i>Deft strike</i>	Ira terrible: <i>Dreadful wrath</i>	Marca del dragón menor: <i>Lesser dragonmark</i>
Golpe inesperado del sauce: <i>Sudden Willow Strike</i>	Jinete aéreo: <i>Skyrider</i>	Marca del dragón mínima: <i>Least dragonmark</i>
Golpe mortal: <i>Death blow</i>	Jinete arácnido: <i>Arachnid rider</i>	Marca del Mal: <i>Evil brand</i>
Golpe resonante: <i>Resounding blow</i>	Jinete de murciélagos: <i>Batrider</i>	Marcado por fantasmas: <i>Ghost Scarred</i>
Golpe sobre la cabeza: <i>Overhead thrust</i>	Jinete nómada: <i>Horse nomad</i>	Matón: <i>Thug</i>
Golpetazo con el escudo: <i>Shield slam</i>	Jotunbrud: <i>Jotunbrud</i>	Maximización espontánea: <i>Sudden maximize</i>
Gran desgarradura: <i>Great rend</i>	Justicia divina: <i>Divine justice</i>	Maximizar aliento: <i>Maximize breath</i>
Gran fortaleza: <i>Great fortitude</i>	Lanza de hechicero celestial: <i>Celestial sorcerer lance</i>	Maximizar aptitud sortilega: <i>Maximize spell-like ability</i>
Gran grito de <i>kiai</i> : <i>Greater kiai shout</i>	Lanzador de batalla: <i>Battle caster</i>	Maximizar conjuro: <i>Maximize spell</i>
Gran hendedura: <i>Great cleave</i>	Lanzador de conjuros experto: <i>Practiced spellcaster</i>	Maza relampagueante: <i>Lightning mace</i>
Gran mordisco: <i>Great bite</i>	Lanzador de conjuros prodigioso: <i>Spellcasting prodigy</i>	Melodía obsesiva: <i>Haunting melody</i>
Granadero: <i>Grenadier</i>	Lanzador de conjuros veterano: <i>Practiced spellcaster</i>	Mente abierta: <i>Open minded</i>
Grande y en carga: <i>Large and in charge</i>	Lanzador de hachas: <i>Axthrower</i>	Mente dura: <i>Strong mind</i>
Grito de <i>kiai</i> : <i>Kiai shout</i>	Lanzador primitivo: <i>Primitive caster</i>	Mente férrea: <i>Iron mind</i>
Guarda iniciado: <i>Warden initiate</i>	Lanzamiento brutal: <i>Brutal throw</i>	Mente sobre cuerpo: <i>Mind over body</i>
Guardabosque: <i>Forester</i>	Lanzamiento de conjuros en movimiento: <i>Mobile spell-casting</i>	Metalurgia: <i>Metallurgy</i>
Guerrero de los filos valenar: <i>Bladebearer of the Valenar</i>	Lanzamiento de conjuros espontáneo: <i>Spontaneous casting</i>	Metamagia divina: <i>Divine metamagic</i>
Guerrillero: <i>Guerrilla Warrior</i>	Lanzamiento poderoso: <i>Power Throw</i>	Mezcla de energías: <i>Energy admixture</i>
Habitante de las profundidades: <i>Deep Denizen</i>	Lanzar cualquier cosa: <i>Throw anything</i>	Miliciano: <i>Militia</i>
Habitado a la energía: <i>Inured to Energy</i>	Lanzar enemigo: <i>Fling Enemy</i>	Mirada aguda: <i>Piercing Gaze</i>
Habla oscura: <i>Dark speech</i>	Lanzarse para cubrirse: <i>Dive for cover</i>	Mirada irresistible: <i>Irresistible Gaze</i>
Hablar a la vez: <i>Multivoice</i>	Largo alcance: <i>Long reach</i>	Mirada penetrante: <i>Pervasive gaze</i>
Halo de luz: <i>Nimbus of light</i>	Lazos de sangre rituales: <i>Ritual blood bonds</i>	Mirada profética: <i>Vatic gaze</i>
Helor mortal: <i>Deadly Chill</i>	Legado dragonil: <i>Draconic legacy</i>	Misionero khondazhano: <i>Chondathan missionary</i>
Hendedura: <i>Cleave</i>	Levitación mejorada: <i>Improved levitation</i>	Misterio de la marca aberrante: <i>Aberrant Dragonmark Mystery</i>
Herencia de hechicero celestial: <i>Celestial sorcerer heritage</i>	Líder natural: <i>Natural Leader</i>	Moldear aliento: <i>Shape breath</i>
Herencia de hechicero infernal: <i>Infernal sorcerer heritage</i>	Liderazgo: <i>Leadership</i>	Moldear la piedra: <i>Stoneshaper</i>
Herencia dragonil: <i>Draconic heritage</i>		Montura celestial: <i>Celestial mount</i>
Heridas espontáneas: <i>Spontaneous wounder</i>		
Hijo de los pantanos: <i>Child of the Swamps</i>		
Hijo del invierno: <i>Child of Winter</i>		
Hijo del invierno: <i>Winter's Child</i>		
Historia oral: <i>Oral history</i>		

