

PATHFINDER JUEGO DE ROL™

MARZO 2014



MANUAL DE DOTES PATHFINDER Y D&D

ÍNDICE:

Introducción	4
--------------------	---

Bloque 1: Dotes de *Pathfinder*

Cap. 1: Las dotes y sus reglas	6
Cap. 2: Dotes del "Manual de Reglas Básicas, Pathfinder"	10
Cap. 3: Dotes de la "Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder"	33
Cap. 4: Dotes del "Ultimate Combat, Pathfinder"	54
Cap. 5: Dotes del "Ultimate Magic, Pathfinder"	88
Cap. 6: Dotes del "Bestiario I, Pathfinder"	103

Bloque 2: Dotes de *D&D* (3ª Ed. y 3.5), adaptadas a *Pathfinder*

Introducción	107
Cap. 1: Dotes del "Manual del Jugador I, D&D 3.5"	108
Cap. 2: Dotes del "Manual del Jugador II, D&D 3.5"	110
Cap. 3: Dotes de "El Aventurero Completo, D&D 3.5"	134

Apéndices

Cap. 1: Estados y condiciones según las reglas de Pathfinder RPG	145
--	-----

INTRODUCCIÓN:

Con este documento he pretendido recopilar las dotes del mayor número de manuales, tanto de *Pathfinder*, como de las ediciones *D&D 3ª Ed.* y *D&D 3.5*, así como de otros manuales del Sistema D20, pero todas ellas adaptadas a las Reglas de *Pathfinder* (de esto hablaré más adelante).

Me animé a realizar esta recopilación por diversos motivos, pero el principal de ellos fue la insistencia de mis jugadores, quienes siempre de forma continua me piden que les aconseje sobre qué dotes elegir para sus PJs. Otra cosa que me llevó a realizar esta recopilación fue el excelente trabajo de Fosfoman, creador del foro <http://www.rolroyce.com/>, quien ya había realizado un compendio en el 2011, y que podéis descargar en dicha web. De modo que he de darle las gracias a Fosfoman y a todos los colaboradores del foro, sin su trabajo y su ejemplo este documento no existiría.

ESTRUCTURA DEL DOCUMENTO:

Este libro está dividido en diversos bloques. Cada bloque agrupa las dotes de varios manuales, según la relación de estos manuales entre sí (un bloque para las dotes de *Pathfinder*, otro para las de los manuales genéricos de *D&D*, y uno por cada escenario de campaña). A su vez, cada bloque se divide en diversos capítulos, uno por cada manual del que he extraído las dotes. De este modo, al consultar el libro siempre sabrás a que manual pertenece cada dote.

ADAPTACIÓN A PATHFINDER:

A la hora de recopilar las dotes y consultar diversos manuales de *D&D* (ediciones 3ª y 3.5) descubrí un detalle: algunas dotes no se ajustan a las reglas de *Pathfinder*, ya que comparadas con dotes similares de *Pathfinder*, algunas de *D&D* (3ª o 3.5) son más “débiles”, tal y como ocurre con las dotes que mejoran las *Habilidades*. Por ello, en algunas de las dotes de manuales de *D&D* aparece una aclaración (a la que llamo “*Beneficios adaptados a las reglas de Pathfinder*”), en la que planteo cómo se podría adaptar o modificar dicha dote para que se pueda usar con las reglas de *Pathfinder*. De este modo, este compendio está pensado para usarse exclusivamente con las reglas de *Pathfinder*, no para para *D&D 3ª* o *3.5*. Debido a esto he omitido gran parte de las dotes de algunos de los manuales de *D&D*, como por ejemplo las del “*Manual del Jugador I; D&D*” o las del “*Manual de Monstruos; D&D*”, ya que las mismas dotes aparecen en los manuales omólogos de *Pathfinder* con los cambios oportunos para las reglas de *Pathfinder*.

También me gustaría añadir que, en nuestras sesiones de juego, mis jugadores y yo nos hemos ido dando cuenta de que unas pocas dotes pueden necesitar una mínima modificación o concretar algún aspecto de su descripción. Por eso, además de la explicación original de la dote, en algunos casos he añadido un punto llamado “*Reglas de la casa*”. Esto aparece en muy pocas dotes, pero eres totalmente libre de usar la explicación original y oficial de la dote o usar la aclaración que añado en dicho punto. Esto es algo que, como DM, deberías consultar con tus jugadores.

De todos modos, recuerda que todas las adaptaciones de las dotes y grupos de dotes de 3.5 a *Pathfinder* que aparecen en este documento son adaptaciones libres realizadas por mí, de modo que tú y tus jugadores podéis modificarlas como queráis, y sois libres de usarlas como más se adapten a vuestro juego.

Por último, señalar que en aquellos casos en que el manual al que pertenecen las dotes está editado en inglés, he añadido el nombre de la dote en inglés junto al nombre en castellano.



BLOQUE 1: DOTES DE PATHFINDER RPG.

CAP. I: LAS DOTES Y SUS REGLAS:

Algunas habilidades no están vinculadas a una raza, clase o habilidades; como por ejemplo tener unos reflejos especialmente rápidos que permitan reaccionar ante el peligro con mayor rapidez, la capacidad de crear objetos mágicos, la capacitación para asestar golpes poderosos con armas cuerpo a cuerpo, o la habilidad para desviar las flechas disparadas contra ti. Estas aptitudes o dotes se presentan como proezas. Mientras que algunas dotes son más útiles para ciertos tipos de personajes que otros, y muchas de ellas tienen Prerrequisitos especiales que deben cumplirse antes de que sean seleccionadas, por norma general las dotes representan habilidades fuera del alcance normal de la clase y raza de tu personaje. Muchas de estas dotes alteran o mejoran habilidades de clase o reducen las restricciones de clase, mientras que otras conceden bonificaciones a las estadísticas u otorgan la posibilidad de realizar acciones que en principio están restringidas para tu personaje. Mediante la selección de las dotes, puedes personalizar y adaptar a tu personaje, para que así sea único.

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

DESCRIPCIÓN DE LAS DOTES:

Las dotes se resumen en las tablas de las páginas siguientes. Ten en cuenta que los Prerrequisitos y beneficios de las dotes en este cuadro están abreviados para facilitar su consulta. Véase la descripción de las dotes para más detalles.

El siguiente formato se utiliza para todo tipo de dote.

Nombre de la dote: El nombre de la dote también indica la subcategoría o tipo a la que la dote pertenece, y es seguida por una descripción sencilla de lo que la otorga la dote. Además, en aquellos casos en que el manual al que pertenecen las dotes está editado en inglés, he añadido el nombre en inglés junto al nombre en castellano.

Prerrequisitos: La puntuación mínima de característica, otra dote o dotes, un ataque base mínimo, un número mínimo de rangos en una o más habilidades, o cualquier otra cosa necesaria para adquirir la hazaña. Una dote puede tener más de un prerrequisito. Este apartado no aparece en aquellas dotes que carecen de prerrequisito.

Beneficios: 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 acumulan a menos que se indique lo contrario en la descripción.

Normal: Las limitaciones o restricciones sufridas por los personajes que no disponen de esta dote. Si no tener la dote no implica ningún inconveniente en particular, esta entrada estará ausente.

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

Coincidencia con otras dotes: puesto que aquí se recopilan dotes de diversos manuales, los cuales a veces están editados y publicados por diferentes editoriales, en ocasiones aparecen dotes con diferentes nombres pero que otorgan los mismo beneficios, y a veces aparecen dotes que se llaman igual pero son completamente diferentes. En estos casos incluyo una aclaración, indicando a que manual pertenece la dote similar y dando consejos sobre cuál usar.

PRERREQUISITOS:

Algunas dotes piden prerrequisitos. Tu personaje debe tener la puntuación de característica indicada, un rasgo de clase, otra dote, un número determinado de rangos en una habilidad concreta, un ataque base concreto, u otra característica con el fin de seleccionar o usar una dote concreta. Un personaje puede elegir una dote en el mismo nivel en el que cumple el prerrequisito.

Un personaje no puede utilizar una dote si ha perdido uno de los prerrequisitos, pero no pierde la dote en sí. Si, en un momento posterior, recupera el prerrequisito perdido, inmediatamente recupera la plena utilización de la dicha dote.

TIPOS DE DOTES SEGÚN LAS REGLAS DE PATHFINDER RPG:

Algunas dotes son de carácter *general*, lo que significa que no hay reglas especiales que rijan dicho grupo. En cambio, otras tienen una categoría asociada que implica reglas especiales. Esta categoría se indica después del nombre de la dote. Por ejemplo, algunas son dotes de *creación*, que permiten a los personajes crear objetos mágicos de todo tipo. Una dote *metamágica* permite a un lanzador de conjuros preparar y lanzar un hechizo con un mayor efecto, si bien, al usar este tipo de dotes un hechizo gasta un espacio de hechizo de un nivel mayor del que realmente ocupa.

En los manuales de D&D y Sistema de d20 existen más grupos de dotes aparte de los que aparecen en manuales de Pathfinder, pero he decidido no incluir aquí esos grupos, sino que dichos grupos de dotes aparecen en el capítulo o bloque en que aparecen las dotes de dicho manual, justo antes de las descripciones de las dotes; es decir, en este bloque sólo aparecen los grupos de dotes pertenecientes a los manuales propios de Pathfinder; para conocer detalles del funcionamiento de un tipo o grupo de dotes exclusivo de un manual concreto de D&D o Sistema D20 puedes consultar el capítulo correspondiente a dicho manual.

Pueden encontrarse los siguientes tipos de dotes de Pathfinder:

GENERALES: [*"Libro de Reglas Básico Pathfinder"*]

Son todas las que no están incluidas en los grupos que explico a continuación. Pueden ser seleccionadas por cualquier clase (siempre que cumpla los prerrequisitos específicos de la propia dote) en el momento en que se alcanza un nivel (sumando los niveles de todas sus clases) en el que se otorga una dote.

Algunas dotes están definidas como **[COMBATE]**. Esto significa que un guerrero puede emplear su dote adicional para adquirir una de éstas.

COMBATE: [*“Libro de Reglas Básico Pathfinder”*]

Cualquier dote designada como una dote de combate puede ser seleccionado como dote de un *guerrero*. Esta designación no restringe a personajes de otras clases para seleccionar estas dotes, siempre que cumplan los Prerrequisitos. Es decir, pueden ser seleccionadas tanto como “*dotes generales*” como “*dotes de combate*”.

CREACIÓN DE OBJETOS: [*“Libro de Reglas Básico Pathfinder”*]

Una dote de creación de objetos permite a un personaje crear un objeto mágico de un tipo concreto. Todas las dotes de creación de objetos (sin importar de qué tipo sean éstos) tienen características comunes. Antes de profundizar más en este grupo, hemos de señalar que en las reglas de Pathfinder RPG las dotes de Creación de Objetos ya no tienen coste de XP.

Coste de Materias Primas: El costo por crear un objeto mágico es igual a la mitad del precio base del objeto. Para usar una dote de creación de objetos también se requiere el acceso a un laboratorio o taller de magia y herramientas especiales, entre otras cosas. En general, un personaje tendrá acceso a lo que necesita a menos que se haya en circunstancias excepcionales.

Tiempo: El tiempo para crear un objeto mágico depende de la dote y del costo del objeto.

Costo del Artículo: las dotes *Elaborar poción*, *Inscribir rollo de pergamino* y *Crear varita* crean objetos que reproducen directamente los efectos del hechizo, y el poder de estos objetos depende del nivel de lanzador del creador, es decir, un hechizo de un objeto tiene el poder que tendría si fuera lanzado por un lanzador de conjuros de ese nivel. El precio de estos artículos (y por lo tanto el costo de las materias primas) también depende del nivel de lanzador. Y la persona que ejecute el sortilegio del objeto debe ser capaz de lanzarlo a dicho nivel. Para calcular el precio final en cada caso, multiplica el nivel de lanzador por el nivel del conjuro, y luego multiplica el resultado por una constante, como se muestra a continuación:

Rollos: Precio Base = nivel de conjuro x nivel de lanzador x 25 po.

Pociones: Precio Base = nivel de conjuro x nivel de lanzador x 50 po.

Varitas: Precio Base = nivel de conjuro x nivel de lanzador x 750 po.

Varitas: El precio de las varitas se calcula mediante fórmulas más complejas (ver Capítulo 15 del “*Libro de Reglas Básico Pathfinder*”).

Un conjuro de nivel 0 se considera que tiene un nivel de conjuro de 1/2 a los efectos de este cálculo.

Costes adicionales: Cualquier poción, rollo de pergamino, o varita que almacena un hechizo con un componente material caro también tiene un costo proporcional. Para las pociones y pergaminos, el creador debe gastar el coste de los componentes materiales al crear el objeto. Para una varita mágica, el creador debe gastar 50 unidades del componente material. Algunos objetos mágicos similares pueden incurrir en gastos adicionales en los componentes de material, tal y como se indica en sus descripciones.

Prueba de habilidad: crear un objeto mágico requiere una prueba de *Conocimiento de conjuros* con una CD igual a 10 + nivel de lanzador del objeto. Alternativamente, se puede utilizar una *Artesanía* o *Profesión* asociadas para efectuar la prueba en lugar de *Conocimiento de conjuros*, dependiendo del objeto que se quiera crear. Consulta las páginas 550-553 en el Capítulo 15 del “*Libro de Reglas Básico Pathfinder*” para más detalles sobre las habilidades de *Artesanía* y *Profesión* que se pueden utilizar como sustitutos a la hora de crear objetos. La CD de esta prueba puede aumentar si el artesano está apurado o no cumple con todos los Prerrequisitos previos. Un fallo en la prueba arruina los materiales utilizados, mientras que una prueba fallida por cinco o más da como resultado un objeto maldito. Consultar el Capítulo 15 del “*Libro de Reglas Básico Pathfinder*” para más detalles.

CRÍTICO: [*“Libro de Reglas Básico Pathfinder”*]

Estas dotes modifican los efectos de un golpe crítico al infligir una condición adicional a la víctima del golpe crítico. Los personajes sin la dote *Maestría con crítico* sólo pueden aplicar los efectos de una de estas dotes para un golpe crítico individual. Los personajes con múltiples dotes de este tipo pueden decidir qué dote se va a aplicar después de que el golpe crítico se haya confirmado.

METAMÁGICAS: [*“Libro de Reglas Básico Pathfinder”*]

A medida que crece el conocimiento que de la magia tiene un lanzador de conjuros, éste puede aprender a lanzar hechizos de forma ligeramente diferente a lo normal.

Preparar y lanzar un hechizo de tal manera es más difícil de lo normal, pero gracias a las dotes metamágicas, es al menos posible. Los hechizos modificados por una dote metamágica utilizan un espacio de conjuro mayor de lo normal. Esto no cambia el nivel de conjuro, por lo que la CD para las tiradas de salvación contra ella no sube.

Magos y lanzadores de conjuros divinos: Los magos y lanzadores de conjuros divinos deben preparar sus conjuros con antelación. Durante la preparación, el personaje elige qué conjuros prepara con la dote metamágica (y por lo tanto, qué hechizos ocuparán espacios de un nivel más alto de lo normal).

Los hechiceros y bardos: Los hechiceros y bardos eligen sus conjuros al lanzarlos. En el momento de lanzar el hechizo pueden decidir si lo lanzan aplicando una dote metamágica para mejorarlo. Al igual que con otros lanzadores de conjuros, el hechizo mejorado utiliza un espacio de conjuro de nivel superior. Debido a que el hechicero o bardo no ha preparado el hechizo de una forma metamágica de antemano, se debe aplicar la dote metamágica en el acto. Por lo tanto, el personaje también necesitará más tiempo para lanzar un hechizo metamágico (reforzado por una dote metamágica) del que lo requiere para lanzar un hechizo normal. Si el tiempo del lanzamiento del hechizo es una acción estándar, lanzar una versión metamágica será una acción de asalto completo para un hechicero o bardo. (Esto no es lo mismo que un tiempo de lanzamiento de 1 asalto (*round*)). La única excepción es para los hechizos modificados por la dote *Apresurar conjuro*, que pueden ser lanzados de forma normal con una dote metamágica.

Para un hechizo con un mayor tiempo de lanzamiento, se necesita una acción de asalto completo extra para lanzar el hechizo.

Lanzamiento espontáneo y dotes metamágicas: Los clérigos que lanzan de forma espontánea un *Curar* o *Infligir*, o un druida que lanza espontáneamente hechizos de *Convocar aliado natural*, también podrán ejecutar versiones metamágicas de los mismos. En este caso también es necesario un tiempo extra de lanzamiento. 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. La única excepción es para los hechizos modificados por la dote *Apresurar conjuro*, que pueden ser lanzados como una acción rápida (*swift action*).

Efectos de dotes metamágicas de un hechizo: a todos los efectos, un hechizo metamágico funciona igual que si fuera de su nivel original, aunque se haya preparado y ejecutado como un conjuro de nivel superior. Las modificaciones a las salvaciones no varían, a menos que se indique lo contrario en la descripción de la dote. Las modificaciones realizadas por estas dotes sólo se aplican a los sortilegios ejecutados directamente por el usuario de la dote. Un lanzador de conjuros no puede utilizar una dote metamágica para alterar un hechizo lanzado a partir de una varita mágica, un rollo de pergamino, o cualquier otro tipo de objeto.

Las dotes metamágicas que eliminan los componentes de un hechizo (como *Conjurar en silencio* o *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 se pueden utilizar con todos los hechizos. Consulta las descripciones de cada dote para ver que conjuros no pueden ser modificados por dicha dote.

Múltiples dotes metamágicas en un hechizo: Un lanzador de conjuros puede aplicar múltiples dotes metamágicas a un solo hechizo. En este caso, los cambios en su nivel son acumulativos. Aunque no se puede aplicar la misma dote metamágica más de una vez a un mismo hechizo.

Objetos mágicos y hechizos metamágica: usando la dote de creación de objetos adecuada, se puede almacenar una versión metamágica de un hechizo en una poción, un rollo de pergamino o una varita. Los límites al nivel de las pociones y varitas se aplican al nivel aumentado del conjuro (después de la aplicación de la dote metamágica). Un personaje no necesita la dote metamágica para activar un objeto que tenga almacenada una versión metamágica de un conjuro.

Contraconjuros y conjuros metamágicos: 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 (consulta el Capítulo 9 del *“Libro de Reglas Básico Pathfinder”*).

EQUIPO: [*“Guía Avanzada del Jugador Pathfinder”*]

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.

AGALLAS: [*“Ultimate Combat Pathfinder”*]

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

ESTILO: [*“Ultimate Combat Pathfinder”*]

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

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

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

- **Estilo de la grulla:** el estilo de la grulla se centra en la defensa y en ágiles contraataques. Sus practicantes son conocidos por sus gráciles técnicas con posiciones sobre una sola pierna y con los brazos plegados que imitan las enormes alas de la grulla. **Reco-rrido de dotes:** Estilo de la grulla, Ala de la grulla, Estocada de la grulla.
- **Estilo de la mantis:** basado en las técnicas de caza de la mantis religiosa, los practicantes de este estilo luchan con las manos hacia abajo imitando las afiladas pinzas del insecto. El estilo de la mantis usa golpes precisos para apuntar a las áreas vitales del oponente, como los ojos, la garganta y puntos de presión. **Reco-rrido de dotes:** Estilo de la mantis, Sabiduría de la mantis, Tormento de la mantis.
- **Estilo de la pantera:** los estudiantes de la pantera lanzan las precauciones al viento mientras se abren paso imprudentemente entre sus enemigos. Aquellos que dominan el estilo, convierten

BLOQUE I: DOTES DE PATHFINDER RPG.

CAP. I: LAS DOTES Y SUS REGLAS.

su movilidad sin rival en un arma, golpeando a sus enemigos con una serie de rápidos golpes de venganza. **Recorrido de dotes:** Estilo de la pantera, Garra de la pantera, Parada de la pantera.

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

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

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

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

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

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

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

zando procedimientos de automutilación que tienen como resultado uñas como garras y dientes afilados. **Recorrido de dotes:** Estilo del jabalí, Ferocidad del jabalí, Desgarramiento del jabalí.

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

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

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

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

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

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

EXHIBICIÓN: ["Ultimate Combat Pathfinder"]

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

CAP. 2: DOTES DEL "MANUAL DE REGLAS BÁSICAS":

ABSTENCIÓN DE MATERIALES *Eschew Materials*

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

Beneficios: puedes lanzar cualquier conjuro con un costo en componentes materiales de una moneda de oro o menos sin necesidad de dicho componente. Lanzar el conjuro sigue provocando ataques de oportunidad de manera habitual. Si el conjuro requiere un componente material cuyo costo sea mayor de 1 mo, debes poseer el componente material a mano para lanzarlo, de la manera normal.

ACERCARSE [COMBATE] *Step Up*

Puedes reducir la distancia cuando un enemigo trata de alejarse.

Requisito: Ataque base +1

Beneficio: cuando un enemigo adyacente trata de dar un paso de 5 pies para alejarse de ti, puedes dar un paso de 5 pies como acción inmediata para terminar adyacente que activó esta dote. Si das este paso no puedes dar un paso de 5 pies durante tu próximo turno. Si haces una acción de movimiento durante tu próximo turno, resta 5 pies de tu movimiento total.

ACOMETIDA [COMBATE] *Lunge*

Puedes atacar enemigos que normalmente estarían fuera de tu alcance.

Requisitos: Ataque base +6.

Beneficios: puedes aumentar el alcance de tu ataque cuerpo a cuerpo en 5 pies hasta el final de tu turno, a cambio de recibir un penalizador -2 a tu CA hasta tu próximo turno. Debes decidir usar esta aptitud antes de hacer ningún ataque.

ACROBÁTICO *Acrobatic*

Eres un experto en saltar, brincar y volar.

Beneficios: obtienes un bonificador de +2 en todas las pruebas de *Acrobacias* y *Volar*. Si tienes 10 o más rangos en una de estas habilidades, el bonificador se incrementa a +4 en esa habilidad.

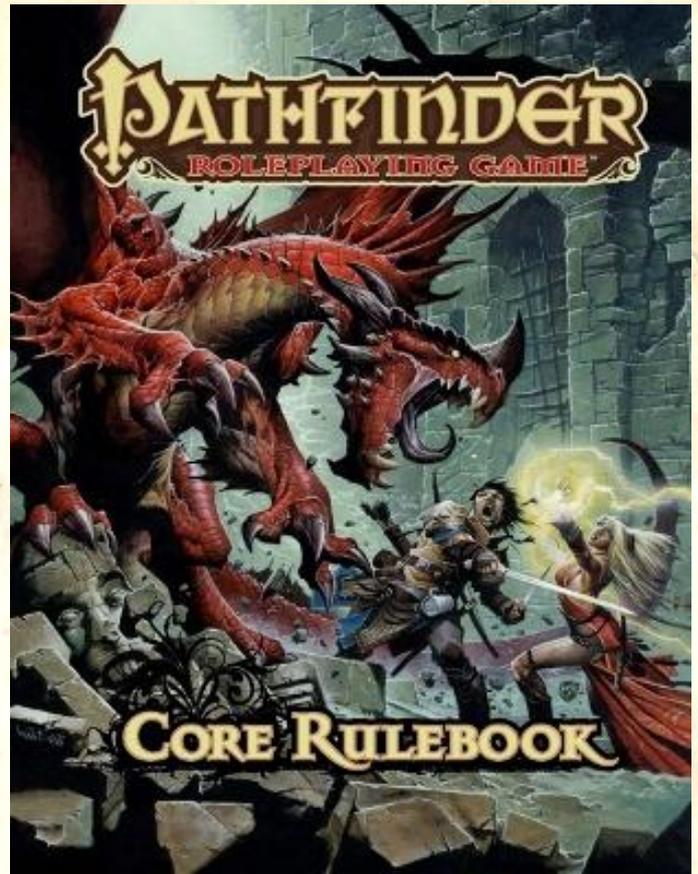
AFINIDAD ANIMAL *Animal Affinity*

Eres hábil trabajando con animales y monturas.

Beneficios: obtienes un bonificador +2 a todas las pruebas de *Trato con Animales* y *Montar*. Si tienes 10 o más rangos en una de esas habilidades, el bonificador se incrementa a +4 en esa habilidad.

AGUANTE *Endurance*

Las condiciones duras o ejercicios prolongados no te cansan fácilmente.



Beneficios: ganas un bonificador +4 en las siguientes pruebas y salvaciones: pruebas de Nadar para resistir el daño no letal de la extenuación; pruebas de Constitución para continuar corriendo; pruebas de Constitución para evitar el daño no letal de una marcha forzada; pruebas de Constitución para aguantar la respiración; pruebas de Constitución para evitar el daño no letal del hambre o la sed; TS de Fortaleza para evitar el daño no letal de ambientes calientes o fríos; y TS de Fortaleza para resistir el daño de la asfixia.

Puedes dormir con armadura ligera o intermedia sin quedar fatigado.

Normal: un personaje sin esta dote que duerma con armadura intermedia o más pesada estará fatigado al día siguiente.

ALERTA *Alertness*

A menudo te das cuenta de cosas que los demás pasan por alto.

Beneficios: obtienes un bonificador de +2 a la *Percepción* y *Averiguar Intenciones*. Si tienes 10 o más rangos en una de esas habilidades, el bonificador se incrementa a +4 en esa habilidad.

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 +

BLOQUE I: DOTES DE PATHFINDER RPG.

CAP. 2: DOTES DEL "MANUAL DE REGLAS BÁSICAS".

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.

APRESURAR CONJURO [METAMÁGICA] *Quicken Spell*

Puedes lanzar conjuros en una fracción del tiempo habitual.

Beneficios: lanzar un conjuro apresurado es una acción rápida (*swift action*). Puedes hacer otras acciones, incluso lanzar otros conjuros, en el mismo asalto en el que lanzas un conjuro apresurado. Un conjuro cuyo tiempo de lanzamiento sea mayor que una acción de asalto completo no puede ser apresurado.

Un conjuro apresurado usa un espacio de conjuro cuatro niveles mayor al nivel real del conjuro. Lanzar un conjuro apresurado no provoca un ataque de oportunidad.

Especial: puedes aplicar los efectos de esta dote a un conjuro lanzado espontáneamente, siempre y cuando su tiempo de lanzamiento no sea mayor que una acción de asalto completo, sin aumentar el tiempo de lanzamiento del conjuro.

ARROLLAR MAYOR [COMBATE] *Greater Overrun*

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

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

Beneficios: recibes un bonificador +2 a las pruebas para embestir a un enemigo. Este bonificador se apila con los otorgados por Embestida mejorada. Cada vez que embistas a tus oponentes, provocan ataques de oportunidad si son derribados por tu embestida.

Normal: las criaturas derribadas por tu embestida no provocan ataques de oportunidad.

ARROLLAR MEJORADO [COMBATE] *Improved Overrun*

Eres experto en pasar por encima a tus enemigos.

Requisitos: Fuerza 13, Ataque poderoso, ataque base +1.

Beneficios: no provocas un ataque de oportunidad cuando realizas una maniobra de combate de arrollar. Además, recibes un bonificador +2 a las pruebas para arrollar a un enemigo. También recibes un bonificador +2 a tu Defensa contra Maniobras de Combate cada vez que un oponente intente arrollarte. Los objetivos de tu intento de arrollar no pueden elegir evitarte.

Normal: provocas un ataque de oportunidad cuando realizas una maniobra de combate de arrollar.

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 provocáis un ataque de oportunidad del oponente al que atacas.

ATAQUE DE TORBELLINO [COMBATE] *Whirlwind Attack*

Puedes golpear a todos los oponentes a tu alcance.

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

Beneficio: cuando usas una acción de ataque completo, puedes renunciar a tus ataques normales y, en su lugar, hacer un ataque cuerpo a cuerpo con tu ataque base más alto contra todos los oponentes dentro de tu alcance. Debes hacer una tirada de ataque separada contra cada oponente.

Cuando usas la dote Ataque de torbellino también pierdes cualquier ataque adicional proporcionado por otras dotes, conjuros o aptitudes.

