



## APTITUDES ESPECIALES DE RAZA: (.....)

## APTITUDES ESPECIALES DE CLASE: (.....)

- **Competencia con armas y armaduras:** son competentes con las siguientes armas: clava, daga, dardo, bastón, cimitarra, guadaña, hoz, lanza corta, honda y lanza. También son competentes con todos los ataques naturales (garra, mordisco, etc.) de cualquier forma que asuman utilizando la Forma salvaje (ver más abajo). Son competentes con armaduras ligeras e intermedias, pero tienen prohibido vestir armaduras de metal, por lo tanto sólo pueden llevar armadura acolchada, de cuero o de pieles. También pueden llevar armaduras de madera que hayan sido alteradas con el conjuro de *madera férrea* de forma que funcionen como si fueran de acero. Son competentes con los escudos (excepto los escudos paveses) pero sólo pueden usar aquellos hechos de madera. Un druida que lleve una armadura prohibida o use un escudo prohibido es incapaz de lanzar conjuros de druida o de utilizar cualquier aptitud de clase sobrenatural o sortilega mientras la lleve puesta y hasta 24 horas más tarde.

- **Conjuros:** un druida lanza conjuros divinos que se eligen de la lista de conjuros de druida. Su alineamiento puede restringir el lanzamiento de ciertos conjuros opuestos a sus creencias morales o éticas; ver *Conjuros buenos, caóticos, legales y malvados*. Un druida debe seleccionar y preparar sus conjuros por adelantado. Para preparar o lanzar un conjuro, debe poseer una puntuación de Sab al menos igual a 10 + el nivel del conjuro. La CD para la TS contra los conjuros de un druida es 10 + el nivel del conjuro + el mod. de Sab del druida. Como otros lanzadores de conjuros, sólo puede lanzar un cierto número de conjuros de cada nivel al día. Su reserva diaria de conjuros aparece en las tablas de la descripción de la clase en el *Manual de Reglas Básico Pathfinder*. Además, recibe conjuros adicionales si posee una alta puntuación de Sabiduría. Debe invertir una hora cada día en una meditación similar a un trance sobre los misterios de la naturaleza para recuperar su asignación diaria de conjuros. Puede preparar y lanzar cualquier conjuro de la lista de druida, siempre que sea capaz de lanzar conjuros de ese nivel, pero debe escoger qué conjuros preparar durante su meditación diaria.

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

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

- **Oraciones:** pueden preparar cierto número de oraciones, o conjuros de nivel 0º cada día, como se indica en la tabla de la descripción de la clase en el *Manual de Reglas Básico Pathfinder*. Estos conjuros se lanzan como cualquier otro conjuro, pero no se consumen al lanzarlos y pueden utilizarse de nuevo.

- **Idiomas adicionales:** las opciones para idiomas adicionales de un druida incluyen silvano, el idioma de las criaturas de los bosques. Esta opción se añade a los idiomas adicionales disponibles para el personaje debido a su raza. También conoce el druidico, un idioma secreto conocido sólo por druidas, que se aprende al convertirse en druida de nivel 1º. El druidico es un idioma gratuito para un druida; es decir, lo conoce además de su selección normal de idiomas y no necesita un espacio de

idioma. Los druidas tienen prohibido enseñar ese idioma a los que no son druidas. El druidico tiene su propio alfabeto.

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

La segunda opción es crear un vínculo cercano con un compañero animal. El druida puede comenzar el juego con cualquiera de los animales listados en la sección de *Compañeros Animales* del *Manual de Reglas Básico Pathfinder*. Este animal es un compañero leal que acompaña al druida en sus aventuras. Al contrario que los animales normales de su tipo, los DG, Características, Habilidades y Dotes avanzan a medida que el druida avanza de nivel. Si un personaje recibe un compañero animal de más de una fuente, el nivel efectivo de druida se apila a efectos de determinar las estadísticas y aptitudes del compañero animal. La mayoría de los compañeros animales aumentan de tamaño cuando el druida alcanza el nivel 4º o el 7º, dependiendo del compañero. Si un druida libera al compañero de su servicio, puede obtener uno nuevo realizando una ceremonia que requiere 24 horas ininterrumpidas de rezos en el entorno donde el nuevo compañero suele habitar. Esta ceremonia también puede reemplazar a un compañero animal que ha muerto.

- **Sentido de la naturaleza (Ex):** obtiene un bonif. +2 a las pruebas de Saber (naturaleza) y Supervivencia.

- **Empatía salvaje (Ex):** puede mejorar la actitud de un animal. Esta aptitud funciona como una prueba de Diplomacia hecha para mejorar la actitud de una persona. Tira 1d20 y añade su nivel de druida y su mod. de Car para determinar el resultado de la prueba de Empatía animal. El animal doméstico típico tiene una actitud inicial de indiferente, mientras que los animales salvajes son normalmente malintencionados. Para usar la empatía salvaje, el druida y el animal deben estar a un máximo de 30 pies uno del otro bajo circunstancias normales. Generalmente, influenciar a un animal de esta forma requiere 1 minuto, pero al igual que influenciar a personas, podría llevar más o menos tiempo. También puede usar esta aptitud para influenciar a una bestia mágica con una puntuación de Int de 1 ó 2, pero recibe un penal. -4 a la prueba.

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

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

- **Resistir la tentación de la naturaleza (Ex):** comenzando a nivel 4º, obtiene un bonif. +4 a las TS hechas contra las aptitudes sortilegas y sobrenaturales de las fatas. Este bonif. también se aplica a los conjuros y



**Notes:**

A series of horizontal dotted lines for writing notes, organized into two columns.



NIVEL 7º:

\*

NIVEL 8º:

\*

NIVEL 9º:

\*

\* CENJURE EXTRA PER DOMINI@ (VINCULO NATURAL).