Capítulo 7 – Glosario

Veneno de serpiente: *Serpent's venom*
 Veneno letal: *Deadly Poison*
 Veneno virulento: *Virulent Poison*
 Venganza divina: *Sacred vengeance*
 Venganza sagrada: *Sacred Vengeance*
 Versado en los conjuros: *Spellwise*
 Viajero de Talenta: *Talenta Drifter*
 Vida diuturna: *Enduring Life*
 Vida perdurable: *Lasting Life*
 Vigor de la marca aberrante: *Aberrant Dragonmark Vigor*
 Vigor divino: *Divine Vigor*
 Vigor marcial: *Combat Vigor*
 Vigor profano: *Profane Vigor*
 Vigorizar conjuro: *Fortify Spell*
 Vínculo arcano con el compañero: *Companion Spellbond*
 Vínculo con los dinosaurios de Talenta: *Talenta Dinosaur Bond*
 Vínculo natural: *Natural Bond*
 Vínculo vital: *Lifebond*
 Viraje brusco: *Wingover*
 Visión posterior: *Aftersight*
 Vista de halcón: *Hawk's Vision*
 Vista de jaguar: *Cougar's Vision*
 Vitalidad nacida de la tumba: *Tomb-Born Vitality*
 Vitalidad sagrada: *Sacred Vitality*
 Voluntad agotadora: *Cumbrous Will*
 Voluntad de hierro: *Iron will*
 Voluntad épica: *Epic Will*
 Voto de abstinencia: *Vow of abstinence*
 Voto de castidad: *Vow of chastity*
 Voto de no violencia: *Vow of Nonviolence*
 Voto de obediencia: *Vow of obedience*
 Voto de paz: *Vow of Peace*
 Voto de pobreza: *Vow of poverty*
 Voto de pureza: *Vow of purity*
 Voto sagrado: *Sacred vow*
 Vuelo dragonil: *Draconic flight*
 Vuelo mejorado: *Improved flight*

Yunque de trueno: *Anvil of thunder*

Glosario D&D Inglés/Español

Dotes no publicadas en español

Able Learner: *Aprendiz capaz*
 Able Sniper: *Tirador capaz*
 Accelerate Metamagic: *Acelerar metamagia*
 Acidic Splatter: *Salpicadura ácida*
 Advantageous avoidance: *Esquiva ventajosa*
 Aerial Reflexes: *Reflejos aéreos*
 Aerial Superiority: *Superioridad aérea*
 Agile Athlete: *Atleta ágil*
 Air Devotion: *Devoción (Aire)*
 Alacrity Cogitation: *Evaluación rápida*
 Ancestral Knowledge: *Saber ancestral*
 Animal Devotion: *Devoción (Animal)*
 Aquatic Breath: *Respiración acuática*
 Arcane Insight: *Intuición arcana*
 Archivist of nature: *Archivista natural*
 Arcane corruption: *Corrupción arcana*
 Ascetic Stalker: *Acechador ascético*
 Auspicious Marking: *Marca de grandeza*
 Awesome Smite: *Castigo impresionante*
 Axespike: *Pico de hacha*

Bane magic: *Magia de azote*
 Battle Blessing: *Bendición de batalla*
 Battle Casting: *Conjurar en batalla*
 Battle Hardened: *Endurecido en la batalla*
 Battlecaster Defense: *Defensa de mágico de batalla*
 Battlecaster Offense: *Ataque de mágico de batalla*
 Bestial Charge: *Carga bestial*
 Better lucky than good: *Mejor afortunado que bueno*
 Blade of Force: *Hoja de fuerza*
 Blood calls to blood: *La sangre llama a la sangre*
 Born Flyer: *nacido para volar*
 Borne Aloft: *Mantener en alto*
 Bright Sigil: *Sello brillante*
 Burrow Friend: *Amigo cavador*

Catfolk Pounce: *Abalanzamiento felino*
 Centaur Trample: *Pisoteo centauro*
 Channeled Rage: *Canalizar furia*
 Chant of the Long Road: *Canto del largo camino*
 Chaos Devotion: *Devoción (Caos)*
 Captivating Melody: *Melodía cautivadora*
 Charnel Miasma: *Miasma del Osario*
 Chord of distraction: *Acorde de distracción*

City Slicker: *Embaucador urbano*
 Clan Prestige: *Prestigio de clan*
 Clap of Thunder: *Toque atronador*
 Cloudy Conjuraton: *Conjuración brumosa*
 Clutch of Earth: *Agarre de la tierra*
 Complementary Insight: *Intuición complementaria*
 Concussion attack: *Ataque conmocionador*
 Confound the Big Folk: *Confundir a la gente grande*
 Cool head: *Cabeza fría*
 Coordinated Strike: *Impacto coordinado*
 Corrupt spell focus: *Soltura con la magia corrupta*
 Craft Rune Circle: *Crear círculo rúnico*
 Crowd Tactics: *Tácticas en multitudes*