ATAQUE ELÁSTICO [COMBATE] *Spring Attack*

Sabes moverte hábilmente hasta un enemigo, golpear y retirarte antes de que pueda reaccionar.

Requisitos: Des 13, Esquiva, Movilidad, ataque base +4.

Beneficio: puedes moverte hasta el máximo de tu velocidad y hacer un único ataque cuerpo a cuerpo sin provocar ataques de oportunidad del objetivo al que estás atacando. Puedes moverte tanto antes como después del ataque, pero debes moverte al menos 10 pies antes del ataque y la distancia total no puede superar tu velocidad. No puedes usar esta aptitud para atacar a un enemigo que esté adyacente a ti al comienzo de tu turno.

Normal: no puedes moverte antes y después de un ataque.

ATAQUE 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 Tregar 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 arrojadizas pueden devolverse inmediatamente contra el lanzador original (aunque no sea tu turno) o retenerlas para un uso posterior. Debes tener al menos una mano libre (sin sujetar nada) para usar esta dote.

AUMENTAR CONVOCACIÓN *Augment Summoning*

Tus criaturas convocadas son más poderosas y robustas.

Requisitos: Soltura con escuela de magia (conjuración).

Beneficios: cada criatura que conjures con un conjuro de convocar gana un bonificador de mejora de +4 a la Fuerza y Constitución durante la duración del conjuro por el que lo has convocado.

AUTOSUFICIENTE *Self-Sufficient*

Sabes cómo salir adelante en la naturaleza y cómo tratar adecuadamente las heridas.

Beneficios: obtienes un bonificador +2 a todas las pruebas de Sanar y Supervivencia. Si tienes 10 o más rangos en una de esas habilidades, el bonificador se incrementa a +4 para esa habilidad.

CANALIZACIÓN ADICIONAL *Extra Channel*

Puedes canalizar energía divina más a menudo.

Requisitos: clase de personaje con aptitud de Canalizar energía.

Beneficios: puedes canalizar energía dos veces más al día.

Especial: si un paladín con la capacidad de canalizar energía positiva escoge esta dote, puede usar la imposición de manos cuatro veces más al día, pero sólo para canalizar energía positiva.

Regla de la casa: según las reglas originales de la dote tal cual aparece en el "Manual de Reglas Básicas Pathfinder RPG" no se puede seleccionar esta dote más que una sola vez. Pero, en mi opinión, si puedes seleccionar varias veces las dotes de Furia adicional e Interpretación adicional no veo porque con esta no puedes hacer los mismo. De este modo propongo poder aplicar la siguiente regla: puedes obtener Canalización Adicional varias veces. Sus efectos se apilan. El DM y los jugadores deben elegir si aplicar esto o no.

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 escogido, 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 (*swift action*). Si canalizas energía positiva y golpeas una criatura muerta viviente, esa criatura recibe un daño adicional igual al daño infligido por tu capacidad de canalizar energía positiva. Si canalizas energía negativa y golpeas una criatura viva, esa criatura recibe un daño adicional igual al daño infligido por tu capacidad de canalizar energía negativa. El objetivo puede realizar una TS de Voluntad, de la manera habitual para recibir sólo la mitad del daño adicional.

Si tu ataque falla, el uso de canalizar energía se gasta sin producir efectos.

CANALIZAR ELEMENTO *Elemental Channel*

Elige un subtipo elemental, como aire, tierra, fuego o agua. Puedes canalizar tu energía divina para herir o curar a ajenos que tenga el subtipo elemental que has elegido.

Requisitos: clase de personaje con aptitud de Canalizar energía.

Beneficios: en lugar de su efecto normal, puedes hacer que tu capacidad de canalizar energía cure o hiera a ajenos del subtipo elemental que has elegido. Debes hacer esta elección cada vez que canalices energía. Si eliges curar o herir criaturas de tu subtipo elemental, tu canalización de energía no afecta a otras criaturas. La cantidad de daño curado o infligido y la categoría de dificultad para reducir el daño a la mitad se mantienen sin cambios.

Especial: puedes obtener esta dote varias veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que tomes esta dote, se aplica a un nuevo subtipo elemental.

CARGA IMPETUOSA [COMBATE] *Spirited Charge*

Tus ataques de carga montado causan una tremenda cantidad de daño.

Requisitos: Montar 1 rango, Combatir desde una montura, ataque al galope

Beneficios: 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).

COMANDAR MUERTOS VIVIENTES *Command Undead*

Usando los viles poderes de la necromancia, puedes comandar criaturas muertas vivientes, convirtiéndolos en tus servidores.

Requisitos: clase de personaje con aptitud de canalizar energía negativa.

Beneficios: como acción estándar, puedes gastar uno de tus usos de canalizar energía negativa para esclavizar muertos vivientes dentro de 30 pies. Los muertos vivientes reciben una TS de Voluntad para negar el efecto. La dificultad para esta TS de Voluntad es igual a 10 + 1/2 nivel de lanzador + tu modificador de Carisma. Los muertos vivientes que fallen su TS caen bajo tu control, obedeciendo tus órdenes lo mejor que le permitan sus habilidades, como si estuvieran bajo los efectos de *controlar muertos vivientes*. Los muertos vivientes inteligentes reciben una nueva TS cada día para resistirse a tus órdenes. Puedes controlar cualquier número de muertos vivientes mientras su total de Dados de Golpe no supere tu nivel de clérigo. Si usas el canalizar energía de esta forma, no tiene otros efectos (no se cura o daña a las criaturas cercanas). Si una criatura muerta viviente está bajo el control de otra criatura, debes hacer una tirada enfrentada de Carisma cada vez que tus órdenes entren en conflicto.

COMBATE CON DOS ARMAS [COMBATE] *Two-Weapon Fighting*

Puedes luchar con un arma en cada mano. Puedes hacer un ataque adicional cada asalto con el arma secundaria.

Prerrequisito: Des 15.

Beneficios: tus penalizadores a las tiradas de ataque por luchar con dos armas se reducen. El penalizador para tu arma principal se reduce en 2 y el de tu mano torpe se reduce en 6.

Normal: si utilizas un arma secundaria en tu mano torpe, puedes obtener un ataque adicional por asalto con esa arma.

Al luchar de esta forma, sufres un penalizador -6 a tu ataque o ataques normales con tu arma principal y un penalizador -10 al ataque con tu mano torpe. Si el arma de tu mano torpe es ligera, los penalizadores se reducen en 2 cada uno. Un impacto sin armas siempre se considera ligero.

COMBATE CON DOS ARMAS MAYOR [COMBATE] *Greater Two-Weapon Fighting*

Eres increíblemente hábil luchando con dos armas al mismo tiempo.

Requisitos: Destreza 19, Combate con dos armas mejorado, Combate con dos armas, ataque base +11.

Beneficios: consigues un tercer ataque con tu mano torpe, aunque con un penalizador -10.

COMBATE CON DOS ARMAS MEJORADO [COMBATE] *Improved Two-Weapon Fighting*

Eres experto en luchar con dos armas.

Requisitos: Destreza 17, Combate con dos armas, ataque base +6.

Beneficios: además del ataque adicional que tienes con la mano torpe, consigues un segundo ataque, aunque con un penalizador de -5.

Normal: sin esta dote, sólo puedes hacer un ataque adicional con la mano torpe.

COMBATIR DESDE UNA MONTURA [COMBATE] *Mounted Combat*

Eres experto en guiar a tu montura a través del combate.

Requisitos: Montar 1 rango.

Beneficios: una vez por asalto cuando tu montura es golpeada en combate, puedes hacer una prueba de Montar (como una acción instantánea) para anular el golpe. El golpe es anulado si tu prueba de Montar resulta mayor que la tirada de ataque del oponente.

COMPETENCIA CON ARMA EXÓTICA [COMBATE] *Exotic Weapon Proficiency*

Escoge un tipo de arma exótica, como la cadena armada o el látigo. Comprendes cómo usar ese tipo de arma exótica en combate y puedes usar cualquier truco o cualidades especiales que permita el arma exótica.

Requisitos: Ataque base +1.

Beneficios: puedes hacer tiradas de ataque con el arma normal-

mente.

Normal: un personaje que use un arma con la que no tenga competencia recibe un penalizador -4 a las tiradas de ataque.

Especial: puedes seleccionar Competencia con arma exótica varias veces. Cada vez que escojas esta dote se aplica a un nuevo tipo de arma exótica.

COMPETENCIA CON ARMA MARCIAL [COMBATE] *Martial Weapon Proficiency*

Escoge un tipo de arma marcial. Sabes cómo usar este tipo de arma marcial en combate.

Beneficios: puedes atacar con el arma seleccionada normalmente (sin el penalizador por carecer de competencia).

Normal: cuando usas un arma con la que no tienes competencia, tienes un penalizador -4 a las tiradas de ataque.

Especial: Bárbaros, exploradores, guerreros, paladines tienen competencia con todas las armas marciales. No necesitan seleccionar esta dote.

Puedes seleccionar Competencia con arma marcial varias veces. Cada vez que seleccionas la dote, se aplica a un nuevo tipo de arma.

COMPETENCIA CON ARMADURA INTERMEDIA [COMBATE] *Armor Proficiency, Medium*

Eres hábil llevando armadura intermedia.

Requisitos: competencia con Armadura, Ligera.

Beneficios: ver Competencia con Armadura, Ligera.

Normal: ver Competencia con Armadura, Ligera.

Especial: bárbaros, clérigos, 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 *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.

CONJURAR EN COMBATE *Combat Casting*

Eres experto en el lanzamiento de conjuros cuando estás amenazado o distraído

BLOQUE I: DOTES DE PATHFINDER RPG.

CAP. 2: DOTES DEL "MANUAL DE REGLAS BÁSICAS".

Beneficio: obtienes un bonificador de +4 a las pruebas de concentración al lanzar conjuros o usar aptitudes sortilegas cuando conjures a la defensiva o mientras esté apresado.

CONJURAR EN SILENCIO [METAMÁGICA] *Silent Spell*

Puedes lanzar tus conjuros sin emitir ningún sonido.

Beneficio: un conjuro silencioso puede lanzarse sin componentes verbales. Los conjuros sin componentes verbales no se ven afectados. Un conjuro silencioso usa un espacio de conjuro de un nivel mayor que el nivel real del conjuro.

Especial: los conjuros de bardo no pueden mejorarse con esta dote.

CONJURAR SIN MOVERSE [METAMÁGICA] *Still Spell*

Puede lanzar conjuros sin moverte.

Beneficio: un conjuro sin moverse puede lanzarse sin componentes somáticos. Los conjuros sin componentes somáticos no se ven afectados. Un conjuro sin moverse utiliza un espacio de conjuro mayor que el nivel real del conjuro.

CONJUROS NATURALES *Natural Spell*

Puedes lanzar conjuros incluso en una forma que normalmente no puede lanzar conjuros.

Requisitos: Sabiduría 13, Forma salvaje como rasgo de clase.

Beneficios: puedes completar los componentes verbales y somáticos de conjuros mientras uses Forma salvaje. Sustituyes con varios ruidos y gestos los habituales componentes verbales y somáticos de un conjuro.

También puedes usar cualquier componente material o foco que poseas, incluso si estos artículos se encuentran fusionados en tu forma actual. Esta dote no te permite usar objetos mágicos mientras estés en una forma que normalmente no podría usarlos, y tampoco ganas la capacidad de hablar mientras uses la forma salvaje.

CONJUROS PENETRANTES *Spell Penetration*

Tus conjuros traspasan la resistencia a conjuros con más facilidad que la mayoría.

Beneficio: recibes un bonificador +2 en las pruebas de nivel de lanzador (1d20 + nivel de lanzador) para superar la Resistencia a Conjuros de una criatura.

CONJUROS PENETRANTES MAYORES *Greater Spell Penetration*

Tus conjuros se abren paso a través de la Resistencia a Conjuros mucho más fácilmente que la mayoría.

Requisitos: Conjuros penetrantes.

Beneficios: ganas un bonificador +2 a las pruebas de nivel de lanzador (1d20 + nivel de lanzador) para superar la Resistencia a Con-

juros de una criatura. Este bonificador se apila con el dado por Conjuros Penetrantes.

CONTRACONJURO MEJORADO *Improved Counterspell*

Eres experto en contrarrestar los conjuros de los demás usando conjuros similares.

Beneficios: cuando contraconjures, puedes usar un conjuro de la misma escuela que sea uno o más niveles superior que el conjuro objetivo.

Normal: sin esta dote, sólo puedes contraconjurar con el mismo conjuro o con uno específicamente diseñado para contrarrestar al conjuro objetivo.

ContraGolpe [COMBATE] *Strike Back*

Puedes golpear a los enemigos que te ataquen aprovechando su alcance superior, apuntando a sus miembros o armas justo cuando llegan hasta ti.

Requisitos: ataque base +11.

Beneficio: puedes preparar una acción para hacer un ataque cuerpo a cuerpo contra cualquier enemigo que te ataque cuerpo a cuerpo, incluso si el enemigo está fuera de tu alcance.

CORPULENCIA INTIMIDANTE [COMBATE] *Intimidating Prowess*

Tu poderío físico resulta intimidante para otros.

Beneficios: suma tu modificador de Fuerza a las pruebas de Intimidar además de tu modificador de Carisma.

CORRER *Run*

Eres rápido de pies.

Beneficios: cuando corres, te mueves cinco veces tu velocidad normal (si llevas armadura intermedia, ligera o sin armadura y no transportas más que una carga media) o cuatro veces tu velocidad (si llevas una armadura pesada o una carga pesada). Si haces un salto tras comenzar a correr (ver la descripción de la habilidad de Acrobacias) ganas un bonificador +4 a tus pruebas de Acrobacias. Mientras corres, puedes mantener tu bonificador de Destreza a tu Clase de Armadura.

Normal: te mueves cuatro veces tu velocidad mientras corres (si llevas armadura intermedia, ligera o sin armadura y no transportas más que una carga intermedia) o tres veces tu velocidad (si llevas armadura pesada o una carga pesada) y pierdes tu bonificador de Destreza a la CA.

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 aturcidos.

Requisitos: Soltura con críticos, Crítico conmocionador, ataque base +17.

Beneficio: cada vez que logres un golpe crítico, tu oponente queda aturcido 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 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.

BLOQUE I: DOTES DE PATHFINDER RPG.

CAP. 2: DOTES DEL "MANUAL DE REGLAS BÁSICAS".

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.

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.

DERRIBO MAYOR [COMBATE] *Greater Trip*

Puedes hacer ataques gratuitos a los enemigos que hayas derribado.

Requisitos: Pericia en combate, Derribo mejorado, ataque base +6, Inteligencia 13.

Beneficios: recibes un bonificador +2 en las pruebas para derribar a un enemigo. Este bonificador se apila con el dado por Derribo mejorado. Cada vez que logres derribar a un oponente, éste provoca ataques de oportunidad.

Normal: Las criaturas no provocan ataques de oportunidad cuando son derribadas.

DERRIBO MEJORADO [COMBATE] *Improved Trip*

Eres experto en enviar a tus enemigos al suelo.

Requisitos: Inteligencia 13, Pericia en combate.

Beneficios: no provocas un ataque de oportunidad cuando realizas una maniobra de combate de derribo. Además, recibes un bonificador +2 a las pruebas para derribar un enemigo. También recibes un bonificador +2 a tu Defensa contra Maniobras de Combate cada vez que un oponente intente derribarte.

Normal: provocas un ataque de oportunidad cuando realizas una maniobra de combate de derribo.

DESARME MAYOR [COMBATE] *Greater Disarm*

Puedes golpear armas y enviarlas lejos del alcance de un enemigo.

Requisitos: Pericia en combate, Desarme mejorado, ataque base +6, Inteligencia 13.

Beneficios: recibes un bonificador +2 en las pruebas para desarmar a un enemigo. Este bonificador se apila con los bonificadores otorgados por Desarme mejorado. Cada vez que desarmas con éxito a un oponente, el arma acaba a 15 pies de distancia de su portador anterior, en una dirección aleatoria.

Normal: armas y equipo desarmado acaban a los pies de la criatura desarmada.

DESARME MEJORADO [COMBATE] *Improved Disarm*

Eres experto en arrancar las armas de las manos de tus enemigos.

Requisitos: Inteligencia 13, Pericia en combate.

Beneficios: no provocas ataque de oportunidad cuando realizas una maniobra de combate de desarme. Además, recibes un bonificador +2 a las pruebas para desarmar un enemigo. También recibes un bonificador +2 a tu Defensa contra Maniobras de Combate cada vez que un oponente intente desarmarte.

Normal: provocas un ataque de oportunidad cuando realizas una maniobra de combate de desarme.

DESENVAINADO RÁPIDO [COMBATE] *Quick Draw*

Puedes desenvainar armas más rápido que la mayoría.

Requisitos: Ataque base +1.

Beneficios: puedes desenvainar un arma como acción gratuita en lugar de como acción equivalente a movimiento. Puedes desenvainar un arma oculta (ver la habilidad de Juego de Manos) como acción de movimiento.

Un personaje que seleccione esta dote puede usar armas arrojadas con su ataque completo normal de ataque (de modo similar a un personaje con un arco).

Los objetos alquímicos, pociones, pergaminos y varitas no pueden sacarse más rápidamente usando esta dote.

Normal: sin esta dote, puedes desenvainar un arma como acción de movimiento o (si tu ataque base es +1 o mayor) como acción gratuita parte del movimiento. Sin esta dote, puedes desenvainar un arma oculta con una acción estándar.

DESGARRAR CON DOS ARMAS [COMBATE] *Two-Weapon Rend*

Impactando con tus dos armas simultáneamente, puedes usarlas para causar heridas devastadoras.

Requisitos: Des 17, Tajo 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 1/2 tu modificador de Fuerza. Sólo puedes causar este daño adicional una vez por asalto.

DESMONTAR [COMBATE] *Unseat*

Eres un experto derribando a oponentes montados.

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

Beneficios: al cargar montado y con una lanza de caballería contra un oponente, resuelve el ataque de forma normal. Si impactas, puedes hacer inmediatamente un intento de embestida gratuito además de causar el daño normal. Si tiene éxito, el blanco es derribado de su caballo y queda tumbado en un espacio adyacente a su montura que esté alejado de ti.

DESVIAR FLECHAS [COMBATE] *Deflect Arrows*

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

Prerequisitos: Destreza 13, Impacto 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 pueden 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 PERFORANTE [COMBATE] *Pinpoint Targeting*

Puedes encontrar los puntos débiles en la armadura de tu oponente.

Requisitos: Destreza 19, Disparo preciso mejorado, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, ataque base +16.

Beneficios: como acción estándar, haz un único ataque a distancia. El objetivo no recibe ningún bonificador por armadura, armadura natural o escudo a su Clase de Armadura. No ganas el beneficio de esta dote si mueves este asalto.

DISPARO PRECISO [COMBATE] *Precise Shot*

Eres experto en disparar a distancia dentro de combates cuerpo a cuerpo.

Requisitos: Disparo a bocajarro.

Requisitos: puedes disparar o lanzar armas a distancia contra un oponente enzarzado en cuerpo a cuerpo sin sufrir el penalizador -4 estándar a tu tirada de ataque.

DISPARO PRECISO MEJORADO [COMBATE] *Improved Precise Shot*

Tus ataques a distancia ignoran todo excepto la ocultación y la cobertura totales.

Requisitos: Destreza 19, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, ataque base +11.

Beneficios: tus ataques a distancia ignoran los bonificadores a CA dados a los objetivos por cualquier cosa inferior a una cobertura total, y la posibilidad de fallo concedida a los objetivos por cualquier cosa inferior a ocultación total. La cobertura total y la ocultación total otorgan sus beneficios normales contra tus ataques a distancia.

Normal: ver las reglas habituales de los efectos de la cobertura y ocultación.

DISPARO RÁPIDO [COMBATE] *Rapid Shot*

Puedes hacer un ataque a distancia adicional.

Requisitos: Destreza 13, Disparo a bocajarro.

Beneficios: cuando uses una acción de ataque completo con un arma a distancia, puedes disparar una vez más en ese asalto. Todas tus tiradas de ataque reciben un penalizador de -2 cuando usas Disparo rápido.

DISPAROS MÚLTIPLES [COMBATE] *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 DG que poseas más allá de 3, recibes +1 punto de golpe adicional. Si tienes más de 3 DG, recibes +1 punto de golpe cada vez que recibas un nuevo DG (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 (*swift action*), 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.

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 1.000 mo de su precio base.

Cuando creas una poción, estableces el nivel de lanzador, que debe ser suficiente para lanzar el conjuro en cuestión y no mayor que su propio nivel. Para elaborar una poción, debes usar materias primas que cuestan la mitad de su precio base.

Cuando creas una poción, puedes hacer cualquier elección de las que podrías hacer normalmente cuando lanzas el hechizo. Quien bebe la poción es el objetivo del conjuro.

EMBESTIDA MAYOR [COMBATE] *Greater Bull Rush*

Requisitos: Embestida mejorada, Ataque poderoso, ataque base +6, Fuerza 13.

Beneficios: recibes un bonificador +2 a las pruebas para embestir a un enemigo. Este bonificador se apila con los otorgados por Embestida mejorada. Cada vez que hagas una embestida contra un oponente, su movimiento provoca un ataque de oportunidad de todos tus aliados (pero no tuyo).

Normal: las criaturas movidas por una embestida no provocan

ataques de oportunidad.

EMBESTIDA MEJORADA [COMBATE] *Improved Bull Rush*

Eres experto en lanzar a tus enemigos a los lados.

Requisitos: Fuerza 13, Ataque poderoso, ataque base +1.

Beneficios: no provocas un ataque de oportunidad cuando realizas una maniobra de combate de embestida. Además, recibes un bonificador +2 a las pruebas para embestir a un enemigo. También recibes un bonificador +2 a tu Defensa contra Maniobras de Combate cada vez que un oponente intente embestirte a ti.

Normal: provocas un ataque de oportunidad cuando realizas una maniobra de combate de embestida.

ENGAÑOSO *Deceitful*

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

Beneficios: obtienes un bonificador de +2 a todas las tiradas de Engañar y Disfrazarse. Si tienes 10 o más rangos en una de esas habilidades, el bonificador aumenta a +4 para esa habilidad.

ENTRENAMIENTO CON ARMADURA ARCANA [COMBATE] *Arcane Armor Training*

Has aprendido cómo lanzar conjuros mientras llevas armadura.

Requisitos: competencia con Armadura Ligera, lanzador de conjuros de nivel 3.

Beneficios: como acción rápida (*swift action*), 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.

ESPECIALIZACIÓN CON UN ARMA [COMBATE] *Weapon Specialization*

Estás entrenado en causar daño con un arma. Elige un tipo de arma (incluidos impacto sin armas o presa) a la que hayas aplicado la dote Soltura con un arma. Infliges daño adicional cuando utilizas esta arma.

Requisitos: Competencia con el arma elegida, Soltura con un arma con el arma elegida, nivel 4º de guerrero.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 en todas las tiradas de daño que hagas utilizando el arma elegida.

Especial: puedes adquirir Especialización con un arma varias veces pero sus efectos no se apilan. Cada vez que adquieras la dote se aplicará a un nuevo tipo de arma.

ESPECIALIZACIÓN MAYOR CON UN ARMA [COMBATE] *Greater Weapon Specialization*

Escoge un tipo de arma (incluidos ataque sin arma o presa) con la que ya tengas la dote de Especialización con un arma. Tus ataques con el arma escogida son más devastadores de lo normal.

Requisitos: Competencia con el arma seleccionada, Soltura con un arma mayor con el arma seleccionada, Soltura con un arma con el arma seleccionada, Especialización con un arma con el arma seleccionada, nivel 12 de guerrero.

Beneficio: ganas un bonificador +2 a todas las tiradas de daño que hagas usando el arma seleccionada. Este bonificador al daño se apila con otros bonificadores de daño, incluyendo el que recibes por Especialización con un arma.

Especial: puedes seleccionar Especialización con un arma mayor varias veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que escojas esta dote, se aplica a un nuevo tipo de arma.

ESQUIVA [COMBATE] *Dodge*

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

Requisitos: Destreza 13.

Beneficios: obtienes un bonificador de esquivar 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.

ESTILO DEL ESCORPIÓN [COMBATE] *Scorpion Style*

Puedes hacer un ataque sin armas que obstaculiza enormemente el movimiento del objetivo.

Requisitos: Impacto sin armas mejorado.

Beneficios: para usar esta dote, debes hacer un ataque sin armas como acción estándar. Si este ataque sin armas impacta, haces el daño normalmente, y la velocidad base terrestre del objetivo se reduce a 5 pies durante un número de asaltos igual a tu modificador de Sabiduría si no supera una tirada de salvación de Fortaleza (CD 10 + ½ de tu nivel de personaje + tu modificador de Sabiduría).

EXHIBICIÓN DESLUMBRANTE [COMBATE] *Dazzling Display*

Tu habilidad con tu arma favorita pueden asustar enemigos.

Requisitos: Soltura con Arma, competencia con el arma seleccionada.

Beneficios: mientras vayas armado con un arma con la que tengas Soltura, puedes realizar una impresionante demostración de habilidad como acción de asalto completo. Haz una prueba de Intimida-

BLOQUE I: DOTES DE PATHFINDER RPG.

CAP. 2: DOTES DEL "MANUAL DE REGLAS BÁSICAS".

ción para desmoralizar a todos los enemigos en 30 pies que puedan ver tu exhibición.

EXPULSAR MUERTOS VIVIENTES *Turn Undead*

Llamando a un poder superior, haces que los muertos vivientes huyan del poder de tu energía divina desatada.

Requisitos: rasgo de clase de canalizar energía positiva.

Beneficios: puedes, como acción estándar, gastar uno de tus usos de canalizar energía positiva para hacer que todos los muertos vivientes en un radio de 30 pies escapen, como si estuvieran despavoridos. Los muertos vivientes reciben una tirada de Salvación de Voluntad para negar el efecto. La CD de esta tirada de salvación es iguala $10 + \frac{1}{2}$ tu nivel de clérigo + tu modificador de Carisma. Los muertos vivientes que fallen su tirada huyen durante 1 minuto. Los muertos vivientes Inteligentes reciben una nueva tirada de salvación cada asalto para finalizar el efecto. Si usas la canalización de energía de esta forma, no tiene otros efectos (no cura ni daña a las criaturas cercanas).

EXTENDER CONJURO [METAMÁGICA] *Widen Spell*

Puedes lanzar tus conjuros de forma que ocupen un espacio mayor.

Beneficio: puedes alterar un conjuro de explosión, emanación, línea o expansión para ampliar su área. Cualquier valor numérico de las medidas del área de conjuro aumentan en un 100%. Un conjuro ensanchado usa un espacio de conjuro tres niveles superior al nivel real del conjuro.

Los conjuros que no tienen un área de uno de esos tipos no se ven afectados por esta dote.

FABRICAR ARMAS Y ARMADURAS MÁGICAS [CREACIÓN DE OBJETOS] *Craft Magic Arms and Armor*

Puedes crear armaduras, escudos y armas mágicas.

Requisitos: Nivel 5 de lanzador.

Beneficio: puedes crear armas, armaduras o escudos mágicos.

Mejorar un arma, armadura o escudo ocupa un día por cada mil monedas de oro de precio de sus características mágicas. Para mejorar un arma, armadura o escudo, debes usar materias primas por la mitad del valor de su precio total.

El arma, armadura o escudo a mejorar debe ser de gran calidad y proporcionarlo tú. Su coste no se incluye en el precio arriba mencionado.

También puedes reparar un arma, armadura o escudo mágico roto si es de un tipo que puedas crear. Hacerlo costará la mitad de las materias primas y la mitad de tiempo del que llevaría fabricar el objeto original.

FABRICAR BASTÓN [CREACIÓN DE OBJETOS] *Craft Staff*

Puedes crear bastones mágicos.

Prerrequisito: Nivel 11 de lanzador.

Beneficio: puedes crear cualquier bastón cuyos requisitos cumplas. Crear un bastón requiere un día por cada 1.000 monedas de oro de su precio base. Para crear un bastón, debes usar materias primas por la mitad del valor de su precio base. Un bastón recién creado tiene 10 cargas.