Dallah Thaum's Luck: *Suerte de Dallah Thaum*
 Daredevil athlete: *Atleta temerario*
 Daring Outlaw: *Forajido audaz*
 Daring Warrior: *Combatiente audaz*
 Dazzling Illusion: *Ilusión deslumbrante*
 Deadly defense: *Defensa mortífera*
 Deafening Strike: *Impacto ensordecedor*
 Death Devotion: *Devoción (Muerte)*
 Debilitating Spell: *Conjuro debilitador*
 Debilitating Strike: *Golpe debilitador*
 Deep Vision: *Visión profunda*
 Defending Spirit: *Espíritu defensor*
 Defensive Archery: *Arquería defensiva*
 Deflective Armor: *Armadura deflectiva*
 Deformity (skin): *Deformidad (piel)*
 Deformity (teeth): *Deformidad (dientes)*
 Deformity (tongue): *Deformidad (lengua)*
 Delay Potion: *Retardar poción*
 Destruction Devotion: *Devoción (Destrucción)*
 Dimensional Jaunt: *Paseo dimensional*
 Dimensional Reach: *Alcance dimensional*
 Disease Immunity: *Inmunidad a enfermedad*
 Disemboweling Strike: *Impacto destripador*
 Diverse Background: *Trasfondo variado*
 Divine Damage Reduction: *Reducción de daño divina*
 Divine Spellshield: *Escudo contra conjuros divino*
 Diving Charge: *Carga en picado*
 Draconic Arcane Grace: *Gracia arcana dragonil*
 Draconic Archivist: *Archivista dracónico*
 Draconic Persuasion: *Persuasión dragonil*
 Draconic Toughness: *Dureza dragonil*
 Dragon Breath: *Aliento de dragón*
 Dragon Tail: *Cola de dragón*
 Dragon Trainer: *Entrenador de dragones*
 Dragon Wings: *Alas de dragón*
 Dragonwrought: *Creado por los dragones*
 Dreamtelling: *Cuentasueños*
 Dread Tyranny: *Tiranía pavorosa*
 Drowning Glance: *Mirada de ahogamiento*
 Dumb luck: *Pura suerte*
 Dwarf Armor Proficiency: *Competencia con armadura enanil*

Earth Adept: *Adepto de la tierra*
 Earth Devotion: *Devoción (Tierra)*
 Earth Fist: *Puño de la tierra*
 Earth Master: *Señor de la tierra*
 Earth Power: *Poder de la tierra*
 Earth Sense: *Sentido terrestre*
 Earth Spell: *Conjuro de tierra*
 Earth's Warding: *Custodia de la tierra*
 Eldritch Corruption: *corrupción mágica*
 Eldritch erosion: *Erosión arcana*
 Elemental Adept: *Adepto elemental*
 Elemental Essence: *Esencia elemental*
 Elf Dilettante: *Diletante elfo*
 Enchanting Song: *Canción encantadora*
 Enduring ki: *Mantener el ki*
 Energize Armor: *Energizar armadura*
 Energy Abjuration: *Abjuración de energía*
 Enhanced Power Sigils: *Sellos de poder mejorados*
 Energy Gestalt: *Fusión de energías*
 Entangling Exhalation: *Aliento enmarañador*
 Epic of the lost king: *Épica del rey perdido*
 Eternal Strength: *Fuerza eterna*
 Evil Devotion: *Devoción (Mal)*
 Exhaled Barrier: *Exhalar barrera*
 Exhaled Immunity: *Exhalar inmunidad*
 Exotic Armor Proficiency: *Competencia con armadura exótica*
 Exotic Shield Proficiency: *Competencia con escudo exótico*
 Expanded ki pool: *Reserva de ki ampliada*
 Expeditious Dodge: *Esquiva expeditiva*
 Extra Exhalation: *Exhalación adicional*
 Extra Silence: *Silencio adicional*

Extraordinary Trapsmith: *Trampero extraordinario*

Face Changer: *Cambiarostros*
 Favored Magic Foe: *Enemigo mágico predilecto*
 Far Horizons: *Horizontes lejanos*
 Fearless Destiny: *Destino audaz*
 Fearsome Necromancy: *Nigromancia terrible*
 Fey Heritage: *Herencia de fata*
 Fey Legacy: *Legado de fata*
 Fey Power: *Poder de fata*
 Fey Presence: *Presencia de fata*
 Fey Skin: *Piel de fata*
 Fiendish Heritage: *Herencia infernal*
 Fiendish Legacy: *Legado infernal*
 Fiendish Power: *Poder infernal*
 Fiendish Presence: *Presencia infernal*
 Fiendish Resistance: *Resistencia infernal*
 Fiery Burst: *Explosión de fuego*
 Flick of the Wrist: *Golpe de muñeca*
 Fling Ally: *Arrojar aliado*
 Fling Enemy: *Arrojar enemigo*
 Focused Mind: *Mente centrada*
 Focused Shield: *Impacto enfocado*
 Font of life: *Fuente de vida*
 Forbidden Lore: *Conocimiento prohibido*
 Fortitious strike: *Impacto fortuito*
 Fragile Construction: *Construcción frágil*
 Freerunner: *Corredor libre*
 Furious Inhalation: *Respiración furiosa*

Gnoll Ferocity: *Ferocidad de gnoll*
 Gnome Foe Killer: *Matador de enemigos gnomo*
 Goad: *Provocación*
 Good Devotion: *Devoción (Bien)*
 Good karma: *Buen Karma*
 Great and Small: *Grandioso y Pequeño*
 Greater corrupt spell focus: *soltura con la magia corrupta mayor*
 Greater Heavy Armor Optimization: *Optimización de armadura pesada mayor*

Hasty Spirit: *Espíritu veloz*
 Head shot: *Ataque a la cabeza*
 Healer's Luck: *Suerte del sanador*
 Healing Devotion: *Devoción (Curación)*
 Heavy Armor Optimization: *Optimización de armadura pesada*
 Heavy Lithoderms: *Litodermia pesada*
 Heavyweight Wings: *Alas de peso pesado*
 Heroic Destiny: *Destino heroico*
 Holy Potency: *Potencia sagrada*
 Holy Warrior: *Combatiente sagrado*
 Human Heritage: *Herencia humana*
 Hurricane Breath: *Aliento huracanado*