FABRICAR CETRO [CREACIÓN DE OBJETOS] *Craft Rod*

Puedes crear cetros mágicos.

Requisitos: Nivel 9 de lanzador.

Beneficios: puedes crear cetros mágicos. Crear a cetro mágico requiere un día por cada 1.000 monedas de oro de su precio base. Para crear un cetro, debes usar materias primas por la mitad del valor de su precio base.

FABRICAR OBJETO MARAVILLOSO [CREACIÓN DE OBJETOS] *Craft Wondrous Item*

Puedes crear objetos maravillosos, un tipo de objeto mágico.

Requisito: Nivel 3 de lanzador.

Beneficios: Puedes crear una gran variedad de objetos maravillosos mágicos. Crear un objeto maravilloso requiere un día por cada 1.000 monedas de oro de su precio base. Para crear un objeto maravilloso, debes usar materias primas por la mitad del valor de su precio base.

Puedes reparar un objeto maravilloso roto si es de un tipo que puedas crear. Hacerlo costará la mitad de las materias primas y la mitad de tiempo que llevaría fabricar el objeto original.

FABRICAR VARITA [CREACIÓN DE OBJETOS] *Craft Wand*

Puedes crear varitas mágicas.

Requisitos: Nivel 5 de lanzador.

Beneficios: Puedes crear una varita de cualquier conjuro de nivel 4 o inferior que conozcas. Crear una varita requiere un día por cada 1.000 monedas de oro de su precio base. Para crear una varita, debes usar materias primas por la mitad del valor de su precio base. Una varita recién creada tiene 50 cargas.

FACILIDAD PARA LA MAGIA *Magical Aptitude*

Eres experto en el lanzamiento de conjuros y uso de objetos mágicos.

Beneficios: obtienes un bonificador +2 en todas las pruebas de Conocimiento de conjuros y Usar objeto mágico. Si tienes 10 o más rangos en una de estas 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). Ver la siguiente tabla.

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 faltar en combarte como acción de movimiento.

Normal: faltar en combate es una acción estándar.

FORJAR ANILLO [CREACIÓN DE OBJETOS] *Forge Ring*

Puedes crear anillos mágicos.

Requisitos: Nivel 7 de lanzador.

Beneficios: puedes crear anillos mágicos. Crear un anillo requiere un día por cada 1.000 monedas de oro de su precio base. Para crear un anillo, debes usar materias primas por valor de la mitad de su precio base.

También puedes reparar un anillo roto si es de un tipo que puedas crear. Hacerlo costará la mitad de las materias primas y del tiempo que requeriría fabricar el objeto original.

FURIA ADICIONAL *Extra Rage*

Puedes usar tu aptitud de furia más veces de lo habitual.

Requisitos: clase de personaje con aptitud de furia.

Beneficios: puedes usar furia durante 6 asaltos adicionales por día.

Especial: puedes obtener Furia Adicional varias veces. Sus efectos se apilan.

GOLPE CON ESCUDO MEJORADO [COMBATE] *Improved Shield Bash*

Puedes protegerte con tu escudo, incluso si lo usas para atacar.

Requisitos: Competencia con escudo.

Beneficios: cuando realizas un golpe con escudo, todavía puedes aplicar el bonificador de escudo a tu CA.

Normal: sin esta dote, un personaje que realice un golpe con escudo pierde su bonificador de escudo a la CA hasta su siguiente turno.

GOLPETAZO CON 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.

BLOQUE I: DOTES DE PATHFINDER RPG.

CAP. 2: DOTES DEL "MANUAL DE REGLAS BÁSICAS".

GRAN FORTALEZA *Great Fortitude*

Eres resistente a venenos, enfermedades y otras afecciones.

Beneficios: Obtienes un bonificador de +2 a todas las TS de Fortaleza.

GRAN FORTALEZA MEJORADA *Improved Great Fortitude*

Puedes recurrir a una reserva interna para resistir enfermedades, venenos y otros daños graves.

Requisitos: Gran Fortaleza.

Beneficios: una vez al día, puedes repetir una tirada de salvación de Fortaleza.

Debes decidir utilizar esta aptitud antes de que el resultado sea revelado. Debes aceptar el resultado de la segunda tirada, aunque sea peor.

GRAN HENDEDURA [COMBATE] *Great Cleave*

Puedes atacar a varios objetivos adyacentes con un único ataque.

Requisitos: Fuerza 13, Hendedura, Ataque poderoso, ataque base +4.

Beneficios: como acción estándar, puedes hacer un único ataque con tu bonificador de ataque base completo contra un objetivo dentro de tu alcance. Si impactas, haces daño normalmente y puedes hacer un ataque adicional (usando tu bonificador de ataque base completo) contra un objetivo que esté adyacente al anterior enemigo y también dentro de tu alcance. Si impactas, puedes continuar haciendo ataques contra enemigos adyacentes al objetivo anterior, siempre y cuando estén dentro de tu alcance. No puedes atacar a un mismo enemigo más de una vez durante esta acción de ataque. Cuando uses esta dote, tienes un penalizador de -2 a tu Clase de Armadura hasta tu próximo turno.

HENDEDURA [COMBATE] *Cleave*

Puedes golpear dos enemigos adyacentes con un único golpe.

Requisitos: Fuerza 13, Ataque Poderoso, ataque base +1.

Beneficios: como acción estándar, puedes hacer un único ataque con tu ataque base completo contra un enemigo a tu alcance. Si impactas, haces el daño normalmente y puedes hacer un ataque adicional (usando tu ataque base completo) contra un enemigo que esté adyacente al primero y también dentro de tu alcance. Sólo puedes hacer un ataque adicional por asalto con esta dote. Cuando uses esta dote, tienes un penalizador de -2 a tu Clase de Armadura hasta tu próximo turno.

IMPACTO ARCANO [COMBATE] *Arcane Strike*

Sabes aprovechar tu poder arcano para mejorar tus armas con energía mágica.

Requisitos: capacidad para lanzar conjuros arcanos.

Beneficios: como acción rápida (*swift action*), 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 MORTAL [COMBATE] *Deadly Stroke*

Con un golpe bien colocado, puedes llevar un final rápido y doloroso a la mayoría de los enemigos.

Requisitos: Competencia con el arma seleccionada, Soltura con un arma, Soltura mayor con un arma, Exhibición deslumbrante (o Tejedor de pesadilla), Romper defensas, 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.

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 (por ejemplo RD 10/-).

IMPACTO PENETRANTE MAYOR [COMBATE] *Greater Penetrating Strike*

Tus ataques penetran las defensas de la mayoría de los enemigos. Escoge un arma que hayas seleccionado para Impacto penetrante.

Requisitos: Impacto penetrante, Soltura con un arma, nivel 16 de guerrero.

Beneficios: Tus ataques con el arma seleccionada ignoran hasta 10 puntos de Reducción de Daño. Esta cantidad se reduce a 5 puntos para la reducción de daño sin un tipo específico (como RD 10/—).

IMPACTO SIN ARMA MEJORADO [COMBATE] *Improved Unarmed Strike*

Eres experto en luchar sin armas.

Beneficios: se te considera armado aún cuando estés desarmado — no provocas ataques de oportunidad cuando ataques enemigos mientras estás desarmado. Tus ataques sin arma pueden hacer daño letal o atenuado, a tu elección.

Normal: sin esta dote, se te considera desarmado cuando ataques sin armas, y sólo puedes hacer daño atenuado con un ataque de ese tipo.

IMPACTO VITAL [COMBATE] *Vital Strike*

Haces un ataque que causa una cantidad significativamente mayor de lo normal.

Prerrequisito: ataque base +6.

Beneficio: cuando usas una acción de ataque, puedes hacer un ataque con tu tirada ataque base más alto que causa daño adicional. Tira los dados de daño para el ataque dos veces y suma el resultado, pero no multipliques los bonificadores de daño por Fuerza, capacidades del arma (como *flamígera*) o el daño basado en la precisión (como el de un ataque furtivo). Este bonificador al daño no se multiplica con un ataque crítico (aunque otros bonificadores al daño se multiplican de la forma normal).

IMPACTO VITAL MAYOR [COMBATE] *Greater Vital Strike*

Puedes hacer un único ataque que genera un daño increíble.

Requisitos: Impacto vital mejorado, Impacto vital, ataque base +16.

Beneficios: cuando uses la acción de ataque, puedes hacer un único ataque con tu mayor ataque base que causa daño adicional. Tira el daño para el ataque cuatro veces y suma los resultados, pero no multipliques los bonificadores de daño por Fuerza, aptitudes del arma (como *flamígera*) o daño basado en la precisión (como el ataque furtivo). Este bonificador de daño no se multiplica con un impacto crítico (aunque otros bonificadores al daño se multiplican normalmente).

IMPACTO VITAL MEJORADO [COMBATE] *Improved Vital Strike*

Puedes hacer un único ataque que produce una gran cantidad de daño.

Requisitos: Impacto vital, ataque base +11.

Beneficios: cuando hagas una acción de ataque, puedes hacer un único ataque con tu mayor ataque base que hace daño adicional. Tira los dados de daño para el ataque tres veces y suma los resultados, pero no multipliques los bonificadores de daño por Fuerza, aptitudes del arma (como *flamígera*), o daño basado en la precisión (como el ataque furtivo).

Este bonificador al daño no se multiplica con un impacto crítico (otros bonificadores al daño se multiplican normalmente).

IMPOSICIÓN DE MANOS ADICIONAL *Extra Lay On Hands*

Puedes usar tu aptitud de imposición de manos más frecuentemente.

Requisitos: clase de personaje con aptitud de imposición de manos.

Beneficios: puedes usar tu aptitud de imposición de manos dos veces más al día.

Especial: puedes seleccionar Imposición de manos adicional múltiples veces. Sus efectos se apilan.

INICIATIVA MEJORADA [COMBATE] *Improved Initiative*

Tus rápidos reflejos te permiten reaccionar rápidamente ante el peligro.

Beneficios: Obtienes un bonificador de +4 a las tiradas de iniciativa.

INSCRIBIR ROLLO DE PERGAMINO [CREACIÓN DE OBJETOS] *Scribe Scroll*

Puedes crear pergaminos mágicos.

Requisitos: lanzador de conjuros de nivel 1.

Beneficios: puedes crear un rollo de pergamino con cualquier conjuro que conozcas. Inscribir un rollo de pergamino requiere 2 horas si su precio base es de 250 mo o menor, de otra forma inscribir un pergamino requiere 1 día por cada 1.000 mo de su precio base. Para inscribir un pergamino, debes usar materias primas por valor de la mitad de su precio base.

INTENSIFICAR CONJURO [METAMÁGICA] *Heighten Spell*

Puedes lanzar conjuros como si fueran de mayor nivel.

Beneficios: un conjuro intensificado tiene un nivel mayor de conjuro de lo normal (hasta un máximo de nivel 9). A diferencia de otras dotes metamágicas, Intensificar conjuro aumenta el nivel efectivo del conjuro que modifica. Todos los efectos dependientes del nivel de conjuro (como la dificultad de la Tirada de salvación y la capacidad de penetrar un *globo menor de invulnerabilidad*) son calculados de acuerdo con el nivel intensificado. El conjuro intensificado tiene una dificultad de preparación y lanzamiento como un conjuro de su nivel efectivo.

INTERPRETACIÓN ADICIONAL *Extra Performance*

Puedes usar tu aptitud de interpretación de bardo más a menudo de lo normal.

Requisitos: clase de personaje con aptitud de interpretación de bardo.

Beneficios: puedes usar tu interpretación de bardo durante 6 asaltos adicionales por día.

Especial: puedes seleccionar Interpretación adicional varias veces. Sus efectos se apilan.

IRA DE LA 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.

LANZAR CUALQUIER COSA [COMBATE] *Throw Anything*

Estás acostumbrado a lanzar todo lo que tienes a mano.

Beneficio: no sufres ningún penalizador por utilizar armas a distancia improvisadas. Recibes un bonificador de circunstancia +1 a las tiradas de ataque con armas deflagradoras.

Normal: recibes un penalizador -4 a las tiradas de ataque hechas con armas improvisadas.

LIDERAZGO *Leadership*

Atraes seguidores a tu causa y un compañero se te une en tus aventuras.

Requisitos: Nivel 7 de personaje.

Beneficios: esta dote te permite atraer un allegado leal y a un número de devotos subordinados que te ayudan. Un allegado es generalmente un PNJ con niveles de clase, mientras que los seguidores son típicamente PNJs de bajo nivel. Ver la tabla a continuación para el nivel del allegado y el número de seguidores que puedes reclutar.

Modificadores de liderazgo: varios factores pueden afectar tu puntuación de liderazgo, haciendo que varíe desde su puntuación inicial (nivel de personaje + bonificador de Carisma). Tu reputación (desde el punto de vista del allegado o seguidor que estás intentando atraer) aumenta o reduce tu puntuación de Liderazgo, tal y como indica la tabla de la columna de la derecha:

Reputación del líder	Modificador
Gran renombre	+2
Equidad y generosidad	+1
Poder especial	+1
Fracaso	-1
Altivez	-1
Crueldad	-2

Otros modificadores pueden ser aplicados cuando intentas atraer un allegado, como los listados de la siguiente tabla.

El líder...	Modificador
Tiene un familiar, una montura especial o un compañero animal	-2
Recluta un allegado de alineamiento distinto	-1

Es responsable de la muerte de un allegado	-2 *
--	------

*Acumulativo por cada allegado muerto.

Los seguidores tienen prioridades diferentes de los allegados. Cuando intentas atraer un seguidor, usa los modificadores de la siguiente tabla.

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 bajos, pero aun debes ser de nivel 7 o superior para poder obtener la dote de Liderazgo. Otros factores externos pueden afectar tu puntuación de Liderazgo, como se detalla más arriba.

Nivel de allegado: Puedes atraer un allegado de hasta este nivel.

Independientemente de tu puntuación de Liderazgo, sólo puedes reclutar un allegado que esté dos o más niveles por debajo del tuyo.

El allegado debe ser equipado con un equipo apropiado para su nivel. Un allegado puede ser de cualquier tipo de raza o clase. El alineamiento del allegado no puede ser opuesto a tu alineamiento en ninguno de los ejes ley/caos o bien/mal, y recibes un penalizador -1 a tu puntuación de Liderazgo si reclutas a un allegado de un alineamiento diferente del tuyo. Un allegado no cuenta como parte del grupo a la hora de determinar los PX del grupo. En su lugar, divide el nivel del allegado por el tuyo. Multiplica ese resultado por el total de PX ganados por ti, entonces añade ese número de puntos de experiencia al total del allegado.

Si un allegado gana suficientes PX para llegar a estar a sólo un nivel menor que el tuyo, el allegado no gana este nuevo nivel – su nuevo total de PX será 1 menos del necesario para alcanzar ese nuevo nivel.

Número de seguidores por nivel: Puedes llevar hasta el número indicado de personajes de cada nivel. Los seguidores son similares a los allegados, excepto por ser generalmente PNJ's de bajo nivel.

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.

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 o 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.

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

BLOQUE I: DOTES DE PATHFINDER RPG.

CAP. 2: DOTES DEL "MANUAL DE REGLAS BÁSICAS".

armadura por Destreza. La reducción a la velocidad por oscuridad y por mala visibilidad también se aplican.

Especial: La dote Lucha a ciegas es inútil contra un personaje afectado por un conjuro de *intermitencia*.

MAESTRÍA CON ARMADURA ARCANA [COMBATE]

Arcane Armor Mastery

Has dominado la capacidad de lanzar conjuros mientras llevas armadura.

Requisitos: Entrenamiento con Armadura Arcana, Competencia con Armadura Intermedia, lanzador de conjuros de nivel 7.

Beneficios: como acción rápida (*swift action*), reduce la posibilidad de fallo de conjuro arcano por llevar puesta armadura en 20% para todos los conjuros que lances en ese asalto.

Este bonificador reemplaza, y no se apila con el bonificador dado por Entrenamiento con Armadura Arcana.

MAESTRÍA CON ARMAS IMPROVISADAS [COMBATE]

Improvised Weapon Mastery

Puedes convertir casi cualquier objeto en un arma mortal, desde una pata afilada de una silla a un saco de harina.

Requisitos: Pillar desprevenido o Lanzar cualquier cosa, ataque base +8.

Beneficios: no sufres penalizadores por usar un arma improvisada. Aumenta la cantidad de daño realizado por el arma improvisada en un paso (por ejemplo, 1d4 se convierte en 1d6) hasta un máximo de 1d8 (2d6 si el arma improvisada es a dos manos). El arma improvisada tiene un rango de amenaza de crítico de 19-20, con un multiplicador de crítico de x2.

MAESTRÍA CON CRÍTICOS [COMBATE, CRÍTICO]

Critical Mastery

Tus golpes críticos causan dos efectos adicionales.

Requisitos: Soltura con Críticos, dos dotes de tipo Crítico, 14º nivel de guerrero.

Beneficios: cuando logres un golpe crítico, puedes aplicar los efectos de dos dotes de tipo Crítico además del daño infligido.

Normal: sólo puedes aplicar los efectos de una dote de tipo Crítico a un ataque crítico además del daño infligido.

MAESTRÍA 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*.

MAESTRO ARTESANO *Master Craftsman*

Tus superiores habilidades artesanales te permiten crear objetos mágicos sencillos.

Requisitos: 5 rangos en cualquier habilidad de Artesanía u Oficio.

Beneficios: escoge una habilidad de Artesanía u Oficio en la cual poseas al menos 5 rangos. Recibes un bonificador +2 a tu habilidad de Artesanía u Oficio escogida. Los rangos en tu habilidad escogida cuentan como tu nivel de lanzador de cumplir los requisitos para las dotes de Fabricar armas y armaduras mágicas y Fabricar objeto maravilloso. Puedes crear objetos mágicos usando esas dotes, sustituyendo tu nivel de lanzador total por los rangos en la habilidad escogida. Debes usar la habilidad escogida para la prueba de creación del objeto. La CD para crear el objeto sigue incrementándose por cualquier requisito de conjuros para crear el objeto. No puedes usar esta dote para crear un objeto desencadenante de conjuro o de activación de conjuro.

MAESTRO DEL ESCUDO [COMBATE] *Shield Master*

Tu maestría con el escudo te permite luchar con él sin impedimentos.

Requisitos: Golpe con el escudo mejorado, Competencia con escudo, Golpetazo con el escudo, Combate con dos armas, ataque base +11.

Beneficios: no sufres ningún penalizador a tus tiradas de ataque con el escudo hechas mientras llevas otra arma. Añade el bonificador de mejora de tu escudo a las tiradas de ataque y daño hechas con el escudo como si fuera un bonificador de mejora de un arma.

MANIOBRAS ÁGILES [COMBATE] *Agile Maneuvers*

Has aprendido a usar tu rapidez en lugar de la fuerza bruta cuando realizas maniobras de combate.

Beneficios: puedes añadir tu bonificador de Destreza a tu bonificador de ataque base y tamaño cuando determines tu bonificador total de Maniobras de Combate en lugar de tu bonificador de Fuerza.

Normal: añades tu bonificador de fuerza a tu bonificador de ataque base y tamaño cuando determinas tu bonificador de Maniobras de Combate.

MANOS HÁBILES *Deft Hands*

Tienes una destreza manual excepcional.

Beneficios: obtienes un bonificador +2 a las tiradas de Inutilizar Mecanismo y Juego de Manos. Si tienes 10 o más rangos en una de esas habilidades, el bonificador aumenta a +4 para esa habilidad.

Nota: en Pathfinder hay menos habilidades que en D&D 3.5, ya que algunas de ellas han sido eliminadas (como "uso de cuerdas") y otras unificadas, por ejemplo: ahora en Pathfinder la habilidad "Inuti-

lizar *mecanismo*” hace lo mismo que lo que antes hacían las habilidades de “Abrir cerraduras” e “Inutilizar *mecanismo*”. Por esto, ahora la dote “Manos hábiles”, hace lo mismo que lo que hacían esta misma dote en 3.5 más la de “Dedos ágiles”, por eso en Pathfinder la dote “Dedos ágiles” ha desaparecido.

MAXIMIZAR CONJURO [METAMÁGICA] *Maximize Spell*

Tus conjuros tienen el máximo efecto posible.

Beneficios: todas las variables y efectos numéricos de un conjuro modificado por esta dote están maximizados. Las tiradas de salvación y las tiradas enfrentadas no se ven afectadas, así como tampoco conjuros sin variables aleatorias.

Un conjuro maximizado usa un espacio de conjuro tres niveles por encima de su nivel real.

Un conjuro potenciado y maximizado gana los beneficios de cada dote por separado: el máximo resultado más la mitad del resultado normal tirado.

MOVERSE COMO EL RAYO [COMBATE] *Lightning Stance*

La velocidad a la que te mueves hace casi imposible que los oponentes te golpeen.

Requisitos: Destreza 17, Esquiva, Moverse como el viento, ataque base +11.

Beneficios: si usas dos acciones de movimiento o una acción de retirada en un turno, ganas un 50% de ocultación durante 1 asalto.

MOVERSE COMO EL VIENTO [COMBATE] *Wind Stance*

Tus movimientos erráticos hacen difícil que los enemigos consigan señalar de forma precisa tu localización.

Requisitos: Des 15, Esquiva, Ataque base +6.

Beneficio: si te mueves más de 5 pies en el turno, obtienes ocultación 20% durante 1 asalto contra ataques a distancia.

MOVILIDAD [COMBATE] *Mobility*

Puedes moverte fácilmente a través de combates cuerpo a cuerpo peligrosos.

Requisitos: Destreza 13, Esquiva.

Beneficios: obtienes un bonificador +4 de esquiva a la Clase de Armadura contra ataques de oportunidad causados cuando te mueves saliendo o entrando en un área amenazada. Una condición que te haga perder el bonificador de Destreza a la Clase de Armadura (si existe) también te hace perder los bonificadores de esquiva.

Los bonificadores de esquiva se apilan con cualquier otro, a diferencia de la mayoría de otros bonificadores.

MOVIMIENTOS ÁGILES *Nimble Moves*

Puedes moverte a través de un obstáculo con facilidad.

Requisitos: Destreza 13.

Beneficios: cada vez que te muevas, puedes mover a través de 5 pies de terreno difícil cada asalto como si fuera terreno normal. Esta dote te permite dar un paso de 5 pies dentro de terreno difícil.

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).

PERICIA EN COMBATE [COMBATE] *Combat Expertise*

Puedes incrementar tu defensa a expensas de tu precisión.

Requisitos: Inteligencia 13.

Beneficios: puedes elegir aplicar un penalizador de -1 a las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo y maniobras de combate para ganar un bonificador de esquiva +1 a tu Clase de Armadura. Cuando tu ataque base llegue a +4, y cada +4 a partir de entonces, el penalizador se incrementa en -1 y el bonificador de evasión se incrementa en +1. Sólo puedes escoger usar esta dote cuando declaras que vas a hacer un ataque o una acción de ataque completo con un arma de cuerpo a cuerpo. El efecto de esta dote permanece hasta tu siguiente turno.

PERSUASIVO *Persuasive*

Eres experto en intimidar e influenciar actitudes de otros hacia tu forma de pensar.

Beneficios: consigues un bonificador +2 a las tiradas de Diplomacia e Intimidar. Si tienes 10 o más rangos en una de esas habilidades, el bonificador aumenta a +4 para esa habilidad.

PIEDAD ADICIONAL *Extra Mercy*

Tu habilidad de imposición de manos añade una piedad adicional.

Requisitos: rasgo de clase de Imposición de manos, rasgo de clase de piedad.

Beneficios: selecciona una piedad adicional para la que cumplas los requisitos. Cuando uses Imposición de manos para curar daño a un objetivo además recibe el efecto adicional de esta piedad.

Especial: puedes elegir esta dote múltiples veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que la escojas, selecciona una nueva piedad.

PILLAR DESPREVENIDO [COMBATE] *Catch Off-Guard*

Los enemigos son sorprendidos por tu hábil utilización de las armas improvisadas y poco ortodoxas.

Beneficios: no sufres penalizadores por usar armas improvisadas en cuerpo a cuerpo. Los oponentes desarmados se consideran des-

BLOQUE I: DOTES DE PATHFINDER RPG.

CAP. 2: DOTES DEL "MANUAL DE REGLAS BÁSICAS".

prevenidos contra los ataques que les hagas con armas improvisadas cuerpo a cuerpo.

Normal: tienes un penalizador de -4 en las tiradas de ataque hechas con armas improvisadas.

PISOTEAR [COMBATE] *Trample*

Mientras combates montado, puedes derribar a tus oponentes y pisotearlos bajo tu montura.

Requisitos: Montar 1 rango, Combatir desde una montura.

Beneficio: cuando tratas de arrollar a un oponente mientras combates desde una montura, tu objetivo no puede elegir esquivarte. Tu montura puede hacer un ataque de pezuña contra cualquier blanco derribado, ganando el bonificador habitual de +4 a las tiradas de ataque contra enemigos derribados.

POTENCIAR CONJURO [METAMÁGICA] *Empower Spell*

Puedes incrementar el poder de tus conjuros, haciendo que causen más daño.

Beneficios: todos los efectos numéricos y variables de un conjuro potenciado se incrementan en un 50%.

Las TS y las tiradas enfrentadas no son afectadas, ni lo son conjuros sin variables aleatorias. Un conjuro potenciado usa un espacio de conjuro dos niveles mayor que el nivel real del conjuro.

PRESA MAYOR [COMBATE] *Greater Grapple*

Mantener una presa es como tu segunda naturaleza.

Requisitos: Presa mejorada, Impacto sin armas mejorado, ataque base +6, Destreza 13.

Beneficios: recibes un bonificador +2 a las pruebas para hacer una presa a un enemigo. Este bonificador se apila el que otorga Presa mejorada. Una vez que has apresado a una criatura, mantener la presa es una acción de movimiento. Esta dote te permite hacer dos pruebas de presa cada asalto (para mover, dañar o sujetar a tu oponente), pero no estás obligado a hacer dos pruebas. Sólo necesitas tener éxito en una de esas pruebas para mantener la presa.

Normal: mantener una presa es una acción estándar.

PRESA MEJORADA [COMBATE] *Improved Grapple*

Eres experto en hacer presas a tus oponentes.

Requisitos: Destreza 13, Impacto sin armas mejorado.

Beneficios: no provocas ataque de oportunidad cuando realizas una maniobra de combate de presa. Además, recibes un bonificador +2 a las pruebas para apresar a un enemigo. También recibes un bonificador +2 a tu Defensa contra Maniobras de Combate cada vez que un oponente intente apresarte.

Normal: provocas un ataque de oportunidad cuando haces una maniobra de combate de presa.

PROLONGAR CONJURO [METAMÁGICA] *Extend Spell*

Puedes hacer que tus conjuros duren dos veces más.

Beneficio: un conjuro prolongado dura el doble de lo normal.

Un conjuro con una duración de concentración, instantáneo o permanente no es afectado por esta dote. Un conjuro prolongado usa un espacio de conjuro un nivel mayor que el nivel real del conjuro.

PUNTERÍA MORTAL [COMBATE] *Deadly Aim*

Puedes hacer ataques a distancia excepcionalmente mortales señalando con precisión el punto débil del enemigo, a expensas de hacer el ataque con menos probabilidades de éxito.

Requisitos: Destreza 13, ataque base +1

Beneficios: puedes escoger tener una penalización de -1 a todas las tiradas de ataque a distancia a cambio de ganar un bonificador +2 a todas las tiradas de daño a distancia. Cuando tu ataque base alcance +4, y cada cuatro niveles a partir de entonces, la penalización aumenta en -1 y el bonificador de daño aumenta en +2. Debes escoger usar esta dote antes de hacer la tirada de ataque y sus efectos permanecen hasta tu próximo turno. El bonificador de daño no se aplica a ataques de toque o efectos que no generen daño en los puntos de vida.

PUÑETAZO ATURDIDOR [COMBATE] *Stunning Fist*

Sabes dónde golpear para aturdir temporalmente a un enemigo.