Imbued Healing: *Curación imbuída*
 Impeding attack: *Ataque entorpecedor*
 Improved Dragon Wings: *Alas de dragón mejoradas*
 Improved Familiar: *Familiar mejorado*
 Improved Flight: *Vuelo mejorado*
 Improved Oneiromancy: *Oneiromancia mejorada*
 Improved Rock Hurling: *Lanzamiento de rocas mejorado*
 Improved Sigil (Aesh): *Sello mejorado (Aesh)*
 Improved Sigil (Hoon): *Sello mejorado (Hoon)*
 Improved Sigil (Krau): *Sello mejorado (Krau)*
 Improved Sigil (Naen): *Sello mejorado (Naen)*
 Improved Sigil (Uur): *Sello mejorado (Uur)*
 Improved Sigil (Vaul): *Sello mejorado (Vaul)*
 Improved Skirmish: *Hostigar mejorado*
 Inside Connection: *Conexión interna*
 Insightful Divination: *Adivinación introspectiva*
 Inspire Spellpower: *Inspirar poder de conjuro*
 Invest Armor: *Investir armadura*
 Invisible Needle: *Aguja invisible*

Killoren Ancient: *Antiguo kiloren*
 Killoren Destroyer: *Destructor kiloren*
 Killoren Hunter: *Cazador kiloren*
 Knockback: *Derribar*
 Knowledge Devotion: *Devoción (Saber)*
 Kobold Endurance: *Aguante kobold*
 Kobold Foe Strike: *Impacto kobold*

Law Devotion: *Devoción (Ley)*
 Law Inviolate: *Ley inviolable*
 Lightfeet: *Paso liviano*
 Luck Devotion: *Devoción (Suerte)*
 Lucky break: *Rotura afortunada*
 Lucky catch: *Agarre afortunado*
 Lucky fingers: *Dedos afortunados*

Lucky start: *Comienzo afortunado*
Lunatic Insight: *Comprensión lunática*

Mad Faith: *Fe enloquecida*
Magic Device Attunement: *Sintonizar objeto mágico*
Magic Disruption: *Disrupción mágica*
Magic of the Land: *Magia de la tierra*
Magic Sensitive: *Sensibilidad mágica*
Magical fortune: *Fortuna mágica*
Make your own luck: *Crea tu propia suerte*
Markings of the Blessed: *Marcas del bendito*
Markings of the Hunter: *Marcas del cazador*
Markings of the Magi: *Marcas del mágico*
Markings of the Maker: *Marcas del creador*
Markings of the Warrior: *Marcas del guerrero*
Martial stalker: *Acechador marcial*
Master of Knowledge: *Maestro del conocimiento*
Master of Undeath: *Señor de la no-muerte*
Master spellthief: *Maestro robaconjuros*
Melodic Casting: *Lanzamiento de conjuros melódico*
Menacing Demeanor: *Conducta amenazante*
Merciful strike: *Impacto piadoso*
Metamagic School Focus: *Soltura metamágica con una escuela de magia*
Metamagic Song: *Canción metamágica*
Metamagic Spell Trigger: *Desencadenante metamágico de conjuros*
Metamagic Vigor: *Vigor metamágico*
Mind drain: *Consunción mental*
Minor Shapeshift: *Cambiaformas menor*
Miser's fortune: *Fortuna del avaro*
Misleading Song: *Canción engañosa*
Mitigate Suffering: *Mitigar sufrimiento*
Moradin's Smile: *Sonrisa de Moradin*
Mountain Warrior: *Guerrero de la montaña*
Mystic Backlash: *Retroceso místico*

Natural Trickster: *Embaucador natural*

Oneiromancy: *Oneiromancia*

Persistent attacker: *Atacante persistente*
Pierce the Darkness: *Perforar la oscuridad*
Piercing Evocation: *Evocación penetrante*
Piercing Sight: *Vista penetrante*
Plant Devotion: *Devoción (Vegetal)*
Plunging Shot: *Disparo descendente*
Poison expert: *Experto en venenos*
Poison master: *Maestro en venenos*
Powerful Wild Shape: *Forma salvaje poderosa*
Practical Metamagic: *Metamagia práctica*
Protected Destiny: *Destino protegido*
Protection Devotion: *Devoción (Protección)*
Protective Ward: *Custodia protectora*
Psithief: *Ladrón psíquico*
Psychic luck: *Suerte psíquica*
Pure soul: *Alma pura*

Radiant Fire: *Fuego radiante*
Rampaging Bull Rush: *Embestida arrasadora*
Ranged Recall: *Reintentar ataque a distancia*
Rapid Metamagic: *Metamagia rápida*
Reckless Rage: *Furia temeraria*
Reinforced Wings: *Alas reforzadas*
Residual Magic: *Magia residual*
Resourceful Buyer: *Comprador ingenioso*
Retributive Spell: *Conjuro retributivo*
Retrieve Spell: *Recuperar conjuro*
Rock Hurling: *Lanzamiento de rocas*
Roofwalker: *Caminante de los tejados*
Roots of the Mountain: *Raíces de la montaña*

Savvy rogue: *Pícaro veterano*
Shadow Veil: *Velo sombrío*
Shared Fury: *Furia compartida*
Shielded Axe: *Hacha y escudo*
Shielded Casting: *Lanzamiento de conjuros escudado*
Shielded Manifesting: *Manifestación escudada*
Sickening Grasp: *agarrón atontador*
Silencing Strike: *Impacto silenciador*
Sly fortune: *Fortuna sigilosa*
Smatterings: *Nociones idiomáticas*
Spell Rehearsal: *Ensayo de conjuros*
Spellrazor: *Navaja y conjuro*
Sociable Personality: *Personalidad sociable*
Somatic Weaponry: *Armamento somático*
Sound of silence: *El sonido del silencio*
Spirit sense: *Sentido espiritual*
Spiritual Counter: *Contraconjuro espiritual*