Requisitos: Des 13, Sab 13, Impacto sin armas mejorado, ataque base +8.

Beneficio: debes declarar que estás usando esta dote antes de hacer tu tirada de ataque (es decir, una tirada de ataque fallida arruina el intento). El Puñetazo aturdidor 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 incorporales y criaturas inmunes a ataques críticos no pueden ser aturridas.

Especial: un monje recibe Puñetazo aturdidor como dote adicional a nivel 1, incluso si no cumple los prerrequisitos. Un monje puede tratar de hacer un puñetazo aturdidor 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 *grogui*.

REFLEJOS DE COMBATE [COMBATE] *Combat Reflexes*

Puedes hacer ataques de oportunidad adicionales.

Beneficios: Puedes hacer un número de ataques de oportunidad adicionales por asalto igual a tu bonificador de Destreza. Con esta dote, además puedes hacer ataques de oportunidad aunque estés desprevenido.

Normal: un personaje sin esta dote sólo puede hacer un ataque de oportunidad por asalto y no puede efectuar ataques de oportunidad mientras esté desprevenido.

Especial: la dote Reflejos de Combate no permite a un ladrón usar su habilidad especial de oportunismo más de una vez por asalto.

REFLEJOS RÁPIDOS *Lightning Reflexes*

Tienes unos reflejos más rápidos de lo normal.

Beneficios: obtienes un bonificador +2 a todas las tiradas de salvación de Reflejos.

REFLEJOS RÁPIDOS MEJORADOS *Improved Lightning Reflexes*

Tienes una habilidad especial para evitar los peligros a tu alrededor.

Requisitos: Reflejos rápidos.

Beneficios: una vez al día, puedes repetir una tirada de salvación de Reflejos.

Debes decidir usar esta aptitud antes de que el resultado sea revelado. Debes aceptar el resultado de la segunda tirada, aunque sea peor.

ROMPECONJUROS [COMBATE] *Spellbreaker*

Puedes golpear a los lanzadores de conjuros enemigos si no son capaces de conjurar a la defensiva cuando los estás amenazando.

Requisitos: Disruptivo, guerrero de nivel 10.

Beneficio: los enemigos en tu área amenazada que fallen sus pruebas para lanzar conjuros a la defensiva provocan ataques de oportunidad de ti.

Normal: los enemigos que fallan sus pruebas para conjurar a la defensiva no provocan ataques de oportunidad.

ROMPER ARMA MAYOR [COMBATE] *Greater Sunder*

Tus devastadores golpes atraviesan armas, armaduras y a sus portadores, dañando a ambos, objeto y poseedores en un tremendo golpe.

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

Beneficios: recibes un bonificador +2 a las pruebas para romper un objeto. Este bonificador se apila con el dado por Romper arma mejorado. Cada vez que ataques para destruir un arma, escudo o armadura, el exceso de daño es aplicado al portador del objeto. No se transfiere ningún daño si decides dejar al objeto con 1 punto de golpe.

ROMPER ARMA MEJORADO [COMBATE] *Improved Sunder*

Eres experto en dañar las armas y armaduras de tus enemigos.

Requisitos: Fuerza 13, Ataque poderoso, ataque base +1.

Beneficios: no provocas un ataque de oportunidad cuando realizas una maniobra de combate de romper arma. Además, recibes un bonificador +2 a las tiradas para romper un objeto. También recibes un bonificador +2 a tu Defensa contra 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 (o Tejedor de pesadilla), ataque base +6, Competencia con el arma.

Beneficios: cualquier oponente estremecido, asustado o despavorido golpeado por ti en este asalto queda desprevenido contra tus ataques hasta el final de tu próximo turno. Esto incluye cualquier ataque adicional que puedas hacer este asalto.

SIGILOSO *Stealthy*

Eres bueno evitando la atención indeseada y escurriéndote de ataduras.

Beneficio: recibes un bonificador +2 a todas las pruebas de Escapismo y Sigilo. Si tienes 10 o más rangos en alguna de esas habilidades, el bonificador aumenta a +4 para esa habilidad.

SOLTURA CON CRÍTICOS [COMBATE] *Critical Focus*

Estás entrenado en el arte de causar dolor.

Requisitos: Ataque base +9.

Beneficios: recibes un bonificador de circunstancia de +4 a las tiradas de ataque para confirmar golpes críticos.

BLOQUE I: DOTES DE PATHFINDER RPG.

CAP. 2: DOTES DEL "MANUAL DE REGLAS BÁSICAS".

SOLTURA CON ESCUDO [COMBATE] *Shield Focus*

Eres experto en desviar ataques con tu escudo.

Requisitos: Competencia con escudo, ataque base +1.

Beneficios: aumenta el bonificador a la CA dado por cualquier escudo que estés usando en +1.

SOLTURA CON UN ARMA [COMBATE] *Weapon Focus*

Elige un tipo de arma. También puedes elegir impacto sin armas o presa (o rayo, si eres un lanzador de conjuros) a efectos de esta dote.

Requisitos: ataque base +1 o superior, Competencia con el arma.

Beneficio: obtienes un bonificador +1 a todas las tiradas de ataque cuando uses el arma elegida.

Especial: puedes adquirir esta dote varias veces. Cada vez que lo hagas, el beneficio se aplicará a un arma diferente.

SOLTURA CON UNA ESCUELA DE MAGIA *Spell Focus*

Elige una escuela de magia. Cualquier conjuro de esa escuela que lances es más difícil de resistir.

Beneficio: suma +1 a la CD para todas las Tiradas de Salvación contra conjuros de la escuela de magia que hayas elegido.

Especial: puedes elegir esta dote varias veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que eliges la dote, se aplica a una nueva escuela de magia.

SOLTURA CON UNA HABILIDAD *Skill Focus*

Elige una habilidad. Eres particularmente capaz con esa habilidad.

Beneficio: recibes un bonificador +3 a todas las pruebas relacionadas con la habilidad elegida. Si tienes 10 o más rangos en esa habilidad, este bonificador aumenta a +6.

Especial: puedes seleccionar esta dote varias veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que eliges la dote, se aplica a una nueva habilidad.

SOLTURA MAYOR CON ESCUDO [COMBATE] *Greater Shield Focus*

Eres un experto en desviar golpes con tu escudo.

Requisitos: Soltura con escudo, Competencia con escudo, ataque base +1, nivel 8 de guerrero.

Beneficios: incrementa el bonificador a la CA de cualquier escudo que uses en 1. Este bonificador se apila con el de Soltura con escudo.

SOLTURA MAYOR CON UN ARMA [COMBATE] *Greater Weapon Focus*

Escoge un tipo de arma (incluyendo impacto sin arma o presa) con la que ya tengas seleccionada Soltura con un arma. Eres un maestro con tu arma escogida.

Requisitos: Competencia con el arma seleccionada, Soltura con el arma seleccionada, ataque base +1, nivel 8 de guerrero.

Beneficios: recibes un bonificador +1 a las tiradas de ataque que hagas usando el arma seleccionada. Este bonificador se apila con otros bonificadores de ataque, incluido el dado por Soltura con arma.

Especial: puedes seleccionar Soltura con un arma mayor varias veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que elijas la dote, se aplica a un nuevo tipo de arma.

SOLTURA MAYOR CON UNA ESCUELA DE MAGIA *Greater Spell Focus*

Elige una escuela de magia en la que ya tengas la dote de Soltura con una escuela de magia. Cualquier conjuro que lances de esta escuela es muy difícil de resistir.

Requisitos: Soltura con una escuela de magia.

Beneficios: añade +1 a la CD para todas las Tiradas de Salvación contra los conjuros de la escuela de magia seleccionada. Estos bonificadores se apilan con los dados por Soltura con escuela de magia.

Especial: Puedes seleccionar esta dote varias veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que la elijas, se aplica a una nueva escuela de magia 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.

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.

VOLUNTAD DE HIERRO *Iron Will*

Eres más resistente a los efectos mentales.

Beneficios: obtienes un bonificador +2 a las tiradas de salvación de Voluntad.

VOLUNTAD DE HIERRO MEJORADA *Improved Iron Will*

Tu claridad de pensamiento te permite resistir ataques mentales.

Requisitos: Voluntad de hierro.

Beneficios: una vez al día, puedes repetir una tirada de salvación

de Voluntad. Debes decidir usar esta aptitud antes de que el resultado sea revelado. Debes aceptar el resultado de la segunda tirada, aunque sea peor.

CAP. 3: DOTES DE LA "GUÍA AVANZADA DEL JUGADOR":

ACUBIERTO [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 dabais 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.

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.

ADIVINACIÓN PROFUNDA (APG) *Diviner's Delving*

Tu aguda intuición mágica hace que leer signos, portentos y pistas mágicas sea algo rápido y sencillo.

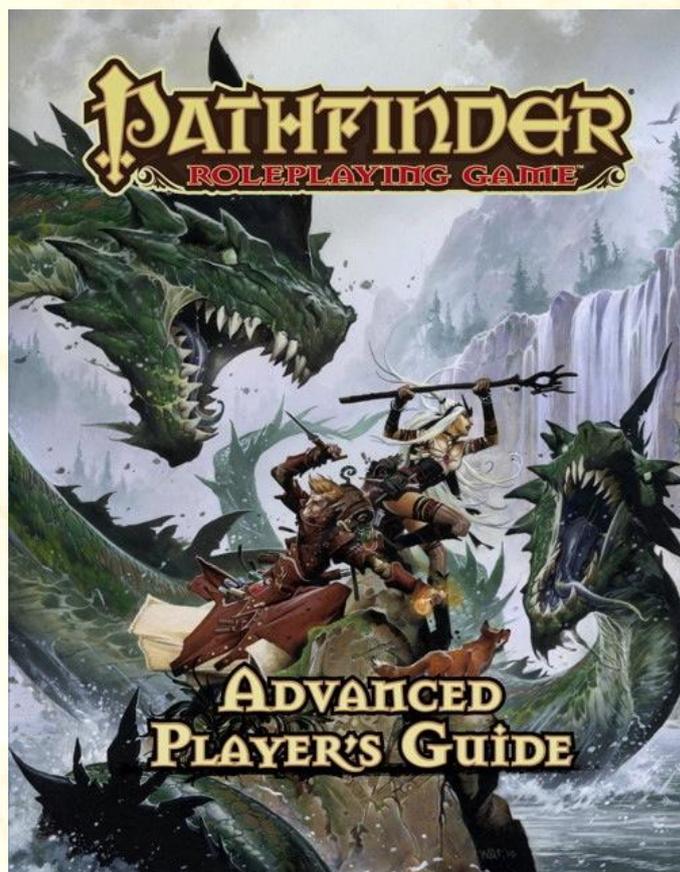
Prerrequisito: Soltura con una escuela de magia (adivinación).

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 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 pie-



dra.

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.

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.

ANIÑADO (APG) *Childlike*

Tu apariencia de niño humano hace que otros confíen en ti, quizás más de lo que deberían.

Prerrequisitos: Car 13, mediano.

Beneficio: puedes elegir 10 en las pruebas de Engañar para convencer a otros de que estás diciendo la verdad, mientras tu historia te haga parecer inocente. Obtienes un bonificador +2 a las pruebas de habilidad de Disfrazarse para fingir que eres un niño humano e ignoras los penalizadores a la prueba para disfrazarte como alguien de una raza y categoría de edad distintas mientras lo haces.

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.

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 el tuyo).

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

ARRASTRE MEJORADO [COMBATE] (APG) *Improved Drag*

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

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

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

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

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 arrebatados 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.

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 debeis 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.

BLOQUE I: DOTES DE PATHFINDER RPG.

CAP. 3: DOTES DE LA "GUÍA AVANZADA DEL JUGADOR".

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 licantrópía puede elegir esta dote sin cumplir los prerrequisitos. Un explorador que selecciona 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 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.

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 SUS PIES [COMBATE] (APG) *Underfoot*

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

Prerrequisitos: Esquiva, Movilidad, tamaño Pequeño o menor.

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

apila con el bonificador +4 proporcionado por Movilidad, para un bonificador total de +6).

BEBEDOR RÁPIDO (APG) *Fast Drinker*

Engulles la bebida rápidamente para obtener más ki.

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

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

BIEN PREPARADO (APG) *Well-Prepared*

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

Prerrequisito: raza Mediano.

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

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

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

BLOQUEAR CONJURO (APG) *Parry Spell*

Puedes enviar un conjuro 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 (desangramiento, veneno, etc.). Una criatura no puede beneficiarse de esta dote más de una vez por ataque.

CAMBIO DE POSICIONES [COMBATE, EQUIPO] (APG) *Swap Places*

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

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

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.

BLOQUE I: DOTES DE PATHFINDER RPG.

CAP. 3: DOTES DE LA "GUÍA AVANZADA DEL JUGADOR".

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.

CARGARA TRAVÉS [COMBATE] (APG) *Charge Through*

Puedes arrollar a tus enemigos cuando cargas.

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

Beneficio: cuando haces una carga, puedes intentar arrollar a una criatura que esté en el camino de tu carga como acción gratuita. Si tienes éxito en arrollar a la criatura, puedes completar la carga. Si la maniobra de arrollar no tiene éxito, la carga termina en el espacio frente a esa criatura.

Normal: debes disponer de un camino despejado hasta el objetivo contra el que cargas.

CAVADOR (APG) *Groundling*

Puedes hablar con animales cavadores.

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

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

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 usas 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.

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 sortilegas) 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.

Comentario: este es uno de los pocos casos que he visto que una clase en Pathfinder pierde o se le restringen rasgos de clases en comparación. El caso es que en 3.5 la aptitud de "Compartir conjuros" del rasgo de clase "Familiar" ya concede los beneficios que se explican en esta dote. En cambio con las reglas de Pathfinder esta aptitud ha sido limitada y para beneficiarse de ella de la misma forma que se hacía en Pathfinder hay que seleccionar esta dote (*Compartir conjuros mejorado*).

Esto es algo que tendremos en cuenta más adelante para lagunas dotes de 3.5 relacionadas con el rasgo de clase de *Familiar*.

COMPARTIR PERSPICACIA (APG) *Shared Insight*

Desvías hábilmente la atención de otros hacia donde tú desees.

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).

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.

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 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 sortílegas (CD igual a la CD del conjuro disruptivo más el nivel del conjuro a lanzar) durante 1 asalto. Los objetivos que eviten los efectos del conjuro también evitan los efectos de esta dote.

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

CONJURO ECTOPLÁSMICO [METAMÁGICA] (APG)

Ectoplasmic Spell

Tus conjuros traspasan el abismo entre dimensiones, enviando emanaciones fantasmales hacia el éter.

Beneficio: un conjuro ectoplásmico tiene efectos completos sobre criaturas incorpóreas o etéreas.

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

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 9°. 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.

CORAZÓN DE SABANDIJA (APG) *Vermin Heart*

Tienes un vínculo especial con las cosas que se arrastran, reptan, se escabullen y pican.

Prerrequisitos: rasgo de clase de empatía salvaje.

Beneficio: Puedes elegir como objetivo a las alimañas con hechizos y habilidades especiales que sólo afectan a los animales (aunque todavía se ven afectados por los hechizos dirigidos a alimañas). Puede usar la empatía salvaje para influir a las alimañas con la misma facilidad con la que influenciarías a los animales.

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 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 deslizarse 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 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.

BLOQUE I: DOTES DE PATHFINDER RPG.

CAP. 3: DOTES DE LA "GUÍA AVANZADA DEL JUGADOR".

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.

DESAFÍO HEROICO (APG) *Heroic Defiance*

Sigues luchando cuando otros habrían caído.

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

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

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

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.

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.

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 una ataque con un arco o ballesta y añadir tu modificador de Inteligencia a la tirada de daño. Debes estar a un máximo de 30 pies de tu objetivo para causar este daño adicional. Las criaturas inmunes a críticos y a Ataque furtivos son inmunes a este daño adicional.

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

DISPARO DE DESPEDIDA [COMBATE] (APG) *Parting Shot*

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

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

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

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

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

DISPARO DISRUPTOR [COMBATE] (APG) *Disrupting Shot*

Con un disparo bien colocado, haces más difícil el lanzamiento de conjuros para un oponente cercano.

Prerrequisitos: Des 13, Disparo a bocajarro, nivel 6 de guerrero.

Beneficio: si preparas una acción para disparar a un oponente que esté lanzando un conjuro a una distancia máxima de 30 pies y tienes éxito impactando a ese oponente con un ataque de toque, la CD de concentración para lanzar el conjuro con éxito aumenta en +4.

DISPARO 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.

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.

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 sortílegas normales de gnomo, ganas las siguientes aptitudes sortílegas: 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.

ESCLUDARSE 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.

BLOQUE I: DOTES DE PATHFINDER RPG.

CAP. 3: DOTES DE LA "GUÍA AVANZADA DEL JUGADOR".

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 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.

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.

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).

ESTRATEGIA 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.

FLANQUEO EN GRUPO [COMBATE, EQUIPO] (APG) *Outflank*

Buscas toda la ventaja posible cuando flanqueas un enemigo.

Prerrequisitos: Ataque base +4.

Beneficio: siempre que tú y un aliado que también tenga esta dote estéis flanqueando a la misma criatura, tu bono de flanqueo en tiradas de ataque se incrementa hasta +4. Además, cada vez que confirmes un golpe crítico contra la criatura flanqueada, tu aliado se beneficia de un ataque de oportunidad contra dicha criatura.

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.

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.

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.

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

BLOQUE I: DOTES DE PATHFINDER RPG.

CAP. 3: DOTES DE LA "GUÍA AVANZADA DEL JUGADOR".

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 de 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 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] (APG) *Precise Strike*

Eres 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 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).

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.

LANZADOR DE CONJUROS ALIADO [EQUIPO] (APG) *Allied Spellcaster*

Con la ayuda de un aliado, estás entrenado en perforar las protecciones de otras criaturas con tus conjuros.

Prerrequisito: Nivel de lanzador 1.

Beneficio: cuando estás adyacente a un aliado que también tenga esta dote, recibes un bonificador +2 de competencia a las pruebas de nivel hechas para superar la resistencia a conjuros. Si tu aliado tiene el mismo conjuro preparado (o conocido, con un espacio de conjuro disponible si lanza sus conjuros espontáneamente), este bonificador aumenta hasta +4 y recibes un bonificador +1 al nivel de lanzador para todas las variables que dependan del nivel de lanzador, como duración, alcance y efecto.

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.

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] (APG) *Greater 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 la posibilidad de fallo por cualquier cosa inferior a ocultación total. Todavía puedes repetir la tirada de posibilidad de fallo de la forma habitual.

BLOQUE I: DOTES DE PATHFINDER RPG.

CAP. 3: DOTES DE LA "GUÍA AVANZADA DEL JUGADOR".

Si tienes éxito al localizar a un atacante invisible u oculto dentro de un radio de 30 pies, ese atacante no recibe ventajas relacionadas con impactarte con ataques a 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 mejorada es inútil contra un personaje afectado por un conjuro de *Intermitencia*.

LLAMADA DEL CONVOCADOR (APG) *Summoner's Call*

Tienes el poder de llamar a tu eidolon una vez adicional al día.

Prerrequisitos: rasgo de clase Eidolon.

Beneficio: siempre que invocas a tu eidolon, puedes darle un bonificador de mejora +2 a su Fuerza, Destreza o Constitución. Este bono tiene una duración de 10 minutos después de que el ritual de invocación se haya completado.

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) *Cross-bow 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.

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).

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.

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.

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.

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 (*Advanced Player's Guide*, página 153).

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.

PAREJA OPORTUNISTA [COMBATE, EQUIPO] (APG) *Paired Opportunists*

Sabes cómo hacer que el enemigo pague por tener unas defensas flojas.

Beneficio: cuando estés adyacente a un aliado que también posea esta dote, recibes un bonificador +4 de circunstancia a los ataques de oportunidad contra criaturas a las que ambos estéis amenazando.

Los enemigos que provoquen ataques de oportunidad por parte de tu aliado también provocan ataques de oportunidad por tu parte siempre que también los estés amenazando (incluso si la situación o una aptitud normalmente negaría tu ataque de oportunidad). Esto no te permite hacer más de un ataque de oportunidad contra una criatura por una única acción.

PASAR POR HUMANO (APG) *Pass For Human*

Eres fácilmente confundido con un humano en lugar de ser identificado como un miembro de tu propia raza.

Prerrequisito: semielfo, semiorco o mediano (ver especial).

Beneficio: recibes un bonificador +10 a las pruebas de Disfrazarse para hacerte pasar por humano y no recibes el penalizador por disfrazarte como un miembro de otra raza al hacerlo. En áreas ampliamente pobladas por humanos o con asentamientos de estos, puedes elegir 10 en tus pruebas de Disfrazarse, lo que significa que la mayoría de la gente asumirá que eres humano a menos que se les de alguna razón para pensar lo contrario.

Especial: un mediano puede elegir esta dote, pero tiene la dote de Aninado 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.

BLOQUE I: DOTES DE PATHFINDER RPG.

CAP. 3: DOTES DE LA "GUÍA AVANZADA DEL JUGADOR".

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.

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] (APG) *Low Profile*

Tu pequeña estatura te ayuda a evitar los ataques a distancia.

Prerrequisitos: Des 13, tamaño Pequeño o menor.

Beneficios: Ganas un bonificador +1 de esquiva a la CA contra los ataques a distancia. Además, no concedes cobertura blanda a las criaturas cuando los ataques a distancia pasan a través de tu espacio.

PERICIA MAYOR EN CONJUROS (APG) *Major Spell Expertise*

Puedes lanzar un único conjuro de nivel bajo como aptitud sortílega.

Prerrequisitos: Pericia menor en conjuros, aptitud para lanzar conjuros de nivel 9.

Beneficio: elige un conjuro que conozcas de 5° nivel o inferior. Puedes lanzar ese conjuro dos veces al día como aptitud sortílega. El nivel de lanzador para esa aptitud sortílega 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 sortílega está basada en el Carisma. Si el conjuro tiene un componente material o un foco caro, no puede elegirse para esta dote. No puedes aplicar dotes metamágicas a este conjuro.

Especial: puedes seleccionar esta dote varias veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que elijas la dote, se aplica a un nuevo conjuro.

PERICIA MENOR EN CONJUROS (APG) *Minor Spell Expertise*

Eres capaz de lanzar un conjuro de nivel 1 como aptitud sortílega.

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 sortílega. El nivel de lanzador para esa aptitud sortílega 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 sortílega 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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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

BLOQUE I: DOTES DE PATHFINDER RPG.

CAP. 3: DOTES DE LA "GUÍA AVANZADA DEL JUGADOR".

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.

ROSTRO PÉTREO (APG) *Stone-Faced*

Las rocas muestran más expresividad que tu.

Prerrequisitos: Enano.

Beneficios: recibes un bonificador +4 en las pruebas de Engañar para mentir o esconder tus emociones o tus verdaderos motivos, pero no para faltar en combate o dar mensajes secretos. Además, la CD para las pruebas de Averiguar intenciones para obtener una intuición o corazonada sobre ti o tus acciones es de 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.

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.

Beneficios: Como acción de movimiento, concedes a todas las

criaturas amistosas dentro de un radio de 30 pies (incluido tu) que puedan verte y oírte un bonificador +2 a las pruebas de Diplomacia durante un número de asaltos igual a tu modificador de Carisma (mínimo 1 asalto).

SOLTURA ELEMENTAL (APG) *Elemental Focus*

Tus conjuros de un elemento en concreto son más difíciles de resistir.

Beneficio: elige un tipo de energía (ácido, frío, electricidad o fuego). Suma +1 a la Clase de Dificultad para todos los tiros de Salvación contra conjuros que causen daño del tipo de energía que has seleccionado.

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

SOLTURA ELEMENTAL MAYOR (APG) *Greater Elemental Focus*

Elige un tipo de energía con el que ya poseas la dote de Soltura elemental. Los conjuros de este tipo de energía que lances son muy difíciles de resistir.

Prerrequisito: Soltura elemental.

Beneficio: suma +1 a la Clase de Dificultad para todos los tiros de salvación contra los conjuros que hagan daño del tipo de energía que has seleccionado. Este bonificador se apila con el proporcionado por Soltura elemental.

Especial: puedes obtener esta dote varias veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que elijas esta dote, se aplica a un nuevo tipo de energía al el 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.

TÁCTICO EXPERIMENTADO (APG) *Practiced Tactician*

Con sólo unos pocos gestos y palabras rápidas, puedes dirigir a otros en el combate.

Prerrequisito: rasgo de clase de Táctico.

Beneficio: puedes usar tu aptitud de táctico para conceder a tus aliados una dote de equipo una vez adicional al día.

Especial: puedes elegir Táctico experimentado varias veces. Sus efectos se apilan.

TALENTO ARCANO (APG) *Arcane Talent*

Tienes la magia en tu sangre y en las puntas de tus dedos.

Prerrequisitos: Car 10; elfo, semielfo o gnomo.

Beneficio: elige un conjuro de nivel 0 de la lista de hechicero/mago. Puedes lanzar este conjuro tres veces al día como aptitud sortílega. El nivel de lanzador es igual a tu nivel de personaje. La CD de la salvación es 10 + tu modificador de Carisma.

TALENTO DE PÍCARO ADICIONAL (APG) *Extra Rogue Talent*

A través de la práctica constante, has aprendido cómo realizar un truco especial.

Prerrequisito: rasgo de clase de Talento de pícaro.

Beneficio: obtienes un talento de pícaro adicional. Debes cumplir todos los prerrequisitos de este talento de pícaro.

Especial: puedes elegir Talento de pícaro adicional varias veces.

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 transmutaciones más duraderas.

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

Beneficio: la CD de una prueba de nivel de lanzador para disipar o eliminar tus transmutaciones aumenta en 2. Incluso si el conjuro queda anulado, sus efectos persisten durante 1 asalto adicional antes de disiparse.

BLOQUE I: DOTES DE PATHFINDER RPG.

CAP. 3: DOTES DE LA "GUÍA AVANZADA DEL JUGADOR".

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*

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*

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] (APG) *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.

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.

CAP. 4: DOTES DEL "ULTIMATE COMBAT":

ABRAZO FINAL [COMBATE] (UC) *Final Embrace*

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

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

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

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

ACECHADOR LUNAR [COMBATE] (UC) *Moonlight Stalker*

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

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

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

AGALLAS ADICIONALES [AGALLAS] (UC) *Extra Grit*

Tienes más agallas que el pistolero típico.

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

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

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

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

AGARRE SEGURO (UC) *Sure Grasp*

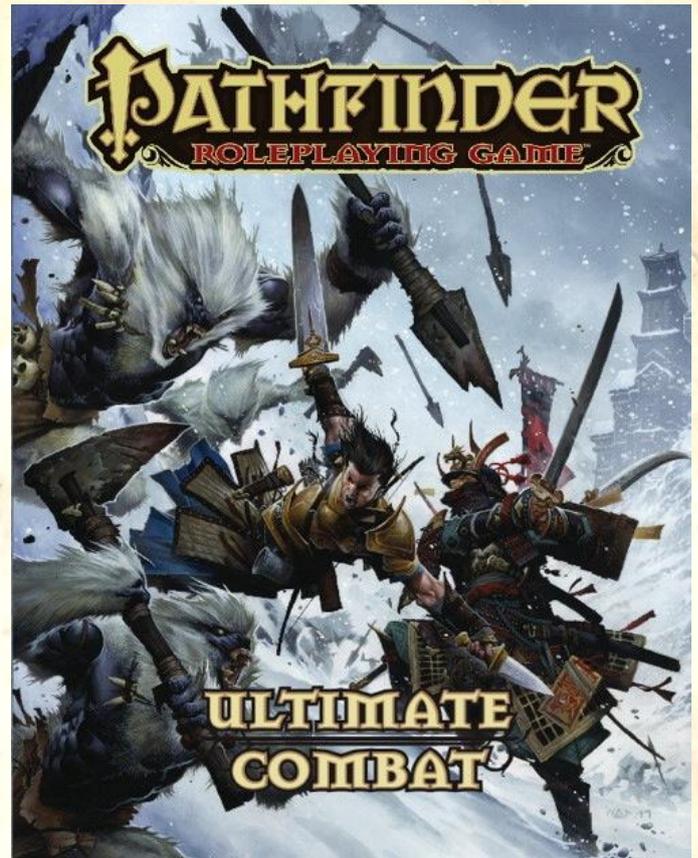
Tus rápidos reflejos y habilidad al trepar evitan que caigas hacia tu condenación.

Prerrequisito: Trepar 1 rango.

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

AGILIDAD DIMENSIONAL (UC) *Dimensional Agility*

La teleportación no te marea.



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

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

ALA DE LA GRULLA [COMBATE, ESTILO] (UC) *Crane Wing*

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

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

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

APRESADOR RÁPIDO [COMBATE] (UC) *Rapid Grappler*

Eres de manos rápidas al apresar.

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

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

APROVECHAR EL MOMENTO [COMBATE, EQUIPO] (UC) *Seize the Moment*

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

Prerrequisitos: Crítico mejorado, Reflejos de combate.

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

ARMA ASTILLABLE (UC) *Splintering Weapon*

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

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

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

ARMA DESECHABLE (UC) *Disposable Weapon*

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

Prerrequisitos: Ataque base +1, competencia con arma.

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

ARMERÍA (UC) *Gunsmithing*

Conoces los secretos para reparar y restaurar armas de fuego.

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

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

- **Fabricar munición:** puedes fabricar balas, perdigones y pólvora

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

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

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

ARRASTRAR AL SUELO [COMBATE] (UC) *Drag Down*

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

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

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

ARRASTRE RÁPIDO [COMBATE] (UC) *Quick Drag*

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

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

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

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

ARREBATAR RÁPIDO [COMBATE] (UC) *Quick Steal*

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

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

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

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

ARTILLERO DE ASEDIO [COMBATE] (UC) *Siege Gunner*

Apuntar descomunales armas de asedio tiene poca dificultad para

ti.

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

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

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

ARTISTA DEL DERRIBO (UC) *Knockout Artist*

Puedes lanzar devastadores golpes.

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

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

ASALTO DE GNOMO EMBRUJADO [COMBATE] (UC)

Haunted Gnome Assault

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

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

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

ASALTO DIMENSIONAL (UC) *Dimensional Assault*

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

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

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

ASTUCIA CON RED [COMBATE] (UC) *Net Trickery*

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

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

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

ATAQUE EN MANADA [COMBATE, EQUIPO] (UC) *Pack Attack*

Eres hábil rodeando a tus enemigos.

Prerrequisito: Ataque base +1.

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

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

AZOTE ADICIONAL (UC) *Extra Bane*

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

Prerrequisito: Azote como rasgo de clase.

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

AZOTE AMENAZADOR (UC) *Menacing Bane*

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

Prerrequisito: Azote como rasgo de clase.

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

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

AZOTE CANALIZADO (UC) *Channeling Scourge*

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

Prerrequisito: Inquisidor, rasgo de clase de canalizar energía.

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

AZOTE CON CONJUROS (UC) *Spell Bane*

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

Prerrequisito: azote como rasgo de clase.

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

AZOTE DOBLE (UC) *Double Bane*

Amplias el efecto de tu azote a dos armas.

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

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

AZOTE INTIMIDADOR (UC) *Intimidating Bane*

Tu arma de azote transmite el miedo a tus enemigos.

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

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

AZOTE PIADOSO (UC) *Merciful Bane*

Puedes usar tu aptitud de azote para causar daño atenuado.

Prerrequisito: Azote como rasgo de clase.

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

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

BRILLO DEL MONO [COMBATE, ESTILO] (UC) *Monkey Shine*

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

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

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

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

BRUTALIDAD FURIOSA (UC) *Raging Brutality*

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

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

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

CAMINO DEL KIRIN [COMBATE, ESTILO] (UC) *Kirin Path*

Conviertes el conocimiento sobre tu enemigo en una defensa perfecta.

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

Beneficio: cuando hagas una prueba de Saber para identificar a una criatura, incluso al usar el Estilo del kirin, puedes elegir 10 incluso si el estrés y las distracciones normalmente evitarían que lo hicieras. Mientras uses el Estilo del kirin contra una criatura a la que has identificado usando esa dote, si la criatura finaliza su turno dentro de tu área de amenaza, puedes usar uno de tus ataques de oportunidad de ese asalto para moverte 5 veces tu modificador de Inteligencia (mínimo 1) en pies. Debes finalizar tu movimiento en una casilla amenazada por la criatura. Este movimiento no provoca ataques de oportunidad.

CAMPEÓN ADEPTO (UC) *Adept Champion*

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

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

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

CANALIZACIÓN CONTINGENTE (UC) *Contingent Channeling*

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

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

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

CANALIZAR CASTIGO MAYOR (UC) [COMBATE] *Greater Channel Smiter*

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

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

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

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

CANALIZAR RESURRECCIÓN (UC) *Channeled Revival*

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

Prerrequisito: Canalizar energía 6d6 (energía positiva).

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

CAPARAZÓN DE LA TORTUGA CAIMÁN [COMBATE, ESTILO] (UC) *Snapping Turtle Shell*

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

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

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

CARGA COORDINADA [COMBATE, EQUIPO] (UC) *Coordinated Charge*

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

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

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

CAZADOR CAMBIAFORMAS (UC) *Shapeshifting Hunter*

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

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

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

CELOTE INMORTAL [COMBATE] (UC) *Deathless Zealot*

Sólo las más graves heridas pueden detenerte.

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

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

CHOQUE Y DERRIBO [COMBATE] (UC) *Felling Smash*

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

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

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

CÍRCULO DEL ASESINO [COMBATE, EXHIBICIÓN] (UC) *Murderer's Circle*

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

Prerrequisitos: Esquiva, Acrobacias 4 rangos.

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

COLMILLO DE LA SERPIENTE [COMBATE, ESTILO] (UC) *Snake Fang*

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

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

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

COMANDANTE DE ASEDIO [COMBATE] (UC) *Siege Commander*

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

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

Beneficio: cuando lideras a la cuadrilla de ensamblaje de una máquina de asedio, les das a todos sus miembros un bonificador +4

de competencia a las pruebas para ensamblar y mover el arma. También reduces a la mitad el tiempo requerido para ensamblar una máquina de asedio.

COMBATIENTE DE ESCENARIO [COMBATE] (UC) *Stage Combatant*

Eres un maestro del escenario y los combates no letales.

Prerrequisitos: Soltura con un arma, ataque base +5.

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

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

COMBATIENTE DE EXHIBICIÓN [COMBATE] (UC) *Performing Combatant*

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

Prerrequisitos: Exhibición deslumbrante, cualquier otra dote de exhibición.

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

COMPAÑERO DE FINTA [COMBATE, EQUIPO] (UC) *Feint Partner*

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

Prerrequisito: Engañar 1 rango.

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

COMPAÑERO DE FINTA MEJORADO [COMBATE, EQUIPO] (UC) *Improved Feint Partner*

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

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

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

CONDUCTOR EXPERTO (UC) *Expert Driver*

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

Prerrequisito: Conductor hábil con el tipo de vehículo seleccionado.

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

CONDUCTOR HÁBIL (UC) *Skilled Driver*

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

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

CONGELACIÓN DEL MARID [COMBATE, ESTILO] (UC) *Marid Coldsnap*

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

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

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

CONTRAATAQUE DE LA GRULLA [COMBATE, ESTILO] (UC) *Crane Riposte*

Usas tus capacidades defensivas para hacer contraataques abrumadores.

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

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

CRÍTICO DISIPADOR [COMBATE, CRÍTICO] (UC) *Dispelling Critical*

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

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

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

CRÍTICO EMPALANTE [COMBATE, CRÍTICO] (UC) *Impaling Critical*

Tus impactos críticos atraviesan a tus oponentes.

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

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

CRÍTICO EMPALANTE MEJORADO [COMBATE, CRÍTICO] (UC) *Improved Impaling Critical*

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

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

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

CURACIÓN JUSTA (UC) *Righteous Healing*

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

Prerrequisito: Juicio como rasgo de clase.

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

DANZA BURLONA [COMBATE, EXHIBICIÓN] (UC)

Mocking Dance

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

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

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

DERRIBO A DÚO [COMBATE, EQUIPO] (UC) *Tandem Trip*

Sabes cómo trabajar en equipo para derribar a tus enemigos.

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

DERRIBO DEL HIJO DE LA TIERRA [COMBATE, ESTILO] (UC) *Earth Child Topple*

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

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

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

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

DERVICHE DIMENSIONAL (UC) *Dimensional Dervish*

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

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

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

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

DESGARRAMIENTO DEL JABALÍ [COMBATE, ESTILO] (UC) *Boar Shred*

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

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

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

DESPLAZAMIENTO RÁPIDO [COMBATE] (UC) *Quick Reposition*

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

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

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

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

DISIPACIÓN DESTRUCTIVA (UC) *Destructive Dispel*

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

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

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

DISPARO CRÍTICO IMPACTANTE [COMBATE, CRÍTICO] (UC) *Impact Critical Shot*

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

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

Beneficio: cuando consigas un impacto crítico con un ataque a

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

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

DISPARO DE DESENGANCHE [COMBATE] (UC) *Disengaging Shot*

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

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

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

DISPARO INSTANTÁNEO [COMBATE] (UC) *Snap Shot*

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

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

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

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

DISPARO INSTANTÁNEO MAYOR [COMBATE] (UC) *Greater Snap Shot*

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

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

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

DISPARO INSTANTÁNEO MEJORADO [COMBATE] (UC) *Improved Snap Shot*

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

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

Beneficio: amenazas 10 pies adicionales con Disparo instantáneo.

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

DISPAROS AGRUPADOS [COMBATE] (UC) *Clustered Shots*

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

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

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

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

EMBESTIDA DEL JANNI [COMBATE, ESTILO] (UC) *Janni Rush*

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

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

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

EMBESTIDA RÁPIDA [COMBATE] (UC) *Quick Bull Rush*

Puedes lanzarte contra tu oponente y continuar con un ataque.

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

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

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

EMPUJÓN FURIOSO (UC) *Raging Throw*

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

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

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

ENTRENAMIENTO CON ARMADURA REFORZADA [COMBATE] (UC) *Fortified Armor Training*

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

Prerrequisito: Competencia con armadura o escudo.

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

ENTRENAMIENTO CON ARMAS DEFENSIVAS [COMBATE] (UC) *Defensive Weapon Training*

Sabes cómo defenderte contra cierta clase de armamento.

Prerrequisitos: Int 13, ataque base +5.

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

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

ENTRENAMIENTO EN COMBATE FERAL [COMBATE] (UC) *Feral Combat Training*

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

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

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

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

ENVENENADOR PRECISO [COMBATE] (UC) *Pinpoint Poisoner*

Usas hábilmente agujas especialmente preparadas para aplicar ve-

nenos para el máximo efecto.

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

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

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

ERUDITO DIMENSIONAL (UC) *Dimensional Savant*

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

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

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

ESCUDO CORPORAL [COMBATE] (UC) *Body Shield*

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

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

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

ESPADA Y PISTOLA [COMBATE] (UC) *Sword and Pistol*

Combinas sin esfuerzo armas cuerpo a cuerpo y a distancia.

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

Beneficio: cuando usas la dote de combate con dos armas mientras usas un arma cuerpo a cuerpo y una ballesta o arma de fuego, tus ataques con la ballesta o el arma de fuego no provocan ataques de

oportunidad por parte de enemigos a los que amenaces con tu arma cuerpo a cuerpo.

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

ESPALDA CONTRA ESPALDA [COMBATE, EQUIPO] (UC) *Back to Back*

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

Prerrequisito: Percepción 3 rangos.

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

ESPALDA CONTRA ESPALDA MEJORADO [COMBATE, EQUIPO] (UC) *Improved Back to Back*

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

Prerrequisitos: Espalda contra espalda, Percepción 5 rangos.

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

ESPÍRITU DEL DJINNI [COMBATE, ESTILO] (UC) *Djinni Spirit*

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

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

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

ESPÍRITU DEL MARID [COMBATE, ESTILO] (UC) *Marid Spirit*

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

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

Beneficio: obtienes un uso diario adicional de Puño elemental. Mientras uses el Estilo del marid, obtienes resistencia al frío igual a tu bonificador de ataque base o nivel de monje más el bonificador de

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

ESTILO DE LA GRULLA [COMBATE, ESTILO] (UC) *Crane Style*

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

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

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

ESTILO DE LA MANTIS [COMBATE, ESTILO] (UC) *Mantis Style*

Has aprendido a apuntar a zonas vitales con eficacia paralizante.

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

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

ESTILO DE LA PANTERA [COMBATE, ESTILO] (UC) *Panther Style*

Puedes contraatacar contra los enemigos que te ataquen cuando te muevas.

Prerrequisitos: Sab 13, Reflejos de combate, Impacto sin arma mejorado.

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

ESTILO DE LA SERPIENTE [COMBATE, ESTILO] (UC) *Snake Style*

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

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

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

Normal: un impacto sin arma causa daño contundente.

ESTILO DE LA TORTUGA CAIMÁN [COMBATE, ESTILO] (UC) *Snapping Turtle Style*

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

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

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

ESTILO DEL DJINNI [COMBATE, ESTILO] (UC) *Djinni Style*

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

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

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

ESTILO DEL DRAGÓN [COMBATE, ESTILO] (UC) *Dragon Style*

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

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

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

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

ESTILO DEL HIJO DE LA TIERRA [COMBATE, ESTILO] (UC) *Earth Child Style*

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

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

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

ESTILO DEL IFRITI [COMBATE, ESTILO] (UC) *Efreeti Style*

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

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

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

Regla de la casa: puesto que existe una dote similar a Puño elemental en el "Manual del Jugador II; D&D 3.5" llamada *Puñetazo ardiente* (ver página 130 de este manual), propongo que la dote de *Puñetazo ardiente* de 3.5 pueda sustituir a la dote de Puño elemental para cumplir los prerrequisitos para la dote de *Estilo del ifriti*.

ESTILO DEL JABALÍ [COMBATE, ESTILO] (UC) *Boar Style*

Tus dientes y garras afilados desgarran a tus oponentes.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, Intimidar 3 rangos.

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

ESTILO DEL JANNI [COMBATE, ESTILO] (UC) *Janni Style*

Tu técnica de lucha giratoria te vuelve difícil de golpear.

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

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

ESTILO DEL KIRIN [COMBATE, ESTILO] (UC) *Kirin Style*

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

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

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

ESTILO DEL MARID [COMBATE, ESTILO] (UC) *Marid Style*

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

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

Beneficio: obtienes un uso adicional de Puño elemental al día. Mientras uses este estilo y tu Puño elemental para causar daño por frío, obtienes un bonificador a las tiradas de daño por frío igual a tu modificador de Sabiduría y tu alcance con tu impacto sin armas aumenta en 5 pies.

ESTILO DEL MONO [COMBATE, ESTILO] (UC) *Monkey Style*

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

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

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

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

ESTILO DEL SHAITAN [COMBATE, ESTILO] (UC) *Shaitan Style*

Golpeas con las fuerzas cáusticas del interior de la tierra.

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

Beneficio: obtienes un uso adicional de Puño elemental al día. Mientras uses el Estilo del shaitan y la dote de Puño elemental para

causar daño por ácido, puedes obtener un bonificador a las tiradas de daño por ácido igual a tu bonificador de Sabiduría. Además, si tu ataque cuerpo a cuerpo usando el Puño elemental falla mientras lo estás usando para causar daño por ácido, sigues provocando 1d6 puntos de daño por ácido a tu objetivo.

ESTILO DEL TIGRE [COMBATE, ESTILO] (UC) *Tiger Style*

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

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

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

Normal: los impactos sin arma causan daño contundente.

ESTRANGULADOR [COMBATE] (UC) *Strangler*

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

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

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

ESTRANGULAMIENTO [COMBATE] (UC) *Chokehold*

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

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

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

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

EXHIBICIÓN DEL HÉROE [COMBATE, EXHIBICIÓN] (UC) *Hero's Display*

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

BLOQUE I: DOTES DE PATHFINDER RPG.

CAP. 4: DOTES DEL "ULTIMATE COMBAT".

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

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

EXHIBICIÓN DRAMÁTICA [COMBATE, EXHIBICIÓN] (UC) *Dramatic Display*

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

Prerrequisito: Exhibición deslumbrante.

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

EXHIBICIÓN MAGISTRAL [COMBATE, EXHIBICIÓN] (UC) *Masterful Display*

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

Prerrequisitos: Exhibición deslumbrante, otras dos dotes de exhibición.

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

EXHIBICIÓN SALVAJE [COMBATE, EXHIBICIÓN] (UC) *Savage Display*

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

Prerrequisito: Exhibición deslumbrante.

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

EXPERTO CON CACHIPORRA [COMBATE] (UC) *Sap Adept*

Sabes dónde golpear para dejar sin sentido a tu enemigo.

Prerrequisito: Ataque furtivo +1d6.

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

EXPERTO EN REDES [COMBATE] (UC) *Net Adept*

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

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

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

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

EXPLOSIÓN TERRESTRE DEL SHAITAN [COMBATE, ESTILO] (UC) *Shaitan Earthblast*

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

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

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

FALSA APERTURA [COMBATE] (UC) *False Opening*

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

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

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

FEROCIDAD DEL DRAGÓN [COMBATE, ESTILO] (UC) *Dragon Ferocity*

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

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

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

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

FEROCIDAD DEL JABALÍ [COMBATE, ESTILO] (UC) *Boar Ferocity*

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

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

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

FINAL FURIOSO (UC) *Furious Finish*

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

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

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

FINAL SANGRIENTO [COMBATE] (UC) *Gory Finish*

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

Prerrequisitos: Exhibición deslumbrante, Soltura con un arma.

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

FINTA DE DESENGANCHE [COMBATE] (UC) *Disengaging Feint*

Puedes fingir para desembarazarte del combate.

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

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

FINAL MORTAL [COMBATE] (UC) *Deadly Finish*

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

Prerrequisito: Ataque base + 11.

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

FINTA CON DOS ARMAS [COMBATE] (UC) *Two-Weapon Feint*

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

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

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

FINTA CON DOS ARMAS MEJORADA [COMBATE] (UC) *Improved Two-Weapon Feint*

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

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

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

FINTA DE ACECHADOR LUNAR [COMBATE] (UC) *Moonlight Stalker Feint*

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

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

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

Normal: fintar es una acción estándar.

FLORITURA DE DESENGANCHE [COMBATE] (UC) *Disengaging Flourish*

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

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

Beneficio: como acción estándar, haces una prueba de Engañar contra cada oponente que te esté amenazando actualmente. Si tienes éxito contra al menos un oponente, puedes moverte hasta tu velocidad total. Este movimiento no provoca ataque de oportunidad contra cualquier oponente contra el que hayas fintado con éxito.

FLORITURA RETÓRICA (UC) *Rhetorical Flourish*

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

Prerrequisitos: Car 13, Persuasivo.

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

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

FORMA SALVAJE PLANARIA (UC) *Planar Wild Shape*

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

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

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

FORMACIÓN DE CABALLERÍA [COMBATE, EQUIPO] (UC) *Cavalry Formation*

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

Prerrequisito: Combatir desde una montura.

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

FRUSTRAR FLANQUEO [COMBATE] (UC) *Flanking Foil*

Luchar contra múltiples oponentes es fácil para ti.

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

FURIA DESGARRADORA [COMBATE] (UC) *Rending Fury*

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

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

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

FURIA DESGARRADORA MAYOR [COMBATE] (UC) *Greater Rending Fury*

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

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

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

FURIA DESGARRADORA MEJORADA [COMBATE] (UC) *Improved Rending Fury*

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

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

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

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

Broken Wing Gambit

Finges debilidad, convirtiéndote en un objetivo atractivo.

Prerrequisito: Engañar 5 rangos.

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

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

Panther Claw

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

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

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

GARRA DE LA TORTUGA CAIMÁN [COMBATE, ESTILO] (UC) *Snapping Turtle Clutch*

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

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

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

GARRAS DEL TIGRE [COMBATE, ESTILO] (UC) *Tiger Claws*

Claws

Puedes sacrificar varios ataques para lanzar un único golpe devastador.

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

Beneficio: mientras uses la dote de Estilo del tigre y tengas ambas manos libres, puedes usar una acción de asalto completo para hacer un único ataque sin armas con ambas manos. Usa tu mayor bonificador de ataque base, haciendo tirada de daño de forma separada para cada mano y multiplica ambos si consigues un impacto crítico. Si usas la dote de Ataque poderoso junto con este ataque, puedes añadir

la mitad de tu bonificador de Fuerza a una de las tiradas de daño. Si impactas, puedes realizar una maniobra de embestida con un bonificador +2 a la prueba de maniobra de combate. Esto no provoca ataques de oportunidad por parte de tu oponente, pero no puedes moverte con ese oponente si la embestida tiene éxito.

GIRO DE HONDA [COMBATE] (UC) *Arc Slinger*

Puedes girar tu honda de forma que maximice su efectividad.

Prerrequisitos: Disparo a bocajarro, competencia con honda o vara honda mediana.

Beneficio: al usar una honda o vara honda, reduces tu penalizador a los ataques a distancia debidos al alcance en 2. El bonificador al daño por Disparo a bocajarro se aplica dentro del primer incremento de distancia normal para tu honda (50 pies) o vara honda (80 pies).

GIRO DEL DJINNI [COMBATE, ESTILO] (UC) *Djinni Spin*

Te rodeas con el poder de la tormenta, girando como un huracán para desencadenar una violenta explosión de energía eléctrica.

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

Beneficio: mientras usas el Estilo del djinni, como acción estándar puedes usar dos usos de Puño elemental para rodearte con un torbellino de aire electrificado. Las criaturas adyacentes a ti reciben tu daño de impacto sin armas más el daño de electricidad de tu Puño elemental y quedan ensordecidos durante 1d4 asaltos. Un tiro de salvación de Fortaleza (CD 10 + la mitad de tu nivel de personaje + tu modificador de Sab) con éxito reduce el daño a la mitad y evita que el objetivo quede ensordecido.

GNOMO EMBRUJADO [COMBATE] (UC) *Haunted Gnome*

Usas tu magia gnómica para adoptar una misteriosa apariencia ilusoria.

Prerrequisitos: Car 13, rasgo racial de magia de gnomo, Saber (arcano) 1 rango.

Beneficio: añades Aspecto de fata embrujada (ver Apéndices) a tu lista de aptitudes sortílegas debidas al rasgo de magia gnómica y puedes usar esta aptitud sortílega dos veces al día.

GOLPE APLASTANTE [COMBATE] (UC) *Crushing Blow*

Tu concentración te permite aplastar las defensas de tu enemigo.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, Puñetazo aturdidor.

Beneficio: puedes hacer un intento de Puñetazo aturdidor como acción de asalto completo. Si tiene éxito, en lugar de aturdir a tu objetivo, reduces su CA en una cantidad igual a tu modificador de Sabiduría durante 1 minuto. Este penalizador no se aplica con otros aplicados con esta dote.

GOLPE DE GRACIA FURIOSO (UC) *Raging Deathblow*

Cada ataque mortal te proporciona una oleada de vitalidad, además de alimentar tu furia.

Prerrequisito: rasgo de clase Furia mayor.

Beneficio: mientras estés en furia, cuando tu ataque reduzca a tu oponente a -1 o menos puntos de golpe, obtienes 1 asalto adicional de furia para ese día. Si el ataque fue un crítico, obtienes 1 asalto extra adicional para ese día. Cuando descanses o renueves el número total de asaltos por día, cualquier asalto adicional que poseas gracias a esta dote se pierde.

GOLPEADOR [COMBATE] (UC) *Bludgeoner*

Puedes derribar a enemigos prácticamente con cualquier instrumento romo.

Beneficio: no recibes penalizadores a las tiradas de ataque por usar un arma contundente letal para hacer daño atenuado.

Normal: recibes un penalizador -4 a las tiradas de ataque al usar un arma letal para causar daño atenuado. No puedes usar un arma letal para causar daño atenuado en un ataque furtivo.

Especial: un pícaro con esta dote puede usar un arma contundente letal para causar daño atenuado con un a ataque furtivo.

GOLPEADOR DE PESADILLA [COMBATE] (UC) *Nightmare Striker*

Tu fuego feérico no sólo ilumina a tus enemigos, sino que también te muestra sus debilidades.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, Puño de pesadilla, Tejedor de pesadilla, Puñetazo aturdidor, Sanar 5 rangos, aptitud para lanzar *fuego feérico*.

Beneficio: mientras un *fuego feérico* que hayas lanzado (no uno lanzado con un objeto de finalización de conjuro o desencadenante de conjuro) perfile a un oponente, la CD de ese oponente para resistirse a tus usos de Puñetazo aturdidor aumenta en +2. Si golpeas a un oponente con un Puñetazo aturdidor y ese oponente falla su tiro de salvación, puedes dejar al objetivo estremecido durante 1d2 asaltos más 1 asalto por cada 5 puntos por los que haya fallado su salvación.

HAZAÑA DE ALIJO SECRETO [AGALLAS, ESTILO] (UC) *Secret Stash Deed*

Eres tan hábil en ocultar pequeños paquetes de munición y pólvora negra en tu persona que a veces te sorprendes cuando los encuentras.

Prerrequisitos: Agallas como rasgo de clase o dote de Pistolero aficionado, Juegos de manos 1 rango.

Beneficio: gastas 1 punto de agallas mientras estás en combate para recuperar 1 bala y una dosis de pólvora negra o 1 cartucho alquímico de un escondite oculto en tu persona que habías olvidado hasta ahora. Si la bala y la pólvora negra o el cartucho alquímico son disparos normales, no necesitas pagar por la munición. Si quieres recuperar otro tipo de munición, debes pagar por ella con piezas de oro de los fondos de tu personaje. El coste en agallas de esta hazaña

no puede reducirse con la dote de Hazaña de signatura, el rasgo de clase de Verdaderas agallas o ningún efecto similar que reduzca el número de puntos de agallas que hay que gastar para usar una hazaña. Además obtienes un bonificador +4 a cualquier prueba de Juego de manos que hagas mientras juegas.

HAZAÑA DE DISPARO CON REBOTE [AGALLAS] (UC) *Ricochet Shot Deed*

Puedes hacer una carambola con un arma de fuego y aún así impactar en tu objetivo.

Prerrequisitos: Agallas como rasgo de clase o dote de Pistolero aficionado, Lucha a ciegas.

Beneficio: puedes disparar contra un muro o zona de terreno sólido y hacer que rebote. Cuando lo hagas, usa la casilla inmediatamente en frente del muro o zona de terreno sólido para determinar la línea de visión hacia un objetivo y esta casilla se considera el nuevo origen del ataque. Usa esa casilla para determinar los efectos de cobertura y tu propia casilla para determinar los efectos de ocultación.

Puedes hacer este disparo mientras tengas al menos 1 punto de agallas. Al hacer este disparo puedes usar 1 punto de agallas para ignorar todos los efectos de cobertura y ocultación.

Debes decidir si gastas el punto de agallas antes de hacer la tirada de ataque.

HAZAÑA DE DISPARO EN SALTO [AGALLAS] (UC) *Leaping Shot Deed*

Salta por el aire, con los cañones ardiendo.

Prerrequisitos: Des 13, Agallas como rasgo de clase o dote de Pistolero aficionado, Esquiva, Movilidad, ataque base +4.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a las pruebas de Acrobacias que hagas para saltar. Como acción de asalto completo, puedes moverte hasta tu velocidad y hacer ataques con armas de fuego con tu mayor ataque base con cada arma de fuego cargada que tengas en la mano. Puedes hacer estos ataques en cualquier momento durante tu movimiento y si estás blandiendo dos armas de fuego, puedes hacer los ataques en puntos distintos durante el movimiento. Al final de este movimiento, quedas tumbados. Esta hazaña cuesta 1 punto de agallas.

HAZAÑA DE SIGNATURA [AGALLAS] (UC) *Signature Deed*

Eres conocido por realizar una hazaña en concreto y puedes hacerlo con gran facilidad.