Spontaneous Domains: *Dominios espontáneos*
Storm Bolt: *Descarga de tormenta*
Steady Concentration: *Concentración firme*
Steady Mountaineer: *Montañero firme*
Stone Form: *Forma de piedra*
Stone Rage: *Furia de la piedra*
Stoneback: *Espalda de piedra*
Strenght Devotion: *Devoción (Fuerza)*
Subtle Sigil: *Sello sutil*
Summon Elemental: *Convocación elemental*
Sun Devotion: *Devoción (Sol)*
Sunlight Eyes: *Ojos de luz solar*
Sure hand: *Manos firmes*
Surge of Malevolence: *Estallido de malevolencia*
Survivor's Luck: *Suerte del superviviente*
Sweet talker: *Seductor*
Swift ambusher: *Emboscador rápido*
Swift Call: *Llamada instantánea*
Swift hunter: *Cazador rápido*
Swift Wild Shape: *Forma salvaje instantánea*

Tainted fury: *Furia corrupta*
Tempting fate: *Tentar al destino*
Third time's the charm: *A la tercera va la vencida*
Throat punch: *Puñetazo a la garganta*
Titan Fighting: *Lucha contra titanes*
Touch of Distraction: *Toque de distracción*
Touch of Healing: *Toque curativo*
Touch of taint: *Toque de corrupción*
Toughening Transmutation: *Transmutación endurecedora*
Travel Devotion: *Devoción (Viaje)*
Trickery Devotion: *Devoción (Superchería)*
Trivial Knowledge: *Saber trivial*
Tunnel Fighting: *Lucha en túneles*
Tunnel Riding: *Cabalgar en túneles*
Turtle Dart: *Aguijón de tortuga*

Umbral Shroud: *Mortaja sombría*
Unbelievable luck: *Suerte increíble*
Underfoot Combat: *Combate bajo los pies*
Undying Fate: *Destino inmortal*
Unnatural will: *Voluntad antinatural*
Unsettling Enchantment: *Encantamiento inquietante*
Urban Stealth: *Sigilo urbano*
Urban Tracking: *Rastreo urbano*

Vengeful Spirit: *Espíritu vengativo*
Venom's Gift: *Don del veneno*
Versatile Spellcaster: *Lanzador de conjuros versátil*
Victor's luck: *Suerte del vencedor*
Vile natural attack: *Ataque natural vil*

Warning shout: *Grito de alerta*
Whispered Secrets: *Secretos susurrados*
Willing deformity: *Deformidad voluntaria*
Wind Guided Arrows: *El viento guía la flecha*
Wing Expert: *Experto alado*
Winged Warrior: *Guerrero alado*
Winter's Blast: *Estallido invernal*
Wolfpack: *Manada de lobos*
Woodland Archer: *Arquero forestal*
Wyrmgrafter: *Cirujano dragonil*

Yondalla's Sense: *Sentido de Yondalla*

Glosario Pathfinder Inglés/Español

Ability Focus: *Soltura con una aptitud*
Acrobatic: *Acrobático*
Acrobatic Steps: *Pasos acrobáticos*
Additional Traits: *Rasgos adicionales*
Agile Maneuvers: *Maniobras ágiles*
Alertness: *Alerta*
Alignment Channel: *Canalizar alineamiento*
Allied Spellcaster: *Lanzador de conjuros aliado*
Animal Affinity: *Afinidad animal*
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 demoledor*

Bashing Finish: *Golpetazo final*
Bleeding Critical: *Crítico sangrante*
Blind-Fight: *Lucha a ciegas*
Blinding Critical: *Crítico cegador*
Bloody Assault: *Asalto sangriento*
Bodyguard: *Guardaespaldas*
Bouncing Spell: *Conjuro con rebote*
Breadth of Experience: *Amplia experiencia*
Brew Potion: *Elaborar poción*
Bull Rush Strike: *Embostida impactante*

Catch Off-Guard: *Pillar desprevenido*
Channel Smite: *Canalizar castigo*
Charge Through: *Cargar a través*
Cleave: *Hendedura*
Cloud Step: *Paso de las nubes*
Childlike: *Aniñado*
Cockatrice Strike: *Impacto de cocatriz*
Combat Casting: *Conjurar en combate*
Combat Expertise: *Pericia en combate*
Combat Patrol: *Patrulla de combate*
Combat Reflexes: *Reflejos de combate*
Command Undead: *Comandar muertos vivientes*
Cooperative Crafting: *Artesanía cooperativa*
Coordinated Defense: *Defensa coordinada*
Coordinated Maneuvers: *Maniobras coordinadas*
Cosmopolitan: *Cosmopolita*
Covering Defense: *Coertura 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*
Critical Focus: *Soltura con críticos*
Critical Mastery: *Maestría con críticos*
Crippling Critical: *Crítico paralizante*
Crossbow Mastery: *Maestría con la ballesta*

Dastardly Finish: *Conclusión ruin*
Dazing Assault: *Asalto atontador*
Dazing Spell: *Conjuro atontador*
Dazzling Display: *Exhibición deslumbrante*
Deadly Aim: *Puntería Mortal*
Deadly Stroke: *Impacto mortal*
Deafening Critical: *Crítico ensordecedor*
Deceitful: *Engañoso*
Deep Drinker: *Gran bebedor*
Deepsight: *Visión profunda*
Defensive Combat Training: *Entrenamiento en combate defensivo*
Deflect Arrows: *Desviar Flechas*
Deft Hands: *Manos hábiles*
Diehard: *Duro de Pelar*
Disarming Strike: *Impacto desarmante*
Disrupting Shot: *Disparo disruptor*
Disruptive: *Disruptivo*
Disruptive Spell: *Conjuro disruptivo*
Diviner's Delving: *Adivinación profunda*
Dodge: *Esquiva*