Prerrequisitos: Agallas como rasgo de clase, pistolero de nivel 11.

Beneficio: elige una hazaña a la que tengas acceso y con la que debas usar agallas para utilizar. Puedes realizar esa hazaña por 1 punto menos de agallas (mínimo 0). Si la cantidad de agallas requerida para realizar la hazaña se reduce a 0, puedes realizar esa hazaña por el coste normal de la acción mientras tengas al menos 1 punto de agallas.

HENDEDURA FINAL [COMBATE] (UC) *Cleaving Finish*

Cuando derribas a un oponente, puedes prolongar tu mandoble contra otro objetivo.

Prerrequisitos: Fue 13, Hendedura, Ataque poderoso.

Beneficio: si haces un ataque cuerpo a cuerpo y tu objetivo queda con 0 o menos puntos de golpe como resultado de tu ataque, puedes hacer otro ataque cuerpo a cuerpo usando tu mayor ataque base contra otro oponente que tengas a tu alcance. Sólo puedes hacer un ataque adicional por asalto con esta dote.

HENDEDURA FINAL MEJORADA [COMBATE] (UC) *Improved Cleaving Finish*

Puedes cortar a varios enemigos de un solo golpe.

Prerrequisitos: Fue 13, Hendedura, Hendedura final, Gran hendedura, Ataque poderoso, ataque base +6.

Beneficio: puedes usar Hendedura final cualquier cantidad de veces por asalto.

HIJO DE LA TIERRA REMATADOR [COMBATE] (UC) *Earth Child Binder*

Incluso los mayores gigantes temen tu técnica.

Prerrequisitos: Sab 13, enano o gnomo, rasgo racial de entrenamiento defensivo, Estilo del hijo de la tierra, Derribo del hijo de la tierra, Derribo mayor, Derribo mejorado, Impacto sin arma mejorado, Puñetazo aturdidor, Acrobacias 9 rangos.

Beneficio: puedes derribar a una criatura del subtipo gigante sin importar su tamaño. Mientras uses el estilo del hijo de la tierra, cuando una criatura tumbada del subtipo gigante se levante y provoque un ataque de oportunidad por tu parte, si usas un impacto sin armas, puedes declarar que haces un uso de Puñetazo aturdidor después de que el ataque impacte. Obtienes un bonificador +4 a la CD de cualquier efecto de Puñetazo aturdidor que uses de esta forma.

Normal: sólo puedes derribar oponentes que sean de una categoría de tamaño mayor que tú.

HONDA MANGUAL [COMBATE] (UC) *Sling Flail*

Puedes usar tu honda cargada para golpear con gran efecto a los enemigos cercanos.

Prerrequisitos: Soltura con un arma (honda), ataque base +1.

Beneficio: puedes realizar ataques cuerpo a cuerpo usando tu honda cargada, usando las estadísticas normales del arma pero tratándola como un mangual. Usar una honda de esta forma no gasta munición mundana, pero la munición mágica o de gran calidad pierde sus propiedades especiales tras un único golpe.

Especial: cualquier dote que puedas aplicar al usar un mangual también se aplica cuando utilizas una honda cargada como arma cuerpo a cuerpo.

HONDERO TUMBADO [COMBATE] (UC) *Prone Slinger*

Tu manejo lateral de la honda te permite lanzar balas y piedras incluso estando tumbado.

Beneficio: mientras estés tumbado, puedes usar tu honda para hacer ataques a distancia.

Normal: las ballestas y las armas de fuego son las únicas armas a distancia que pueden usarse mientras estás tumbado.

HORROR DEL ABRAZO FINAL [COMBATE] (UC) *Final Embrace Horror*

Tu ataque de constricción se ha vuelto más fuerte y letal.

Prerrequisitos: Fue 15, Int 3, naga, pueblo serpentino o criatura con el ataque especial de constricción, Soltura con una aptitud (constricción), Abrazo final; ataque base +6.

Beneficio: una criatura que reciba daño de tu ataque de constricción queda también estremecida hasta el comienzo de tu siguiente turno.

HUIDA Y DERRIBO [COMBATE] (UC) *Felling Escape*

Mediante el uso de contorsiones fluidas y uso de maniobras de palanca, puedes lanzar a tu oponente al suelo tras escapar de una presa.

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

Beneficio: cuando rompes la presa de un enemigo con una tirada de maniobra de combate o prueba de Escapismo, puedes usar una acción rápida para hacer un intento de derribo contra ese oponente.

IMPACTO DE BIENVENIDA [COMBATE] (UC) *Wave Strike*

Presentas una fachada serena hasta que desenvainas tu arma y golpeas en un movimiento fluido.

Prerrequisitos: Pericia con las armas como rasgo de clase o dote de Desenvainado rápido, Engañar 1 rango.

Beneficio: si en tu primer turno de combate desenvainas un arma cuerpo a cuerpo para atacar a un oponente que esté a tu alcance, puedes usar una acción rápida para hacer una prueba de Engañar para fintar contra ese oponente.

IMPACTO DE CONJURO MAXIMIZADO (UC) *Maximized Spellstrike*

Causas un daño brutal contra los oponentes que pillas desprevenidos.

Prerrequisitos: Arcano de magus de Magia maximizada, rasgo de clase Pericia con las armas o dote de Desenvainado rápido.

Beneficio: cuando realizas un ataque cuerpo a cuerpo y usas con éxito tu aptitud de impacto de conjuro contra un oponente al que se le haya negado su bonificador por Destreza a la CA, puedes gastar 3 puntos de tu reserva arcana para maximizar el conjuro aplicado a través de tu impacto de conjuro como si hubieras usado la dote metamágica de Maximizar conjuro.

IMPACTO DE DOMINIO [COMBATE] (UC) *Domain Strike*

Desatas un poder de dominio contra tu enemigo como parte de tu impacto sin armas.

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

Beneficio: al obtener esta dote, elige un poder concedido de dominio que puedas usar para afectar a no más de un oponente. Si haces un impacto sin armas con éxito contra un oponente, además de aplicar tu daño de impacto sin armas, puedes usar una acción rápida para lanzar los efectos de, poder concedido elegido contra ese oponente. Hacerlo no provoca ataques de oportunidad.

Especial: puedes elegir esta dote varias veces. Cada vez que lo hagas, la aplicas a un poder de dominio diferente.

IMPACTO DE ESCUELA [COMBATE] (UC) *School Strike*

Concentras los secretos de tu escuela de magia en tu impacto sin arma.

Prerrequisitos: Escuela de magia como rasgo de clase, Impacto sin arma mejorado.

Beneficio: cuando obtengas esta dote, elige un poder de escuela arcana que puedas usar y que no afecte a más de un oponente. Si tienes éxito con un impacto sin armas contra un oponente, además de causar tu daño de impacto sin armas, puedes usar una acción rápida para aplicar los efectos del poder de escuela elegido a ese oponente. Hacerlo no provoca ataques de oportunidad.

Especial: puedes elegir esta dote múltiples veces. Cada vez que lo hagas, la aplicas a un poder de escuela arcana adecuado.

IMPACTO DE HECHICERO [COMBATE] (UC) *Sorcerous Strike*

El poder que fluye por tus venas también fluye a través de tu impacto sin armas.

Prerrequisitos: rasgo de clase de línea de sangre de hechicero, Impacto sin arma mejorado.

Beneficio: al obtener esta dote, elige un poder de línea de sangre que puedas usar para afectar a un único oponente. Si consigues un impacto sin armas con éxito contra un oponente, además de causar tu daño de impacto sin armas puedes usar una acción rápida para aplicar los efectos del poder de línea de sangre elegido sobre ese oponente. Hacerlo no provoca ataques de oportunidad.

Especial: puedes elegir esta dote varias veces. Cada vez que lo hagas, se aplica a un poder de línea de sangre adecuado diferente.

IMPACTO DE VÍBORA [COMBATE] (UC) *Adder Strike*

Puedes aplicar rápidamente veneno a unas manos enguantadas, pies protegidos u otras partes del cuerpo protegidas, aplicando el veneno con tus impactos sin armas.

Prerrequisitos: rasgo de clase de uso de venenos, Artesanía (alquimia) 1 rango, Impacto sin armas mejorado.

Beneficio: como acción rápida, puedes aplicar una dosis de veneno de contacto o de herida a dos partes del cuerpo que uses para tus impactos sin armas. Sigues necesitando protegerte contra la exposición a los venenos de contacto que apliques de esta manera.

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

IMPACTO DEL KIRIN [COMBATE, ESTILO] (UC) *Kirin Strike*

Has leído los textos del camino de la perfección y sabes cómo identificar el punto débil de tus enemigos.

Prerrequisitos: Int 13, Estilo del kirin, Impacto sin arma mejorado, Saber (arcano) 9 rangos, Saber (dungeons, local, naturaleza, los planos o religión) 3 rangos.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 introspectivo a las pruebas de Saber que hagas para identificar criaturas, incluyendo las que permite el Estilo del kirin. Mientras uses el Estilo del kirin contra una criatura a la que has identificado usando esa dote, como acción rápida después de haber golpeado a la criatura con un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia, puedes añadir el doble de tu modificador de Inteligencia en forma de daño (mínimo 2).

IMPACTO DEVASTADOR [COMBATE] (UC) *Devastating Strike*

Aplicando toda tu fuerza y resolución contra tu enemigo, lanzas un golpe imposible de ignorar.

Prerrequisitos: Impacto vital, ataque base +9.

Beneficio: cuando uses Impacto vital, Impacto vital mejorado o Impacto vital mayor, obtienes un bonificador +2 a cada dado adicional de daño del arma que concedan esas dotes (máximo +6). Este bonificador al daño se multiplica con un impacto crítico.

IMPACTO DEVASTADOR MEJORADO [COMBATE] (UC) *Improved Devastating Strike*

La furia y poder canalizados por tu ataque son suficientes para matar a las criaturas inferiores.

Prerrequisitos: Impacto devastador, Impacto vital, ataque base +13.

Beneficio: al usar Impacto vital, Impacto vital mejorado o Impacto vital mayor, obtienes un bonificador a las tiradas de ataque para confirmar críticos igual al bonificador a las tiradas de daño que obtienes gracias a Impacto devastador.

IMPACTO EMBRUJADO [COMBATE] (UC) *Hex Strike*

Cantando y maldiciendo, implantas un embrujo en tu enemigo como parte de tu impacto sin arma.

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

Beneficio: cuando obtienes esta dote, elige un embrujo que pue-

das usar para afectar a no más de un oponente. Si realizas un ataque sin armas con éxito contra un oponente, además de causar el daño por impacto sin armas, puedes usar una acción rápida para aplicar los efectos del embrujo elegido sobre ese oponente. Hacer esto no provoca ataques de oportunidad.

Especial: puedes elegir esta dote varias veces. Cada vez que lo hagas, se aplica a un embrujo apropiado diferente.

IMPACTO REVELADOR [COMBATE] (UC) *Revelation Strike*

Tu impacto sin arma trae una revelación sobre tu enemigo.

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

Beneficio: cuando ganes esta dote, elige una revelación que puedas usar para afectar a un único oponente. Si consigues un impacto sin armas contra un oponente, además de causar tu daño de impacto sin armas, puedes usar una acción rápida para aplicar los efectos de la revelación elegida a ese oponente. Hacerlo no provoca ataques de oportunidad.

Especial: puedes seleccionar esta dote múltiples veces. Cada vez que lo hagas, se aplica a una revelación diferente.

INGENIERO DE ASEDIO [COMBATE] (UC) *Siege Engineer*

Eres competente con todo el armamento de asedio.

Prerrequisitos: Saber (ingeniería) 5 rangos u Oficio (ingeniero de asedio) 5 rangos, competencia con una máquina de asedio.

Beneficio: se te considera competente con todas las armas de asedio. Además, cuando eres jefe de dotación de una máquina de asedio, no generas problemas con una tirada natural de 1.

Normal: cada máquina de asedio es un arma exótica.

INGENIERO DE ASEDIO MAESTRO [COMBATE] (UC)

Master Siege Engineer

Eres significativamente más rápido cargando una máquina de asedio, así como disparando.

Prerrequisitos: Ingeniero de asedio, Saber (ingeniería) 10 rangos.

Beneficio: si eres el director de la dotación de una máquina de asedio, tu dotación puede usar acciones de movimiento para cargar la máquina de asedio. Cuando gastas acciones para cargar una máquina de asedio, tu dotación y tú podéis usar acciones de movimiento en lugar de acciones de asalto completo para apuntar la máquina de asedio (*Ultimate Combat*, página 160).

Normal: se necesitan acciones de asalto completo para cargar y apuntar con máquinas de asedio.

INICIADO INMORTAL [COMBATE] (UC) *Deathless Initiate*

Para ti, la muerte inminente es una llamada a la ira.

Prerrequisitos: Fue 13, Con 13, orco o semiorco, Duro de pelar, Aguante, ataque base +6.

Beneficio: no quedas grogui al usar la dote Duro de pelar, pero si llevas a cabo una acción de movimiento y otra estándar o una acción de asalto completo mientras tengas 0 o menos puntos de golpe, recibes 1 punto de daño. Además, mientras uses la dote Duro de pelar, obtienes un bonificador +2 a las tiradas de ataque y daño cuerpo a cuerpo.

INMOVILIZAR [COMBATE] (UC) *Pin Down*

Bloqueas con facilidad las huidas de tus enemigos.

Prerrequisitos: Reflejos de combate, guerrero de nivel 11.

Beneficio: cuando un oponente que te amenace da un paso de 5 pies usando la acción de retirada, ese oponente provoca un ataque de oportunidad por tu parte. Si el ataque impacta, no causas daño, pero la criatura afectada no puede realizar la acción de movimiento que le permitía dar ese paso de 5 pies o la acción de retirada y no se mueve.

INQUEBRANTABLE (UC) *Stalwart*

Adoptas una posición defensiva que te permite absorber y redirigir impactos.

Prerrequisitos: Duro de pelar, Aguante, ataque base +4.

Beneficio: mientras uses la acción de defensa total, luches a la defensiva o uses Pericia en combate, puedes renunciar al bonificador de esquiva a la CA que normalmente obtendrías para en su lugar obtener una cantidad de RD equivalente, hasta un máximo de RD 5/—, hasta el comienzo de tu siguiente turno. Esta reducción de daño se apila con la RD que provenga de rasgos de clase, como en el caso del bárbaro, pero no con RD de ninguna otra fuente. Si pierdes tu bonificador de Destreza a la CA, también pierdes esta RD.

INQUEBRANTABLE MEJORADO (UC) *Improved Stalwart*

Puedes rodar con los golpes mientras devuelves el golpe a tus atacantes.

Prerrequisitos: Duro de pelar, Aguante, Inquebrantable, ataque base +11.

Beneficio: doblas la RD que obtienes por Inquebrantable, hasta un máximo de RD 10/—.

INTERCAMBIO ENGAÑOSO (UC)

Deceptive Exchange

Engañas a un adversario haciendo que agarre un objeto que le lanzas, incluso en medio del combate.

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

Beneficio: si logras faltar a un oponente, puedes engañarlo para que acepte un objeto que se sujete con una mano en lugar de negar a ese oponente su bonificador por Destreza a la CA contra tu siguiente ataque. El oponente debe poseer apéndices capaces de sujetar el objeto que le ofreces y debe tener un apéndice libre para recibirlo.

Especial: un alquimista que posea el descubrimiento de bomba retardada puede usar esta dote para dar al enemigo una bomba con

retardo. Dicha bomba detonará al final del turno del alquimista. Si la bomba está en la casilla de una criatura al final del turno del alquimista, causa a esa criatura un impacto directo.

INTERRUMPIR CAMBIAFORMAS (UC) *Shapeshifter Foil*

Tu control sobre la magia cambiaformas puede interrumpir efectos similares en otros.

Prerrequisitos: Saber (arcano) 5 rangos o Saber (naturaleza) 5 rangos, aptitud para usar cualquier efecto de polimorfismo.

Beneficio: una criatura a la que hagas daño tiene dificultades para usar o mantener efectos de polimorfismo hasta el final de tu siguiente turno. Para usar un efecto de polimorfismo, debe superar una prueba de concentración (CD 15 + el doble del nivel del efecto). Si causas daño a un oponente bajo un efecto de polimorfismo, ese oponente debe superar una salvación de Voluntad (CD 10 + la mitad de tu nivel de personaje + tu modificador de Sabiduría) o retornar a su forma original. Si consigues un impacto crítico contra ese oponente, no se le permite ningún tiro de salvación.

JUICIO COMPARTIDO (UC) *Shared Judgment*

Extiendes los beneficios de tu juicio a un aliado.

Prerrequisito: rasgo de clase Segundo juicio.

Beneficio: puedes pronunciar un único juicio y extender sus efectos hasta un aliado adyacente en lugar de pronunciar un segundo juicio. De forma similar, una vez que posees el rasgo de clase de tercer juicio, puedes pronunciar un único juicio y extender sus efectos hasta dos aliados adyacentes en lugar de pronunciar un segundo y un tercer juicio. Alternativamente, una vez que poseas el rasgo de clase de tercer juicio, puedes pronunciar dos juicios y extender los efectos de un juicio hasta un aliado adyacente en lugar de pronunciar un tercer juicio. Una vez que un aliado ha obtenido los efectos de tu juicio, no necesita permanecer adyacente a ti para continuar recibiendo sus beneficios. Puedes usar una acción gratuita para finalizar este beneficio para uno o ambos aliados. Si tu bonificador por juicio queda suspendido para ti, también queda suspendido para todos tus aliados, pero cuando vuelva a continuar, también lo hace para todos tus aliados.

JUICIO INSTANTÁNEO (UC) *Instant Judgment*

Tus condenas más rápidas pueden tener poder.

Prerrequisito: rasgo de clase de Segundo juicio.

Beneficio: puedes gastar una acción inmediata para pronunciar un juicio o para cambiar un juicio activo.

Normal: pronunciar o cambiar un juicio requiere una acción rápida.

LANZADOR A CORTA DISTANCIA [COMBATE] (UC) *Close-Quarters Thrower*

Eres lo bastante ágil para evitar los ataques cuerpo a cuerpo mientras lanzan armas o bombas.

Prerrequisitos: Des 13, Esquiva, Soltura con un arma con el arma arrojadiza seleccionada.

Beneficio: elige un tipo de arma arrojadiza. No provocas ataques de oportunidad al hacer ataques a distancia con el arma seleccionada. Si eres un alquimista, seleccionas esta dote y eliges bombas de alquimista, no provocas ataques de oportunidad por el proceso de extraer los componentes, crear y lanzar una bomba.

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

LANZADOR A DOS MANOS [COMBATE] (UC) *Two-Handed Thrower*

Arrojas las armas con ambas manos con una gran fuerza, a veces usando técnicas de giro para enviar tus armas volando por los aires a velocidades tremendas.

Prerrequisito: Fue 15.

Beneficio: cuando uses las dos manos para lanzar un arma a una mano o un arma a dos manos, obtienes un bonificador a las tiradas de daño igual a 1 vez y media tu bonificador de Fuerza. Usar las dos manos para lanzar cualquier arma requiere sólo una acción estándar para ti. Si posees también la dote de Desenvainado rápido, puedes lanzar armas a dos manos a tu índice normal de ataques.

Normal: añades tu bonificador de Fuerza al daño de las armas arrojadizas, independientemente de las manos disponibles. Lanzar un arma a dos manos es una acción de asalto completo.

LANZADOR A LARGA DISTANCIA [COMBATE] (UC) *Distance Thrower*

Eres preciso con armas arrojadizas a más distancia de lo normal.

Prerrequisito: Fue 13.

Beneficio: con un arma arrojadiza, reduces tu penalizador en las tiradas de ataque debido a la distancia en 2.

LANZADOR FURIOSO (UC) *Raging Hurler*

Un oponente puede hacer poco por evitar tu lanzamiento colérico de armas y objetos.

Prerrequisitos: Furia como rasgo de clase, Lanzar cualquier cosa.

Beneficio: mientras estás en furia, puedes lanzar un arma a dos manos como acción estándar y doblas el incremento de distancia para las armas que lanzas. Si además posees la dote Desenvainado rápido puedes lanzar armas a dos manos con tu índice normal de ataques. Además, puedes recoger un objeto desatendido que puedes usar como arma improvisada dentro de tu alcance como parte de la acción de ataque para lanzar ese objeto.

LANZAMIENTO EN CARGA [COMBATE] (UC) *Charging Hurler*

Sabes cómo usar tu ímpetu para mejorar tus ataques con armas arrojadizas.

Prerrequisito: Disparo a bocajarro.

Beneficio: puedes usar las reglas de carga para hacer un ataque con un arma arrojada. Todos los parámetros de la carga se aplican, excepto en que sólo necesitas moverte más cerca de tu oponente y debes terminar tu movimiento a un máximo de 30 pies de ese oponente. Si es así, puedes realizar un único ataque con un arma arrojada contra ese oponente, obteniendo el bonificador +2 a la tirada de ataque y recibiendo el penalizador -2 a tu CA hasta el comienzo de tu siguiente turno.

LANZAMIENTO EN CARGA MEJORADO [COMBATE]

(UC) *Improved Charging Hurler*

Cada músculo de tu cuerpo suma su fuerza a tus armas arrojadas.

Prerrequisitos: Lanzamiento en carga, Disparo a bocajarro.

Beneficio: cuando usas Lanzamiento en carga, tu objetivo puede estar a cualquier distancia, como mucho al alcance máximo de tu arma. Si tu objetivo está a 30 pies o menos, ganas un +2 a las tiradas de daño.

Normal: usar Lanzamiento en carga requiere que termines tu movimiento a 30 pies o menos de tu oponente.

LANZAMIENTO GIRATORIO [COMBATE] (UC) *Spinning*

Throw

Haces girar a tu enemigo y después le dejas ir.

Prerrequisitos: Pericia en combate, Embestida mejorada, Derribo mejorado, Impacto sin arma mejorado, Lanzamiento ki.

Beneficio: con una maniobra sin armas de desarme contra un oponente de tu tamaño o menor, puedes usar una acción rápida intentar una maniobra de combate de embestida contra un oponente. Si tu embestida tiene éxito, puedes mover a ese oponente a cualquier casilla sin ocupar que estés amenazando y después empujar a ese oponente el número de incrementos de 5 pies que tu embestida permita. El objetivo queda tumbado. Si la embestida falla, puedes usar la dote de Lanzamiento ki de la forma normal.

Si también tienes la dote de Lanzamiento ki mejorado, una embestida con éxito te permite empujar a tu oponente hasta el espacio que ocupe un objetivo secundario. Resuelve este efecto como si hubieras usado la dote de Lanzamiento ki mejorado para lanzar a tu oponente hasta ese espacio.

Especial: con la dote de Lanzamiento ki, un monje puede usar kipara afectar a criaturas más grandes que él con esta dote.

LANZAMIENTO Y AGARRE [COMBATE] (UC) *Binding*

Throw

Puedes golpear a tu enemigo y usar el golpe como oportunidad para agarrarlo.

Prerrequisitos: Presa mejorada, Derribo mejorado, Impacto sin arma mejorado, Lanzamiento ki.

Beneficio: después de usar la dote de Lanzamiento ki sobre un oponente, puedes usar una acción rápida para intentar una maniobra de combate de presa contra ese oponente.

Normal: la maniobra de combate de presa es una acción estándar.

Especial: un monje puede obtener Lanzamiento y agarre como dote adicional a partir de nivel 14.

LEGADO MONÁSTICO [COMBATE] (UC) *Monastic Legacy*

Tu entrenamiento formal sin armas se prolonga para reforzar tu entrenamiento en otras áreas.

Prerrequisitos: Mente en calma como rasgo de clase, Impacto sin arma mejorado.

Beneficio: suma la mitad de los niveles que poseas en otras clases distintas de monje a tu nivel de monje para determinar tu nivel efectivo de monje para tu daño base de impacto sin armas. Esta dote no permite que los niveles en otras clases distintas de monje cuenten para otros rasgos de clase de monje.

MACHACA LA BRECHA [COMBATE] (UC) *Hammer the*

Gap

Golpeas repetidamente el mismo lugar, aumentando la cantidad de daño causado.

Prerrequisito: Ataque base +6.

Beneficio: cuando llevas a cabo una acción de ataque completo, cada impacto consecutivo contra el mismo oponente causa un daño adicional igual al número de impactos consecutivos previos que hayas hecho contra el mismo oponente en este turno. Este daño se multiplica con un impacto crítico.

MAESTRÍA CON ARMAS DE EXHIBICIÓN [COMBATE]

(UC) *Performance Weapon Mastery*

Manejas todas tus armas con el talento de un intérprete.

Beneficio: consideras todas las armas en las que seas competente como si poseyeran la cualidad de exhibición (*Ultimate Combat*, página 144).

MAESTRÍA CON LÁTIGO [COMBATE] (UC) *Whip Mastery*

Tu habilidad superior con esta arma no provoca ataques de oportunidad de tus enemigos.

Prerrequisitos: Soltura con un arma (látigo), ataque base +2.

Beneficio: no provocas ataques de oportunidad al atacar con un látigo. Puedes causar daño letal con un látigo, aunque sigues pudiendo causar daño atenuado cuando lo desees. Además, puedes causar daño con un látigo independientemente del bonificador de armadura o armadura natural de una criatura.

Normal: atacar con un látigo provoca ataques de oportunidad como si usaras un arma a distancia. Un látigo no causa daño a una criatura que posea un bonificador de armadura de +1 o bonificador de armadura natural +3.

MAESTRÍA CON LÁTIGO MAYOR [COMBATE] (UC)

Greater Whip Mastery

Puedes usar un látigo para realizar maniobras de combate con facilidad.

Prerrequisitos: Maestría con látigo, Maestría con látigo mejorada, Soltura con un arma (látigo), ataque base +8.

Beneficio: eres tan rápido con tu látigo que nunca lo sueltas debido a una maniobra fallida de desarme o derribo. Además, obtienes la aptitud de apresar usando tu látigo. Para hacerlo, usa las reglas normales de presa con los siguientes cambios:

- **Ataque:** no puedes usar tu látigo para atacar mientras lo estés usando para apresar a un oponente.
- **Daño:** cuando causes daño a tu oponente apresado, causas el daño por arma de tu látigo en lugar de tu daño de impacto sin armas.
- **Manos libres:** no recibes penalizador a tu prueba de maniobra de combate por tener menos de dos manos libres al usar el látigo para apresar.
- **Alcance:** en lugar de atraer al objetivo apresado adyacente hacia ti cuando apreses con éxito y cuando muevas la presa, puedes mantenerlo al alcance de tu látigo menos su propio alcance para mantener la presa. Si la diferencia de alcances es menos de 0, como por ejemplo un personaje Mediano con un látigo apresando a una criatura Gargantuesca, no puedes apresar a esa criatura con tu látigo. Si debes tirar de una criatura adyacente a ti para apresarla con tu látigo, provocarás un ataque de oportunidad por parte de ese oponente a menos que poseas la dote de Presa mejorada.
- **Atar:** mientras estés adyacente a tu oponente, puedes usar tu látigo para atarle. Si lo haces contra un oponente al que hayas apresado en lugar de sujetado, sólo recibes un penalizador -5 a la maniobra de combate en lugar del -10 normal.

MAESTRÍA CON LÁTIGO MEJORADA [COMBATE]

(UC) *Improved Whip Mastery*

Eres capaz de enmarañar a tus oponentes con tu látigo.

Prerrequisitos: Soltura con un arma (látigo), Maestría con látigo, ataque base +5.

Beneficio: mientras uses un látigo, amenazas el área de tu alcance natural más 5 pies. También usas tu látigo para asir un objeto Pequeño o Menudo desatendido que esté dentro del alcance de tu látigo y traer ese objeto hasta tu casilla. Para hacerlo, debes impactar contra CA 10 con un ataque de toque cuerpo a cuerpo. Además, puedes usar el látigo para agarrarte a un objeto que esté dentro del alcance de tu látigo, usando 5 pies de tu látigo como su fuera un garfio de escalada, permitiéndote usar el resto de tu látigo para balancearte como con una cuerda. Como acción gratuita, puedes soltar el objeto que tu látigo está agarrando, pero no puedes usar el látigo para atacar mientras esté agarrando un objeto.

MAESTRÍA EN COMBATE DE EXHIBICIÓN [COMBATE]

(UC) *Master Combat Performer*

Eres un maestro en las técnicas y armas de la arena y el escenario.

Prerrequisitos: Combatiente de exhibición o al menos tres dotes de exhibición, ataque base +6.

Beneficio: puedes realizar pruebas de combate de exhibición como acción gratuita. Eres competente con todas las armas con la cualidad especial de exhibición.

MAESTRÍA EN ESTILO DE COMBATE [COMBATE]

(UC) *Combat Style Master*

Salta entre estilos de combate, combinándolos para obtener un efecto mayor.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, dos o más dotes de estilo, ataque base +6 o monje de nivel 5.

Beneficio: puedes cambiar de estilo como acción gratuita. Al comienzo del combate, elige uno de tus estilos. Comienzas el combate en ese estilo, incluso durante el asalto de sorpresa.

Normal: necesitas una acción rápida para comenzar o cambiar entre tus estilos.

MAESTRO ACECHADOR LUNAR [COMBATE]

(UC) *Moonlight Stalker Master*

Dejas a tu oponente golpeando a las sombras mientras te deslizas evasivamente en la oscuridad. 'fw. JM

Prerrequisitos: Int 13, Lucha a ciegas, Pericia en combate, Finta mejorada, Acechador lunar, Finta de acechador lunar, Engañar 9 rangos, rasgo racial de visión en la oscuridad o visión en la penumbra.

Beneficio: mientras tengas ocultación, la probabilidad de fallo de tus oponentes contra ti aumenta en un 10%. Si un oponente falla contra ti debido a tu ocultación, puedes usar una acción inmediata para moverte 5 pies, este movimiento no provoca ataques de oportunidad y tampoco cuenta como un paso de 5 pies.

MAESTRO CON CACHIPORRA [COMBATE] (UC)

Sap Master

Dejas sin sentido a tus enemigos con un oportuno ataque sorpresa.

Prerrequisitos: Ataque furtivo +3d6, Experto con cachiporra.

Beneficio: cuando uses un arma contundente para causar daño furtivo atenuado a un oponente desprevenido, tira tus dados de ataque furtivo dos veces, sumando los resultados como tu daño de ataque furtivo atenuado para ese ataque.

MAESTRO DE TRUENOS GEMELOS [COMBATE] (UC)

Twin Thunders Master

Con golpes atronadores simultáneos, puedes apalea a un poderoso gigante hasta someterlo.

Prerrequisitos: enano o gnomo, rasgo racial de entrenamiento defensivo, Combate con dos armas mejorado y Combate con dos armas o ráfaga de golpes como rasgo de clase, Truenos gemelos, Ráfaga de truenos gemelos, Soltura con un arma con las dos armas elegidas, ataque base +9.

Beneficio: cuando causes a un oponente daño adicional con la dote de Truenos gemelos, ese oponente queda estremecido durante 1 asalto. También fuerzas a ese oponente a superar un tiro de salvación de Fortaleza (CD 10 + la mitad de tu nivel + tu modificador de Fue) o quedar grogui durante 1 asalto. Si usas esta dote para dejar grogui a un oponente que ya está grogui, dejas a ese oponente atontado en su lugar. De forma similar, puedes aturdir a un oponente que ya esté atontado.

MAESTRO DEL ABRAZO FINAL [COMBATE] (UC) *Final Embrace Master*

Pocas criaturas pueden sobrevivir al horror aplastante de tu Abrazo final.

Prerrequisitos: Fue 17, Int 3, naga, pueblo serpentino o criatura que posea el ataque especial de constricción; Soltura con una aptitud (constricción), Abrazo final, Horror del abrazo final, ataque base +9.

Beneficio: doblas el número de dados de daño de tu ataque especial de constricción.

MAESTRO INMORTAL [COMBATE] (UC) *Deathless Master*

Incluso cuando sufres una grave herida, puedes aguantar el daño y continuar tu implacable asalto.

Prerrequisitos: Fue 13, Con 15, orco o semiorco, Iniciado inmortal, Duro de pelar, Aguante, Piel de hierro, ataque base +9.

Beneficio: cuando tengas 0 o menos puntos de golpe, no pierdes 1 punto de golpe cuando realizas una acción.

MANIOBRA DE DESORIENTACIÓN (UC) *Disorienting Maneuver*

Tus movimientos erráticos desorientan a tu oponente.

Prerrequisitos: Esquiva, Acrobacias 5 rangos.

Beneficio: si tienes éxito al usar Acrobacias para hacer piruetas para moverte a través del espacio de un oponente, recibes un bonificador +2 de circunstancia a las tiradas de ataque contra ese oponente hasta el comienzo de tu siguiente turno. Si decides hacer un intento de derribo contra ese oponente, recibes un bonificador +4 de circunstancia a tu prueba de maniobra de combate. Este bonificador a los derribos también dura hasta el comienzo de tu siguiente turno.

MANIOBRAS CON RED [COMBATE] (UC) *Net Maneuvering*

Con profundos movimientos y fuerza bruta, puedes usar tu red para dejar a tus enemigos en desventaja.

Prerrequisitos: Competencia con arma exótica (red), Experto en redes, ataque base +3.

Beneficio: en combate cuerpo a cuerpo, puedes usar una red para derribar o desarmar oponentes en lugar de enmarañarlos. Obtienes un bonificador +2 a las pruebas de desarmar cuando uses una red de esta forma. Además, si tienes a un oponente enmarañado en tu red, puedes tratar de arrastrar o desplazar a ese oponente mientras esté dentro del alcance de tu red o controles la cuerda de sujeción de tu red.

MANIOBRAS DIMENSIONALES (UC) *Dimensional Maneuvers*

Tu teleportación rápida hace que tus maniobras de combate sean más difíciles de evitar.

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

Beneficio: al usar la dote de Derviche dimensional, ganas un bonificador +4 a las pruebas de maniobra de combate para embestir, desarmar, reposicionar o derribar a un oponente.

MANO GUIADA (UC) *Guided Hand*

Tu deidad bendice cualquier golpe que hagas con el arma predilecta de esa deidad.

Prerrequisitos: canalizar energía como rasgo de clase, Canalizar castigo, competencia con el arma predilecta de tu deidad.

Beneficio: con el arma predilecta de tu deidad, puedes usar tu modificador de Sabiduría en lugar del de Fuerza o Destreza en las tiradas de ataque.

MAÑA DEL CAZADOR (UC) *Slayer's Knack*

Sabes cómo combatir a tus enemigos predilectos con tanta eficacia que cualquier arma que uses contra ellos se vuelve más mortífera.

Prerrequisitos: Enemigo predilecto como rasgo de clase, ataque base + 6.

Beneficio: cuando adquieres esta dote, elige uno de tus tipos de enemigo predilecto. Contra los enemigos de ese tipo, el rango de amenaza de cualquier arma que utilices se dobla. Este efecto no se apila con otros efectos que expandan el rango de amenaza de un arma.

Especial: puedes elegir esta dote varias veces. Cada vez que lo hagas debes elegir un tipo diferente de enemigo predilecto.

MARCADO PARA LA VENGANZA (UC) *Branded for Retribution*

Marcas a un enemigo con tu arma de azote, haciéndolo más vulnerable a los ataques de tus aliados.

Prerrequisito: Azote como rasgo de clase.

Beneficio: como acción estándar, usas 3 asaltos de tu rasgo de clase de azote y haces un ataque de toque cuerpo a cuerpo con el arma afectada por el azote. Si impactas, tu objetivo no recibe daño, pero queda marcado hasta el comienzo de tu siguiente turno. Mientras

BLOQUE I: DOTES DE PATHFINDER RPG.

CAP. 4: DOTES DEL "ULTIMATE COMBAT".

esta marca se mantenga, las armas de tus aliados se considera que tienen la aptitud de azote que tiene imbuida tu arma cuando ataquen a la criatura marcada.

MÉDICO DE COMBATE [EQUIPO] (UC) *Combat Medic*

Conoces la urgencia de tratar heridas en el corazón de la batalla, aplicando los primeros auxilios a tus aliados con suficiente velocidad como para asegurarte de que nadie se queda atrás.

Prerrequisito: Sanar 5 rangos.

Beneficio: cuando uses Sanar para proporcionar primeros auxilios, tratar heridas de abrojo o tratar venenos sobre un aliado que también posea esta dote, no provocas ataques de oportunidad y puedes elegir 10 en la prueba.

MORTAJA DE GNOMO EMBRUJADO [COMBATE] (UC) *Haunted Gnome Shroud*

Tu engaño inquietante se expande para hacer que tu localización exacta sea difícil de descubrir.

Prerrequisitos: Car 13, rasgo racial de magia de los gnomos, Gnomo embrujado, Asalto de gnomo embrujado, Saber (arcano) 6 rangos.

Beneficio: obtienes otro uso independiente de tu magia gnómica como el que concede Asalto de gnomo embrujado. Además, mientras estés bajo los efectos del aspecto de fata embrujada, también posees ocultación (20% de probabilidad de fallo) contra un oponente hasta que ese oponente te cause daño.

MOVIMIENTOS DEL MONO [COMBATE, ESTILO] (UC) *Monkey Moves*

Te revuelves alrededor de tus enemigos, moviéndote y golpeando de forma errática.

Prerrequisitos: Sab 13, Impacto sin arma mejorado, Estilo del mono, Acrobacias 8 rangos, Tregar 8 rangos.

Beneficio: mientras uses el Estilo del mono, obtienes un bonificador de Sabiduría a tus pruebas de Tregar. También puedes tregar y arrastrarte a la mitad de tu velocidad; puedes dar un paso de 5 pies saltando, arrastrándote o trepando; retienes tu bonificador de Destreza a la CA mientras trepas. Además, mientras uses el Estilo del mono, cuando uses tu impacto sin armas para golpear a un oponente dos o más veces en tu turno, puedes usar una acción rápida para dar un paso de 5 pies incluso si ya te has movido en este asalto.

Normal: trepas a un cuarto de tu velocidad y pierdes tu bonificador por Destreza a la CA mientras lo haces. Puedes dar un paso de 5 pies usando tus modos de movimiento normales y sólo puedes hacerlo si no te has movido ya en el mismo asalto.

MUERTE DESDE ARRIBA [COMBATE] (UC) *Death from Above*

Permites que la gravedad añada fuerza adicional a tus cargas.

Beneficio: cuando cargues contra un oponente desde un terreno más elevado o desde encima mientras vuelas, obtienes un bonificador +5 a las tiradas de ataque en lugar de los bonificadores por cargar y estar en terreno elevado.

MUERTE O GLORIA [COMBATE] (UC) *Death or Glory*

Incluso al enfrentarte a un enemigo mayor, no te asusta correr grandes riesgos para terminar la lucha.

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

Beneficio: contra una criatura de tamaño Grande o mayor, puedes hacer un único ataque cuerpo a cuerpo como acción de asalto completo, obteniendo un bonificador +4 a la tirada de ataque, tirada de daño y confirmación del crítico. Obtienes un +1 adicional a este bonificador al tener ataque base +11, +16 y +20 (con un máximo de +7 con ataque base +20). Después de resolver el ataque, el oponente atacado puede usar una acción inmediata para hacer un único ataque cuerpo a cuerpo contra ti con los mismos bonificadores.

Especial: puedes combinar el ataque que requiere una acción de asalto completo que permite esta dote con los beneficios de Impacto vital, Impacto vital mejorado o Impacto vital mayor.

OBJETIVO DE OPORTUNIDAD [COMBATE, EQUIPO] (UC) *Target of Opportunity*

Tus aliados y tú acribilláis a vuestros enemigos con un mortífero bombardeo de proyectiles.

Prerrequisitos: Dispara a bocajarro, ataque base +6.

Beneficio: cuando un aliado que también posea esta dote haga un ataque a distancia e impacte a un oponente que se encuentre a un máximo de 30 pies de ti, puedes usar una acción inmediata para hacer un único ataque a distancia contra ese oponente. Tu arma a distancia debe estar en la mano, cargada y preparada para ser disparada o arrojada para que puedas hacer el ataque a distancia.

PARADA DE LA PANTERA [COMBATE, ESTILO] (UC) *Panther Parry*

Tus crueles golpes perjudican la capacidad de ataque de tu enemigo cuando te mueves.

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

Beneficio: mientras uses el Estilo de la pantera, tus impactos sin arma de venganza se resuelven antes de los ataques que los desencadenan. Si tu impacto sin armas de venganza causa daño a un oponente, ese oponente recibe un penalizador -2 a las tiradas de ataque y daño con los ataques de oportunidad que desencadenan tu impacto sin armas de venganza.

PASOS DE LA SERPIENTE [COMBATE, ESTILO] (UC) *Snake Sidewind*

Tus sensibles movimientos retorcidos hacen que seas difícil de predecir en combate.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, Estilo de la serpiente, Acrobacias 3 rangos, Averiguar intenciones 6 rangos.

Beneficio: obtienes un bonificador +4 a tu DMC contra maniobras de combate de derribo y a las pruebas de Acrobacias y tiros de salvación que hagas para evitar que te derriben. Mientras uses la dote de Estilo de la serpiente, cuando consigas una amenaza de crítico con tu impacto sin armas, puedes hacer una prueba de Averiguar intenciones en lugar de una tirada de ataque para confirmar el crítico. Cuando consigas un impacto crítico con tu impacto sin armas, puedes usar una acción inmediata para dar un paso de 5 pies incluso si ya te has movido en este turno.

Normal: puedes dar un paso de 5 pies sólo si no te has movido de otro modo en este asalto.

PIEL DEL SHAITAN [COMBATE, ESTILO] (UC) *Shaitan Skin*

Puedes manipular el ácido para escudarte y a ti y mutilar a tus enemigos.

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

Beneficio: obtienes un uso adicional al día de Puño elemental. Mientras uses la dote de Estilo del shaitan, obtienes resistencia al ácido igual a tu bonificador de ataque base o tu nivel de monje más el bonificador de ataque base ganado por niveles en otras clases, lo que sea mayor. Mientras tengas negado tu bonificador de Destreza a la CA, también pierdes esta resistencia. Las criaturas que reciban daño por ácido de tu ataque de Puño elemental deben superar una salvación de Reflejos (CD 10 + la mitad de tu nivel de personaje + tu modificador de Sab) o quedar *groguis* durante 1 asalto.

PIERNAS DE MAR (UC) *Sea Legs*

Posees los instintos de un marinero por moverte mientras vas a bordo de navíos.

Prerrequisito: Oficio (marinero) 5 rangos.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a las pruebas de Acrobacias, Nadar y Trepar.

PISOTÓN CRUEL [COMBATE] (UC) *Vicious Stomp*

Tomas ventaja del momento para patear brutalmente al enemigo cuando está en el suelo.

Prerrequisitos: Reflejos de combate, Impacto sin arma mejorado.

Beneficio: cuando un oponente cae derribado adyacente a ti, ese oponente provoca un ataque de oportunidad por tu parte. Este debe ser un ataque sin armas.

PISTOLERO AFICIONADO [COMBATE] (UC) *Amateur Gunslinger*

Aunque no eres un pistolero, puedes usar agallas.

Prerrequisito: no puedes tener niveles en una clase que conceda el rasgo de Agallas.

Beneficio: ganas una pequeña cantidad de agallas y la capacidad de realizar una única hazaña de nivel 1 del rasgo de clase del pistolero. Al comienzo del día, ganas 1 punto de agallas, aunque a lo largo del día puedes ganar puntos de agallas adicionales hasta un máximo de tu modificador de Sabiduría (mínimo 1). Puedes recuperar agallas usando las reglas del rasgo de agallas del pistolero. Puedes gastar estas agallas para realizar la hazaña de nivel 1 que hayas elegido con esta dote y cualquier otra hazaña que hayas obtenido mediante dotes u objetos mágicos.

Especial: si obtienes niveles en una clase que otorgue el rasgo de clase de agallas, puedes cambiar inmediatamente esta dote por la dote Agallas adicionales.

PISTOLERO DIESTRO [AGALLAS] (UC) *Deft Shootist Deed*

Te mantienes alerta mientras te concentras en tu arma, permitiéndote evitar ataques mientras disparas y recargas armas de fuego.

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

Beneficio: mientras tengas al menos 1 punto de agallas, no provocas ataques de oportunidad cuando disparas o recargas un arma de fuego.

POSICIÓN DEL IFRITI [COMBATE, ESTILO] (UC) *Efreeti Stance*

Invocando a los espíritus llameantes del fuego encarnado, puedes manipular el fuego para protegerte e inmolar a tus enemigos.

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

Beneficio: obtienes un uso adicional de Puño elemental al día. Mientras uses el Estilo del ifriti, obtienes una resistencia al fuego igual a tu ataque base o a tu nivel de monje más cualquier ataque base obtenido por niveles que no sean de monje, lo que sea mayor. Mientras pierdas tu bonificador de Destreza a la CA también perderás esta resistencia. Las criaturas que reciban daño de fuego de tu ataque de Puño elemental deben superar una salvación de Reflejos (CD 10 + la mitad de tu nivel de personaje + tu modificador de Sab) o empezarán a arder.

Regla de la casa: puesto que existe una dote similar a Puño elemental en el "Manual del Jugador II; D&D 3.5" llamada *Puñetazo ardiente* (ver página 130 de este manual), propongo que la dote de *Puñetazo ardiente* de 3.5 pueda sustituir a la dote de *Puño elemental* para cumplir los prerrequisitos para la dote de *Posición del ifriti*.

PRECISIÓN FURTIVA (UC) *Sneaking Precision*

Tu conocimiento de los puntos vulnerables de tus enemigos es especialmente punitivo.

Prerrequisitos: rasgo de clase de Ataque furtivo, Soltura con críticos, cualquier dote de crítico, ataque base +9.

Beneficio: cuando logres un ataque furtivo con éxito contra un oponente por segunda vez en tu turno, puedes usar una acción rápi-

da para aplicar a ese oponente los efectos de una dote de crítico que conozcas.

PREPARACIÓN DE TRAMPERO (UC) *Trapper's Setup*

Tienes un instinto para esperar justo hasta el momento adecuado para hacer saltar un peligro o trampa.

Prerrequisito: Artesanía (trampas) 5 rangos.

Beneficio: cuando activas manualmente una trampa contra oponentes, esa trampa recibe un bonificador +2 de circunstancia a las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo o un bonificador +2 de circunstancia a la CD del tiro de salvación.

PUÑO DE CRUZADO [COMBATE] (UC) *Crusader's Fist*

Derramas energía divina sobre el enemigo con cada impacto.

Prerrequisitos: rasgo de clase de Imposición de manos o Toque de corrupción, Impacto sin arma mejorado, ataque base +6.

Beneficio: cuando atacas con un impacto sin armas y golpeas a una criatura a la que puedes dañar con tu rasgo de imposición de manos o toque de corrupción, puedes usar una acción rápida para gastar un uso diario de ese rasgo para causar su daño normal como si hubieras golpeado a la criatura con el ataque de toque normal del rasgo. Este daño adicional no se multiplica si consigues un impacto crítico.

PUÑO DE PESADILLA [COMBATE] (UC) *Nightmare Fist*

Eres aún más mortífero en la oscuridad mágica.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, Intimidar 1 rango, aptitud para crear oscuridad mágica.

Beneficio: mientras luches en un área de oscuridad mágica, obtienes un bonificador +2 a las tiradas de daño con impactos sin arma o un bonificador +4 contra oponentes que estén estremecidos, asustados o despavoridos. También obtienes un bonificador +2 de moral a las pruebas de Acrobacias e Intimidar.

PUÑO DISIPADOR (UC) *Dispelling Fist*

Concentrándote en tu conocimiento de la magia y los conjuros que niegan sus poderes, puedes usar tus manos desnudas para romper las defensas mágicas de tu oponente.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, ataque base +11, aptitud para lanzar disipar magia, nivel de lanzador 7.

Beneficio: si tienes disipar magia preparado o puedes lanzarlo espontáneamente, puedes lanzarlo como acción rápida después de golpear a un oponente con un impacto sin armas. Trata esto como una disipación dirigida contra el oponente al que golpeas.

RÁFAGA DE CRUZADO [COMBATE] (UC) *Crusader's Flurry*

Sabes usar el arma predilecta de su deidad como parte de tu forma

de artes marciales.

Prerrequisitos: Rasgo de clase de Canalizar energía, rasgo de clase de Ráfaga de golpes, Soltura con el arma predilecta cuerpo a cuerpo de tu deidad.

Beneficio: puedes usar el arma predilecta de tu deidad como si fuera un arma de monje.

RÁFAGA DE TRUENOS GEMELOS [COMBATE] (UC) *Twin Thunders Flurry*

Tus impactos contundentes duales son especialmente mortíferos cuando luchas contra gigantes.

Prerrequisitos: Enano o gnomo; rasgo racial de entrenamiento defensivo; Combate con dos armas mejorado y Combate con dos armas, o rasgo de clase de ráfaga de golpes; Truenos gemelos; Soltura con las dos armas utilizadas; ataque base +6.

Beneficio: puedes derribar a una criatura de subtipo gigante de hasta tamaño Enorme, y obtienes un bonificador +2 a las tiradas de daño contra criaturas del subtipo gigante. Además, cada vez que impactes contra una criatura del subtipo gigante con el arma de tu mano torpe después de haberla golpeado con tu arma principal, puedes añadir el daño extra de la mano torpe que ganas con la dote de Truenos gemelos.

RECARGA RÁPIDA [COMBATE] (UC) *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) o competencia con arma exótica (arma de fuego).

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.

Regla de la casa: según las reglas originales de la dote tal cual aparece en el "Ultimate Combat; Pathfinder RPG" esta dote sólo sirve para ballestas. Pero en mi opinión también se debería poder aplicar a armas de fuego, cambiando los requisitos de competencia con un arma y aplicando las diferencias entre armas de fuego ligeras y pesadas, al igual que la dote original diferencia entre ballestas ligeras y pesadas. El DM y los jugadores deben elegir si aplicar esto o no.

RECUERDO DISRUPTIVO (UC) *Disruptive Recall*

Puedes interrumpir los conjuros de los lanzadores enemigos para alimentar tu propio poder arcano.

Prerrequisitos: Recordar conjuros como rasgo de clase, Conocimiento de conjuros 5 rangos.

Beneficio: cuando usas un ataque cuerpo a cuerpo para interrumpir con éxito el lanzamiento de un conjuro arcano, puedes usar inmediatamente tu rasgo de clase de recordar conjuros para recuperar un conjuro de magus que ya hayas lanzado. Esta aptitud funciona como si hubieras gastado un número de puntos de tu reserva arcana igual al nivel del conjuro interrumpido, hasta el máximo nivel de conjuro que puedas lanzar.

RED Y TRIDENTE [COMBATE] (UC) *Net and Trident*

Tu habilidad con armas ligeras te permite llevar una junto con tu red.

Prerrequisitos: Des 15, Competencia con arma exótica (red), Experto en redes, Combate con dos armas.

Beneficio: puedes tratar una red como un arma a distancia a una mano, lo que te permite llevar un arma cuerpo a cuerpo ligera o a una mano y seguir haciendo ataques a distancia con tu red. Cuando uses tu arma ligera o a una mano para atacar a un oponente enmarañado, obtienes un bonificador + 2 a las tiradas de daño y a las tiradas de ataque para confirmar críticos.

Normal: una red es un arma a distancia a dos manos.

REDIRECCIÓN ELUSIVA (UC) *Elusive Redirection*

Puedes redirigir un ataque de vuelta a tu asaltante o hacia un enemigo adyacente.

Prerrequisitos: blanco elusivo como rasgo de clase, Pericia en combate, Impacto sin arma mejorado, monje fluido de nivel 12.

Beneficio: si tienes éxito al usar tu rasgo de clase de blanco elusivo par evitar recibir daño, puedes usar una acción inmediata y un punto adicional de tu reserva de ki para redirigir ese ataque de vuelta a tu atacante o contra cualquier otro oponente adyacente a ti y a tu atacante. Este ataque usa la misma tirada de ataque que el original, pero toma como objetivo el oponente que desees.

REDUCCIÓN Y RECHAZO [COMBATE] (UC) *Rebuffing Reduction*

Tu reducción de daño puede devolver la fuerza de los impactos contra tus enemigos.

Prerrequisitos: Fue 13, reducción de daño, Embestida mejorada, Ataque poderoso, ataque base +1.

Beneficio: cuando un oponente adyacente a ti falle al penetrar tu RD con un ataque cuerpo a cuerpo, puedes usar una acción inmediata para realizar una maniobra de embestida contra él. Si tienes éxito, no puedes moverte con tu oponente.

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

REGRESO CON FUERZA (UC) *Strong Comeback*

Aprendes rápido de los errores pasados.

Beneficio: cuando se te permita repetir una prueba de característica, prueba de habilidad o tiro de salvación, obtienes un bonificador +2 de circunstancia a la segunda tirada.

REPARACIÓN DE CAMPO (UC) *Field Repair*

Puedes reparar tu arma o armadura rota para que sirva incluso sin los beneficios de las herramientas de artesano.

Prerrequisito: Artesanía 4 rangos.

Beneficio: si estás entrenado en la habilidad de Artesanía apropiada para un objeto roto, puedes reparar ese objeto sin coste en materias primas y sin penalizador a tu prueba de habilidad de Artesanía por usar herramientas improvisadas. Si inviertes un día, el objeto recupera 1 punto de golpe más una cuarta parte de sus puntos de golpe originales. Alternativamente, si el objeto adquirió la condición de roto debido a que es un arma de fuego que haya obtenido un resultado de encasquillamiento o una máquina de asedio que haya sufrido un percance o posea la condición de roto debido a que posee la característica de arma frágil (o alguna característica similar), puedes hacer una prueba de Artesanía con la CD que requiera construir ese objeto (ver la tabla a continuación). Si la prueba tiene éxito, el objeto pierde la condición de roto.

Normal: las herramientas improvisadas imponen un penalizador -2 a las pruebas de Artesanía. Los objetos requieren materias primas para su reparación.

CDs de Artesanía

Objeto	Habilidad de Artesanía	CD Artesanía
Arma con la cualidad especial de frágil	Arma o arco	CD Normal -5
Arma de fuego a una mano	Arma de fuego	20
Arma de fuego a dos manos	Arma de fuego	20
Arma de fuego de asedio, pesada	Arma de fuego	25
Arma de fuego de asedio, intermedia	Arma de fuego	30
Arma de fuego de asedio, ligera	Arma de fuego	35
Arma de asedio a distancia, pesada	Máquina de asedio	20
Arma de asedio a distancia, intermedia	Máquina de asedio	25
Arma de asedio a distancia, ligera	Máquina de asedio	30

BLOQUE I: DOTES DE PATHFINDER RPG.

CAP. 4: DOTES DEL "ULTIMATE COMBAT".

RESISTENCIA REFORZADA (UC) *Bolstered Resilience*

Puedes aumentar dramáticamente tu reducción de daño a cambio de su pérdida temporal.

Prerrequisito: Reducción de daño.

Beneficio: como acción inmediata, puedes doblar tu RD contra un único ataque, hasta un máximo de RD 20. El tipo de RD no se modifica. Si el ataque contra el que te estás protegiendo no tiene éxito, la reducción de daño aumentada se mantiene hasta que seas golpeado con un ataque o hasta el comienzo de tu siguiente turno, lo que ocurra primero. Al comienzo de tu siguiente turno, se te considera fatigado. No puedes usar esta dote mientras estás fatigado.

RODAR AL CAER [COMBATE] (UC) *Landing Roll*

Has aprendido la técnica de alejarte rodando con seguridad cuando un enemigo te derriba.

Prerrequisitos: Des 13, Esquiva, Movilidad.

Beneficio: si eres derribado, puedes usar una acción inmediata para moverte 5 pies sin provocar un ataque de oportunidad. Esto no cuenta como dar un paso de 5 pies. Quedas tumbado después de este movimiento.