Capítulo 7 – Glosario

Double Slice: <i>Tajo Doble</i>	Improved Blind-Fight: <i>Lucha a ciegas mejorada</i>	Paired Opportunists: <i>Pareja oportunista</i>
Dreadful Carnage: <i>Matanza pavorosa</i>	Improved Bull Rush: <i>Embestida mejorada</i>	Parry Spell: <i>Rechazar conjuro</i>
Duck and Cover: <i>A cubierto</i>	Improved Channel: <i>Canalización mejorada</i>	Parting Shot: <i>Disparo de despedida</i>
Eagle Eyes: <i>Ojos de águila</i>	Improved Counterspell: <i>Contraconjuro mejorado</i>	Pass for Human: <i>Pasar por humano</i>
Eclectic: <i>Ecléctico</i>	Improved Critical: <i>Crítico mejorado</i>	Penetrating Strike: <i>Impacto penetrante</i>
Ectoplasmic Spell: <i>Conjuro ectoplásmico</i>	Improved Dirty Trick: <i>Truco sucio improvisado</i>	Perfect Strike: <i>Impacto perfecto</i>
Eldritch Claws: <i>Garras mágicas</i>	Improved Disarm: <i>Desarme mejorado</i>	Persistent Spell: <i>Conjuro insistente</i>
Elemental Channel: <i>Canalizar elemento</i>	Improved Drag: <i>Arrastre mejorado</i>	Persuasive: <i>Persuasivo</i>
Elemental Fist: <i>Puño elemental</i>	Improved Familiar: <i>Familiar mejorado</i>	Pinpoint Targeting: <i>Disparo perforante</i>
Elemental Focus: <i>Soltura elemental</i>	Improved Feint: <i>Finta mejorada</i>	Point-Blank Master: <i>Maestría a bocajarro</i>
Elemental Spell: <i>Conjuro elemental</i>	Improved Grapple: <i>Presa mejorada</i>	Point-Blank Shot: <i>Disparo a bocajarro</i>
Elven Accuracy: <i>Precisión élfica</i>	Improved Great Fortitude: <i>Gran Fortaleza mejorada</i>	Power Attack: <i>Ataque poderoso</i>
Empower Spell: <i>Potenciar conjuro</i>	Improved Initiative: <i>Iniciativa mejorada</i>	Practiced Tactician: <i>Táctica experimentada</i>
Empowe Spell-Like Ability: <i>Potenciar aptitud sortílega</i>	Improved Iron Will: <i>Voluntad de hierro mejorada</i>	Precise Shot: <i>Disparo preciso</i>
Endurance: <i>Aguante</i>	Improved Ki Throw: <i>Lanzamiento ki mejorado</i>	Precise Strike: <i>Impacto preciso</i>
Enforcer: <i>Ejecutor</i>	Improved Lightning Reflexes: <i>Reflejos rápidos mejorados</i>	Preferred Spell: <i>Conjuro preferido</i>
Enlarge Spell: <i>Ampliar conjuro</i>	Improved Natural Armor: <i>Armadura natural mejorada</i>	Punishing Kick: <i>Patada de castigo</i>
Eschew Materials: <i>Abstención de materiales</i>	Improved Natural Attack: <i>Ataque natural mejorado</i>	Pushing Assault: <i>Asalto a empujones</i>
Exhausting Critical: <i>Crítico extenuante</i>	Improved Overrun: <i>Arrollar mejorado</i>	Quick Draw: <i>Desenvainado rápido</i>
Exotic Weapon Proficiency: <i>Competencia con arma exótica</i>	Improved Precise Shot: <i>Disparo preciso mejorado</i>	Quicken Spell: <i>Apresurar conjuro</i>
Expanded Arcana: <i>Repertorio de conjuros ampliado</i>	Improved Reposition: <i>Desplazamiento improvisado</i>	Quick draw: <i>Recarga rápida</i>
Extend Spell: <i>Prolongar conjuro</i>	Improved Second Chance: <i>Segunda oportunidad mejorada</i>	Quicken Spell-Like Ability: <i>Apresurar aptitud sortílega</i>
Extra Bombs: <i>Bombas adicionales</i>	Improved Share Spells: <i>Compartir conjuros mejorado</i>	Racial Heritage: <i>Herencia racial</i>
Extra Channel: <i>Canalización adicional</i>	Improved Shield Bash: <i>Golpe con el escudo mejorado</i>	Raging Vitality: <i>Vitalidad furiosa</i>
Extra Discovery: <i>Descubrimiento adicional</i>	Improved Sidestep: <i>Paso lateral mejorado</i>	Rapid Shot: <i>Disparo rápido</i>
Extra Hex: <i>Maleficio adicional</i>	Improved Steal: <i>Arrebatarse mejorado</i>	Ray Shield: <i>Escudo contra rayos</i>
Extra Ki: <i>Ki adicional</i>	Improved Stonecunning: <i>Afinidad con la piedra mejorada</i>	Razortusk: <i>Colmillo afilado</i>
Extra Lay On Hands: <i>Imposición de manos adicional</i>	Improved Sunder: <i>Romper arma mejorado</i>	Reach Spell: <i>Conjuro con alcance</i>
Extra Mercy: <i>Piedad adicional</i>	Improved Trip: <i>Derribo mejorado</i>	Rending Claws: <i>Garras destripadoras</i>
Extra Performance: <i>Interpretación adicional</i>	Improved Two-Weapon Fighting: <i>Combate con dos armas mejorado</i>	Repositioning Strike: <i>Impacto desplazador</i>
Extra Rage: <i>Furia adicional</i>	Improved Unarmed Strike: <i>Impacto sin arma mejorado</i>	Ride-By Attack: <i>Ataque al galope</i>
Extra Revelation: <i>Revelación adicional</i>	Improved Vital Strike: <i>Impacto vital mejorado</i>	Run: <i>Correr</i>
Extra Rogue Talent : <i>Talento de pícaro adicional</i>	Improvised Weapon Mastery: <i>Maestría con armas improvisadas</i>	Saving Shield: <i>Escudo salvador</i>
Far Shot: <i>Disparo a larga distancia</i>	In Harm's Way: <i>Buscar problemas</i>	Scorpion Style: <i>Estilo del escorpión</i>
Fast Drinker: <i>Bebedor rápido</i>	Intensified Spell: <i>Conjuro reforzado</i>	Scribe Scroll: <i>Inscribir rollo de pergamino</i>
Fast Healer: <i>Curación veloz</i>	Intimidating Prowess: <i>Corrupción intimidante</i>	Second Chance: <i>Segunda oportunidad</i>
Favored Defense: <i>Defensa predilecta</i>	Iron Will: <i>Voluntad de hierro</i>	Selective Channeling: <i>Canalización selectiva</i>
Fight On: <i>Sigue luchando</i>	Ironguts: <i>Estómago de hierro</i>	Selective Spell: <i>Conjuro selectivo</i>
Fleet: <i>Ligero</i>	Ironhide: <i>Piel de hierro</i>	Self-Sufficient: <i>Autosuficiente</i>
Flyby Attack: <i>Ataque en vuelo</i>	Keen Scent: <i>Olfato agudo</i>	Shadow Strike: <i>Impacto sombrío</i>
Focused Shot: <i>Disparo concentrado</i>	Ki Throw: <i>Lanzamiento ki</i>	Shared Insight: <i>Compartir perspicacia</i>
Focused Spell: <i>Conjuro concentrado</i>	Leadership: <i>Liderazgo</i>	Sharp Senses: <i>Sentidos afinados</i>
Following Step: <i>Seguir los pasos</i>	Leaf Singer: <i>Canto de las hojas</i>	Shield of Swings: <i>Escudo de mandobles</i>
Forge Ring: <i>Forjar anillo</i>	Light Step: <i>Paso ligero</i>	Shield Specialization: <i>Especialización con escudo</i>
Furious Focus: <i>Soltura furiosa</i>	Lightning Reflexes: <i>Reflejos rápidos</i>	Shield Wall: <i>Muro de escudos</i>
Gang Up: <i>Ataque en grupo</i>	Lightning Stance: <i>Moveirse como el rayo</i>	Shielded Caster: <i>Lanzador de conjuros escudado</i>
Gnome Trickster: <i>Embaucador gnomo</i>	Lingering Performance: <i>Interpretación persistente</i>	Sicken Critical: <i>Crítico atontador</i>
Go Unnoticed: <i>Pasar sin ser visto</i>	Lingering Spell: <i>Conjuro persistente</i>	Sidestep: <i>Paso lateral</i>
Gorgon's Fist: <i>Puño de gorgón</i>	Lookout: <i>Vigilancia</i>	Silent Spell: <i>Conjurar en silencio</i>
Greater Bull Rush: <i>Embestida mayor</i>	Low Profile: <i>Perfil bajo</i>	Simple Weapon Proficiency: <i>Competencia con armas sencillas</i>
Great Cleave: <i>Gran hendedura</i>	Lucky Halfling: <i>Mediano afortunado</i>	Shatter Defenses: <i>Romper defensas</i>
Greater Blind-Fight: <i>Lucha a ciegas mayor</i>	Lunge: <i>Acometida</i>	Shield Focus: <i>Soltura con escudo</i>
Greater Dirty Trick: <i>Truco sucio mayor</i>	Magical Aptitude: <i>Facilidad para la magia</i>	Shield Master: <i>Maestro del escudo</i>
Greater Drag: <i>Arrastre mayor</i>	Major Spell Expertise: <i>Pericia mayor en conjuros</i>	Shield Proficiency: <i>Competencia con escudo</i>
Greater Disarm: <i>Desarme mayor</i>	Manyshot: <i>Disparos múltiples</i>	Shield Slam: <i>Golpetazo con el escudo</i>
Greater Elemental Focus: <i>Soltura elemental mayor</i>	Martial Weapon Proficiency: <i>Competencia con arma marcial</i>	Shot on the Run: <i>Disparo a la carrera</i>
Greater Feint: <i>Finta mayor</i>	Master Alchemist: <i>Maestro alquimista</i>	Sicken Spell: <i>Conjuro nauseabundo</i>
Great Fortitude: <i>Gran Fortaleza</i>	Master Craftsman: <i>Maestro artesano</i>	Skill Focus: <i>Soltura con una habilidad</i>
Greater Grapple: <i>Presa mayor</i>	Maximize Spell: <i>Maximizar Conjuro</i>	Smash: <i>Aplastar</i>
Greater Overrun: <i>Arrollar mayor</i>	Medusa's Wrath: <i>Ira de medusa</i>	Smell Fear: <i>Oler el miedo</i>
Greater Penetrating Strike: <i>Impacto penetrante mayor</i>	Merciful Spell: <i>Conjuro piadoso</i>	Snatch: <i>Engarro</i>
Greater Reposition: <i>Desplazamiento mayor</i>	Minor Spell Expertise: <i>Pericia menor en conjuros</i>	Snatch Arrows: <i>Atrapar flechas</i>
Greater Shield Focus: <i>Soltura mayor con escudo</i>	Missile Shield: <i>Escudo contra proyectiles</i>	Sociable: <i>Sociable</i>
Greater Shield Specialization: <i>Especialización mayor con escudo</i>	Mobility: <i>Movilidad</i>	Spell Focus: <i>Soltura con una escuela de magia</i>
Greater Spell Focus: <i>Soltura mayor con una escuela de magia</i>	Mounted Archery: <i>Disparar desde una montura</i>	Spell Mastery: <i>Maestría en conjuros</i>
Greater Spell Penetration: <i>Conjuros penetrantes mayores</i>	Mounted Combat: <i>Combatir desde una montura</i>	Spell Penetration: <i>Conjuros penetrantes</i>
Greater Sunder: <i>Romper arma mayor</i>	Mounted Shield: <i>Escudarse desde una montura</i>	Spell Perfection: <i>Conjuro perfecto</i>
Greater Steal: <i>Arrebatarse mayor</i>	Mounted Skirmisher: <i>Hostigador montado</i>	Spellbreaker: <i>Rompeconjuros</i>
Greater Trip: <i>Derribo mayor</i>	Multiattack: <i>Ataque múltiple</i>	Spider Step: <i>Paso de la araña</i>
Greater Two-Weapon Fighting: <i>Combate con dos armas mayor</i>	Multiweapon Fighting: <i>Combate con múltiples armas</i>	Spirited Charge: <i>Carga impetuosa</i>
Greater Vital Strike: <i>Impacto vital mayor</i>	Natural Spell: <i>Conjuros naturales</i>	Spring Attack: <i>Ataque elástico</i>
Greater Weapon Focus: <i>Soltura mayor con un arma</i>	Nimble Moves: <i>Movimientos ágiles</i>	Stabbing Shot: <i>Disparo punzante</i>
Greater Weapon Specialization: <i>Especialización mayor con un arma</i>	Outflank: <i>Flanqueo en grupo</i>	Staggering Critical: <i>Crítico conmocionador</i>
Groundling: <i>Cavador</i>		Stand Still: <i>Detener</i>
Heighten Spell: <i>Intensificar Conjuro</i>		Stealthy: <i>Sigiloso</i>
Heroic Defiance: <i>Desafío heroico</i>		Steel Soul: <i>Alma de acero</i>
Heroic Recovery: <i>Recuperación heroica</i>		Step Up: <i>Acercarse</i>
Hover: <i>Flotar</i>		Step Up and Strike: <i>Acercarse y golpear</i>
		Still Spell: <i>Conjurar sin moverse</i>
		Stone-Faced: <i>Rostro pétreo</i>
		Stone Sense: <i>Sentido de la piedra</i>
		Stone Singer: <i>Canto de las piedras</i>
		Strike Back: <i>Contragolpe</i>
		Stunning Assault: <i>Asalto aturdidor</i>
		Stunning Critical: <i>Crítico aturdidor</i>
		Stunning Fist: <i>Puñetazo aturdidor</i>

Capítulo 7 – Glosario

Summoner's Call: *Llamada del convocador*
Sundering Strike: *Impacto rompearmas*
Swap Places: *Cambio de posiciones*
Swift Aid: *Ayuda rápida*

Taunt: *Pulla*
Team Up: *Ataque en equipo*
Teleport Tactician: *Estratega en teleportación*
Tenacious Transmutation: *Transmutación tenaz*
Tiring Critical: *Crítico agotador*
Throw Anything: *Lanzar cualquier cosa*
Thundering Spell: *Conjuro atronador*
Touch of Serenity: *Toque de serenidad*
Toughness: *Dureza*
Tower Shield Proficiency: *Competencia con escudo pavés*
Trample: *Pisotear*
Trick Riding: *Truco desde una montura*
Tripping Strike: *Impacto derribador*
Turn Undead: *Expulsar muertos vivientes*
Two-Weapon Defense: *Defensa con dos armas*
Two-Weapon Fighting: *Combate con dos armas*
Two-Weapon Rend: *Desgarrar con dos armas*

Under and Over: *Debajo y Encima*
Underfoot: *Bajo tus pies*
Unseat: *Desmontar*

Vermin Heart: *Corazón de sabandija*
Vital Strike: *Impacto vital*

War Devotion: *Devoción (Guerra)*
War Singer: *Canto de guerra*
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*
Wind Stance: *Moverse como el viento*
Wingover: *Viraje brusco*

Explota todo el potencial de tus personajes

A lo largo de decenas de manuales y suplementos, WotC ha publicado una gran cantidad de dotes con las que personalizar y potenciara tus personajes

No pierdas el tiempo buscando entre todos esos libros la dote que necesita tu personaje, esta es tu oportunidad de tener toda la información en un único manual.

El Compendio de Dotes te ofrece información 100% oficial de dotes publicadas en diversos suplementos para Dungeons & Dragons

Y si eres fan de Pathfinder RPG, tendrás una grata sorpresa con la selección de dotes exclusivas incluida aquí.

ENERO 2011