ROMPECUELLOS [COMBATE] (UC) *Neckbreaker*

Con una rápida sacudida, rompes el cuello de un enemigo.

Prerrequisitos: Rompehuesos, Presa mayor, Presa mejorada, Impacto sin arma mejorado, Rompemandíbulas, Puñetazo aturridor, Sanar 12 rangos.

Beneficio: si tienes un oponente de tu tamaño o menor indefenso o sujeto, después de que inicies o mantengas una presa, puedes hacer un intento de Puñetazo aturridor con un penalizador -5 a la tirada de ataque. Si tienes éxito, retuerces el cuello de ese oponente causando 2d6 puntos de daño de Fuerza o Destreza. Si la puntuación de característica es reducida a 0, cualquier daño sobrante se aplica a la puntuación de Constitución de ese oponente. Una criatura que sea inmune a impactos críticos o que no tenga una cabeza o cuello discernible es inmune a los efectos de esta dote.

ROMPEHUESOS [COMBATE] (UC) *Bonebreaker*

Cuando tu oponente es incapaz de defenderse adecuadamente contra ellos, sus precisos impactos sin armas rompen huesos y destrozan tejidos.

Prerrequisitos: Des 13, Presa mejorada, Impacto sin arma mejorado, Rompemandíbulas, Puñetazo aturridor, Sanar 9 rangos.

Beneficio: cuando tengas éxito con un Puñetazo aturridor sobre un oponente que esté apresado, indefenso o aturdido, puedes renunciar a los efectos del Puñetazo aturridor para causar 1d6 puntos de daño de Fuerza o Destreza a ese oponente.

ROMPEMANDÍBULAS [COMBATE] (UC) *Jawbreaker*

Asestas un poderoso golpe en la boca, rompiendo dientes y hueso.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, Puñetazo aturridor, Sanar 6 rangos.

Beneficio: cuando utilizas con éxito tu Puñetazo aturridor contra un oponente que está apresado, indefenso o aturdido, en lugar de aplicar cualquier otro efecto de Puñetazo aturridor, puedes lisiar la boca del oponente, causando el daño normal de impacto sin armas y 1d4 puntos de daño de desangramiento. Mientras que el daño de desangramiento no termine, el objetivo es incapaz de usar su boca para atacar, hablar claramente y emplear componentes verbales de conjuros. Una criatura inmune a los impactos críticos que no posea una boca discernible es inmune a los efectos de esta dote.

ROMPER GUARDIA [COMBATE] (UC) *Break Guard*

Puedes usar una de tus dos armas para mantener ocupadas las defensas de tu enemigo mientras atacas con la otra.

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

Beneficio: mientras uses dos armas, cuando uses con éxito un arma para desarmar a un oponente, puedes usar una acción rápida para atacar a ese oponente usando tu otra arma.

RUGIDO DEL DRAGÓN [COMBATE, ESTILO] (UC) *Dragon Roar*

El espíritu del dragón mana de ti y explota como un poderoso rugido.

Prerrequisitos: Fue 15, Impacto sin arma mejorado, Estilo del dragón, Puñetazo aturridor, Acrobacias 8 rangos.

Beneficio: obtienes un uso adicional de Puñetazo aturridor al día. Mientras uses el Estilo del dragón, como acción estándar puedes consumir dos usos de Puñetazo aturridor para desatar un rugido conmocionador en forma de cono de 15 pies. Las criaturas atrapadas en el cono reciben tu daño de impacto sin armas y quedan estremecidas durante 1d4 asaltos. Una salvación de Voluntad con éxito (CD 10 + la mitad de tu nivel de personaje + tu modificador de Sab) reduce el daño a la mitad y evita que el objetivo quede estremecido.

Especial: si posees la dote de Puño elemental, puedes gastar un uso diario de esa dote para aplicar tu daño de Puño elemental a aquellos que atrapes en el cono. Este daño no se reduce a la mitad ni siquiera con una salvación.

RUTA DE HUIDA [COMBATE, EQUIPO] (UC) *Escape Route*

Te has entrenado para vigilar las espaldas de tus aliados, cubriéndolos mientras hacen retiradas tácticas.

Beneficio: un aliado que también tenga esta dote no provoca ataques de oportunidad por moverse por casillas adyacentes a ti o dentro de tu espacio.

SABIDURÍA DE LA MANTIS [COMBATE, ESTILO] (UC) *Mantis Wisdom*

Tu conocimiento de las áreas vitales te permite lanzar impactos

debilitadores con precisión.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, Estilo de la mantis, Puñetazo aturdidor, Sanar 6 rangos.

Beneficio: considera la mitad de tus niveles en otras clases distintas de monje como niveles de monje para determinar efectos que puedas aplicar a un objetivo de tu Puñetazo aturdidor con el rasgo de clase del monje de Puñetazo aturdidor. También puedes usar una acción estándar y un ataque de toque cuerpo a cuerpo con éxito para eliminar cualquier efecto de Puñetazo aturdidor que hayas aplicado a un objetivo.

Mientras utilices el estilo de la Mantis, obtienes un bonificador +2 a los impactos sin armas que utilices para tus usos de Puñetazo aturdidor.

SABIO ARMÓNICO (UC) *Harmonic Sage*

Tu total comprensión de la acústica en entornos artificiales te permite mejorar el poder de tu Interpretación de bardo.

Prerrequisitos: rasgo de clase de Interpretación de bardo, Saber (ingeniería) 5 rangos.

Beneficio: mientras estés dentro de una estructura artificial, puedes usar una acción gratuita para hacer una prueba de Saber (ingeniería) con CD 15 cuando comienzas tu interpretación de bardo. El éxito en esta prueba te permite hacer una de las siguientes cosas:

- *Auto-armonizar:* interpretando sobre las reverberaciones de tu actuación aumentas en +1 la CD de los efectos de tu Interpretación de bardo.
- *Reverberación:* puedes hacer que el efecto de tu Interpretación de bardo actual continúe durante 1 asalto después de que dejes de mantenerla, independientemente del motivo por el que dejas de mantenerla. Sigues sin poder tener más de una Interpretación de bardo activa en un momento dado.

Normal: una Interpretación de bardo sólo dura mientras la mantengas.

SACUDIDA [EQUIPO] (UC) *Shake It Off*

Apoyas a tus aliados y les ayudas a recuperarse de efectos negativos.

Beneficio: cuando estás adyacente a uno o más aliados que también posean esta dote, ganas un bonificador +1 a los tiros de salvación por cada aliado (máximo +4).

SALTO CON REBOTE [COMBATE] (UC) *Rebounding Leap*

Tu habilidad para montar y lanzar te permite subir y dejar la silla con gran rapidez.

Prerrequisitos: lancero acrobático como rasgo de clase, Acrobacias 5 rangos, Montar 11 rangos.

Beneficio: cuando tengas éxito en la prueba de Acrobacias para saltar como parte de tu rasgo de clase de lancero acrobático, puedes volver a subir a tu montura como acción rápida.

SALTO DEL TIGRE [COMBATE, ESTILO] (UC) *Tiger Pounce*

Tus impactos sin armas son tan precisos como poderosos, pero te dejan expuesto y puedes perseguir a tus enemigos con velocidad cegadora.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, Ataque poderoso, Garras del tigre, Estilo del tigre, ataque base +9 o monje de nivel 8.

Beneficio: mientras uses la dote de Estilo del tigre, puedes aplicar el penalizador por usar Ataque poderoso a tu CA en lugar de a tus tiradas de ataque. Además, una vez por asalto y como acción rápida, puedes moverte hasta la mitad de tu velocidad para acercarte a un objetivo al que golpeaste con un impacto sin armas o contra el que hiciste una maniobra de combate con éxito en este turno o en tu último turno.

SALVA DE APERTURA [COMBATE] (UC) *Opening Volley*

Tu asalto a distancia deja a tu enemigo desorientado y vulnerable a tu ataque cuerpo a cuerpo.

Beneficio: cuando provocas daño con un ataque a distancia, obtienes un bonificador +4 de circunstancia a tu siguiente tirada de ataque cuerpo a cuerpo contra ese oponente. Este ataque debe tener lugar antes del final de tu siguiente turno.

SEÑOR DE LOS CABALLOS [COMBATE] (UC) *Horse Master*

Combinación habilidades de equitación de tradiciones dispares en una técnica de combate montado única.

Prerrequisitos: Entrenador experto como rasgo de clase, Montar 6 rangos.

Beneficio: usas tu nivel de personaje para determinar tu nivel efectivo de druida para determinar los poderes y aptitudes de tu montura.

Normal: usas tu nivel de caballero para determinar tu nivel efectivo de druida para determinar los poderes y aptitudes de tu montura.

SIN NOMBRE [AGALLAS] (UC) *No Name*

No necesitas un elaborado disfraz para mantener tu identidad en secreto.

Prerrequisitos: Agallas como rasgo de clase o dote de Pistolero aficionado, Engañar 4 rangos.

Beneficio: a menudo confías en la sorpresa y el despiste en tus relaciones sociales. Obtienes un bonificador +2 a tus pruebas de Engañar y puedes usar 1 punto de agallas para obtener un bonificador +10 a las pruebas de Disfrazarse durante 10 minutos por nivel de pistolero (mínimo 10 minutos). Esta hazaña no cambia en realidad tu apariencia, sino que te permite ocultar tu identidad de otras formas.

SINERGIAS DISIPADORAS (UC) *Dispel Synergy*

Desgarrando las defensas mágicas de un oponente, dejas a tu enemigo vulnerable, haciendo que tenga dificultades para resistirse a tus conjuros.

Prerrequisito: Conocimiento de conjuros 5 rangos.

Beneficio: si disipas con éxito un efecto mágico activo sobre un oponente, ese oponente recibe un penalizador -2 a sus tiros de salvación contra tus conjuros hasta el final de tu siguiente turno.

SINERGIA SIGILOSA [EQUIPO] (UC) *Stealth Synergy*

Trabajando estrechamente con un aliado, sois capaces de moveros como sombras gemelas.

Beneficio: mientras puedas ver a uno o más aliados que también posean esta dote, cuando tú y tus aliados hagáis una prueba de Sigilo, todos usáis la mayor tirada y añadís vuestros modificadores de Sigilo.

SUJECIÓN ATURDIDORA [COMBATE] (UC) *Stunning Pin*

Puedes dejar temporalmente incapacitado a un enemigo sujeto.

Prerrequisitos: Presa mejorada, Impacto sin arma mejorado, Puñetazo aturdidor.

Beneficio: cuando sujetas a un oponente, puedes gastar una acción rápida para hacer un Puñetazo aturdidor contra ese oponente.

SUJECIÓN DESGARRADORA [COMBATE] (UC) *Pinning Rend*

Desgarras la carne cuando dañas a un oponente al que tienes sujeto.

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

Beneficio: mientras tengas a un oponente sujeto, cuando tengas éxito en una maniobra de combate de presa para causar daño al oponente usando un impacto sin armas o un arma ligera o a una mano, ese oponente también recibe daño de desangramiento igual a los dados de tu impacto sin armas o tu arma. Cualquier criatura inmune a los impactos críticos es inmune a los efectos de esta dote.

SUJECIÓN Y DERRIBO [COMBATE] (UC) *Pinning Knockout*

Un oponente al que estés sujetando es fácil de eliminar.

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

Beneficio: mientras tengas a un oponente sujeto, cuando tengas éxito en una maniobra de combate de presa para causar daño atenuado al oponente usando un impacto sin armas o un arma ligera o a una mano, doblas el resultado del daño. Cualquier criatura inmune a los impactos críticos es inmune a los efectos de esta dote.

TEJEDOR DE PESADILLA [COMBATE] (UC) *Nightmare Weaver*

Usas tu aptitud para crear oscuridad mágica para aterrorizar a tus

enemigos.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, Puño de pesadilla, Intimidar 2 rangos, aptitud para lanzar *oscuridad*.

Beneficio: gastando una acción de asalto completo para lanzar oscuridad, puedes hacer también pruebas de Intimidar para desmoralizar a todos los enemigos en el área inicial del conjuro.

Especial: esta dote cuenta como Exhibición deslumbrante para cumplir los requisitos de Impacto mortal y Romper defensas.

TEMPESTAD DEL JANNI [COMBATE, ESTILO] (UC) *Janni Tempest*

Tu vendaval de ataques desequilibra fácilmente a tus enemigos.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, Estilo del janni, Acrobacias 5 rangos, Interpretar (bailar) 5 rangos.

Beneficio: mientras estés usando la dote de Estilo del janni, cuando realices un impacto sin armas y golpees a un oponente, obtienes un bonificador +4 a las pruebas para embestir o derribar a ese oponente, mientras la maniobra de combate sea tu siguiente ataque al final del turno. No provocas un ataque de oportunidad por parte del objetivo de la maniobra.

TIRADOR TUMBADO [COMBATE] (UC) *Prone Shooter*

Mientras estás tumbado, usas el terreno para estabilizar tu puntería y mientras usas una ballesta o un arma de fuego.

Prerrequisitos: Soltura con un arma (ballesta o arma de fuego), ataque base +1.

Beneficio: si has estado tumbado desde el final de tu último turno, puedes ignorar el penalizador que la condición de tumbado impone a las tiradas de ataque a distancia que hagas con una ballesta o un arma de fuego con la que poseas soltura.

Especial: si tienes la dote Hondero tumbado, Soltura con un arma (honda) cumple el requisito de Soltura con un arma de esta dote y puedes aplicar sus beneficios a las tiradas de ataque que hagas usando una honda con la que tengas soltura.

TIRO DE ENFILADA [COMBATE, EQUIPO] (UC) *Enfilading Fire*

Tus ataques a distancia aprovechan la ventaja de las maniobras de flanqueo de los aliados.

Prerrequisitos: Disparo a bocajarro, Disparo preciso, otra dote de trabajo en equipo.

Beneficio: recibes un bonificador +2 a tus ataques a distancia contra un enemigo flanqueado por 1 o más aliados con esta dote.

TOQUE DE IFRITI [COMBATE, ESTILO] (UC) *Efreeti Touch*

Tu conocimiento de los secretos del viento ardiente y el sol llameante te permiten recoger llamas en tus manos y soltarlas en un chorro de fuego elemental.

Prerrequisitos: Con 15, Sab 17, Estilo del ifriti, Posición del ifriti,

Puño elemental, Impacto sin arma mejorado, ataque base +13 o monje de nivel 11.

Beneficio: mientras uses el Estilo del ifriti puedes, como acción estándar, gastar dos usos de Puño elemental para desatar un estallido de llamas en forma de cono de 15 pies. Las criaturas atrapadas en el cono reciben tu daño de impacto sin armas más el daño de fuego de tu Puño elemental y empiezan a arder. Una salvación de Reflejos con éxito (CD 10 + la mitad de tu nivel de personaje + tu modificador de Sab) reduce el daño a la mitad y evita que el objetivo empiece a arder.

Regla de la casa: puesto que existe una dote similar a Puño elemental en el "Manual del Jugador II; D&D 3.5" llamada Puñetazo ardiente (ver página 130 de este manual), propongo que la dote de Puñetazo ardiente de 3.5 pueda sustituir a la dote de Puño elemental para cumplir los prerrequisitos para la dote de Toque del ifriti.

TORMENTO DE LA MANTIS [COMBATE, ESTILO] (UC) *Mantis Torment*

Tu conocimiento de los misterios de la anatomía te permiten causar un dolor debilitador con un simple toque.

Prerrequisitos: Sanar 9 rangos, Impacto sin arma mejorado, Estilo de la mantis, Sabiduría de la mantis, Puñetazo aturdidor.

Beneficio: obtienes un uso adicional de Puñetazo aturdidor al día. Mientras uses el Estilo de la mantis, haces un ataque sin armas que consume dos usos diarios de tu puñetazo aturdidor. Si impactas, tu oponente debe superar un tiro de salvación contra tu Puñetazo aturdidor o quedar deslumbrado y grogui debido a un dolor paralizante hasta el comienzo de tu siguiente turno y en ese momento el oponente queda fatigado.

TRAICIONERO (UC) *Betrayer*

Puedes encandilar a la gente para que baje sus defensas, permitiéndoles emboscarles con mayor efectividad.

Prerrequisitos: Desenvainado rápido, Persuasivo, ataque base +3.

Beneficio: cuando tienes éxito con una prueba de Diplomacia para cambiar la actitud de una criatura, puedes desenvainar un arma y hacer un único ataque cuerpo a cuerpo contra esa criatura como acción inmediata. Si has cambiado la actitud de tu objetivo a amistoso o mejor, tu objetivo se considera desprevenido contra este ataque. Si el objetivo sobrevive, recibe un penalizador -2 a su prueba de iniciativa para este combate.

Una vez que ataques a una criatura, su actitud pasa a ser hostil.

TRUCO DE PASO [COMBATE] (UC) *Passing Trick*

Deslizarte más allá de un enemigo te da la posibilidad de fintar.

Prerrequisitos: Int 13, Pericia en combate, Esquiva, Finta mejorada, Movilidad, tamaño Pequeño o menor.

Beneficio: cuando superes una prueba de Acrobacias para moverte a través del espacio de un oponente, puedes usar una acción rápida para hacer una prueba de Engañar contra ese oponente para fintar en combate.

Especial: si posees la dote de Bajo tus pies y el oponente es mayor que tú, obtienes un bonificador +2 a la prueba de Engañar que permite esta dote.

TRUCO SUCIO RÁPIDO [COMBATE] (UC) *Quick Dirty Trick*

Puedes perpetrar un truco sucio y lanzar un ataque antes de tu oponente se de cuenta.

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

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

Normal: una maniobra de combate de truco sucio es una acción estándar.

TRUENOS GEMELOS [COMBATE] (UC) *Twin Thunders*

Cuando luchas contra gigantes, tus poderosos golpes combinados con las habilidades aprendidas hace generaciones por tu pueblo cambian las tornas rápidamente.

Prerrequisitos: enano o gnomo, rasgo racial de entrenamiento defensivo, Combate con dos armas o rasgo de clase de Ráfaga de golpes, Soltura con un arma con las dos armas que uses.

Beneficio: una vez por asalto, cuando usas un arma contundente en cada mano contra una criatura del subtipo gigante, si golpeas a la criatura con tu mano torpe después de haberle golpeado con tu arma principal, tira los dados de daño del arma de tu mano torpe dos veces y suma los resultados antes de añadir cualquier bonificador. Este daño adicional del arma no se multiplica con un impacto crítico.

VACIAR BOLSILLOS EN EQUIPO [EQUIPO] (UC) *Team Pickpocketing*

Distraes a un blanco con una conversación amistosa mientras tu compañero desvalija a la víctima.

Prerrequisitos: Engañar 1 rango, Juego de manos 1 rango.

Beneficio: cuando un aliado con esta dote supere una prueba de Engañar para fintar a un oponente, si estás adyacente a esa criatura, puedes usar una acción inmediata para hacer una prueba de Juego de manos para vaciar los bolsillos de ese oponente y obtener un bonificador +4 en esa prueba.

VOLTERETA (UC) *Cartwheel Dodge*

Usas tu habilidad para evitar el daño para desplazarte en combate.

Prerrequisitos: Evasión como rasgo de clase, Evasión mejorada como rasgo de clase, Acrobacias 12 rangos.

Beneficio: cuando tengas éxito al usar evasión mejorada para evitar recibir daño, puedes moverte hasta la mitad de tu índice de mo-

vimiento como acción inmediata. Este movimiento provoca ataques de oportunidad de la forma normal.

VOZ DISCORDANTE (UC) *Discordant Voice*

Cantando en un tono preciso, provocas vibraciones discordantes que se propagan a través de las armas de tus aliados.

Prerrequisitos: Interpretación de bardo como rasgo de clase, Interpretar (oratoria o cantar) 10 rangos.

Beneficio: cuando usas Interpretación de bardo para crear un efecto sortilégio o sobrenatural, los aliados que se encuentren a 30 pies causan 1d6 puntos de daño sónico adicional con sus ataques con armas. Este daño se apila con otro daño de energía que el arma pueda causar. Las armas de proyectiles transmiten este daño adicional a su munición, pero el daño adicional sólo se produce si el proyectil golpea a un objetivo que esté a un máximo de 30 pies de ti.

CAP. 5: DOTES DEL "ULTIMATE MAGIC":

ALERTA ASOMBROSA (UM) *Uncanny Alertness*

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

Prerrequisito: Alerta.

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

ANCLA DOLOROSA (UM) *Painful Anchor*

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

Prerrequisito: aura de anclaje como rasgo de clase.

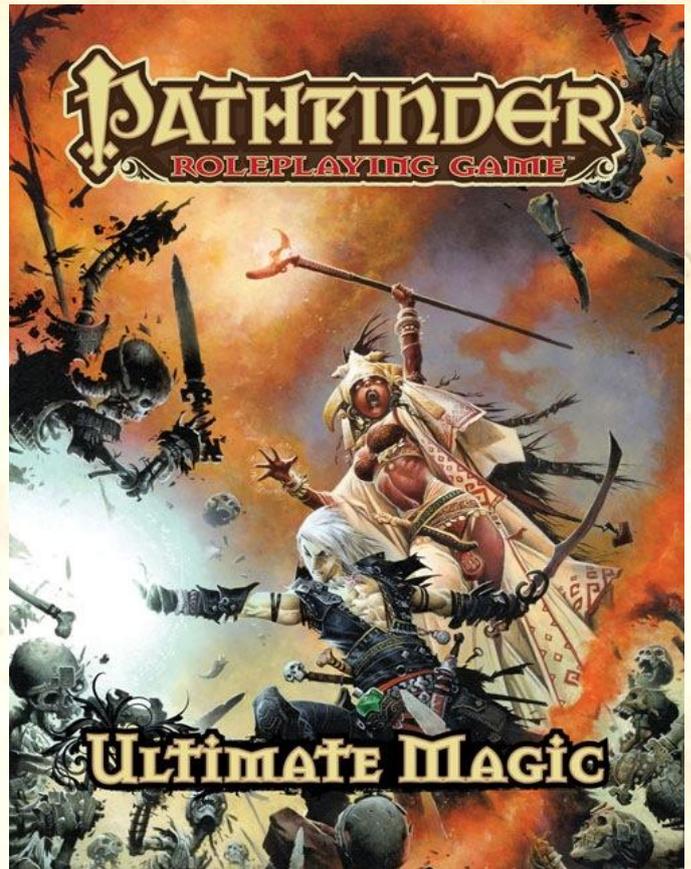
Beneficio: cuando un ajeno maligno usa un efecto de llamada, convocación o teleportación, o cualquier aptitud que transporte físicamente a una criatura desde o hacia otro plano (como *parpadeo* o *etereidad*) dentro de tu aura de anclaje, recibe un daño igual a $4d8 +$ tu modificador de Carisma. Este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

ANTAGONISTA (UM) *Antagonize*

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

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

- *Diplomacia:* confundes a tu enemigo. Durante el siguiente minuto, el objetivo recibe un penalizador -2 a todas las tiradas de ataque que haga contra otras criaturas (pero no contra ti) y tiene un 10% de probabilidad de fallo de conjuro para todos los conjuros que no te apunten a ti o que no te tengan en su área de efecto.
- *Intimidar:* la criatura entra en furia. En su siguiente turno, el objetivo debe intentar hacer un ataque cuerpo a cuerpo contra ti. Este efecto termina si se evita que la criatura llegue hasta ti o si al hacerlo puede sufrir daño (por ejemplo, si estás al otro lado de un abismo o de un *muro de fuego*). Si no puede alcanzarte en su turno, puedes hacer de nuevo la prueba como acción in-



mediata para ampliar el efecto durante 1 asalto (pero no puedes ampliarlo más allá). El efecto termina tan pronto como la criatura haga un ataque cuerpo a cuerpo contra ti. Una vez que has afectado a una criatura con esta aptitud, no puedes usarla de nuevo sobre ella durante 1 día.

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

APRENDER TRAMA DE EXPLORADOR (UM) *Learn Ranger Trap*

Sabes cómo crear un nuevo tipo de trampa de explorador.

Prerrequisitos: Supervivencia 5 rangos.

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

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

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

APROVECHAR EL SABER (UM) *Exploit Lore*

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

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

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

ARCANO ADICIONAL (UM) *Extra Arcana*

Has desbloqueado el secreto hacia un nuevo arcano de magus.

Prerrequisito: rasgo de clase Arcano de magus.

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

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

AURA DE MATADRAGONES (UM) *Dragonbane Aura*

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

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

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

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

AURA INTRÉPIDA (UM) *Fearless Aura*

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

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

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

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

AZOTE PROLONGADO (UM) *Extended Bane*

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

Prerrequisito: Azote como rasgo de clase.

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

BARRIDO GIRATORIO (UM) [COMBATE] *Tripping Twirl*

Puede hacer un ataque de derribo con un bastón a todos los enemigos adyacentes.

Prerrequisitos: Int 13, Pericia en combate, Derribo mejorado, Derribo con bastón, Soltura con un arma (bastón), Especialización con un arma (bastón), ataque base +12.

Beneficio: como acción de asalto completo, mientras estés blandiendo un bastón con las dos manos, puedes intentar una maniobra de combate de derribo contra cada enemigo adyacente a ti.

Especial: Si eres un magus con el arquetipo *magus del bastón*, puede utilizar *impacto de conjuro* en cualquier maniobra de un combate de derribo realizado con un bastón.

BOMBA REMOTA (UM) *Remote Bomb*

Puedes activar tus bombas retardadas a grandes distancias.

Prerrequisito: descubrimiento de bomba retardada.

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

CANALIZACIÓN RÁPIDA (UM) *Quick Channel*

Tus energías divinas brillan con velocidad cegadora.

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

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

CANALIZACIÓN VERSÁTIL (UM) *Versatile Channeler*

Puedes elegir si canalizas energía positiva o negativa.

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

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

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

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

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

Nota: esta dote sólo se aplica a nigromantes, clérigos neutrales que adoran a deidades neutrales o clérigos neutrales que no adoran a una deidad (personajes que posee el rasgo de clase canalizar energía y que

deben elegir entre canalizar energía positiva o negativa a nivel 1. Los clérigos cuyo alineamiento o deidad toma esta decisión por ellos, no pueden elegir esta dote.

CANALIZAR MURO DE ESCUDOS (UM) *Channeled Shield Wall*

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

Prerrequisitos: Canalizar energía 3d6, competencia con escudo.

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

CANCIÓN MÁGICA (UM) *Spellson*

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

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

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

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

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

CARAMBOLA DEFLAGRADORA (UM) *Ricochet Splash Weapon*

Incluso cuando tus armas deflagradoras fallan, son especialmente peligrosas.

Prerrequisitos: Des 13, Lanzar cualquier cosa.

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

centes a esta criatura reciben el daño por salpicadura de la forma normal.

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

CARGA RADIANTE (UM) *Radiant Charge*

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

Prerrequisito: imposición de manos como rasgo de clase.

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

CONCEDER INICIATIVA (UM) *Grant Initiative*

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

Prerrequisitos: Iniciativa astuta como rasgo de clase.

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

CONCENTRACIÓN ASOMBROSA (UM) *Uncanny Concentration*

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

Prerrequisito: Conjurar en combate.

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

CONJUNTO [EQUIPO] (UM) *Ensemble*

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

Prerrequisitos: Interpretar 5 rangos.

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

Especial: si posees uno o más niveles de la clase de bardo, puedes elegir a cualquier aliado a un máximo de 20 pies como parte del conjunto. El aliado se considera que posee la dote de trabajo en equipo de conjuro a efectos de ayudarte con tu interpretación.

CONJURO ARDIENTE [METAMÁGICA] (UM) *Burning Spell*

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

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

CONJURO CON ECO [METAMÁGICA] (UM) *Echoing Spell*

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

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

CONJURO CONGELANTE [METAMÁGICA] (UM) *Rime Spell*

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

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

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

CONJURO CONMOCIONADOR [METAMÁGICA] (UM) *Concussive Spell*

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

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

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

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

CONJURO DERRIBADOR [METAMÁGICA] (UM) *Toppling Spell*

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

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

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

CONJURO EMBRUJADO (UM) *Spell Hex*

Puedes transformar un conjuro de nivel 1 en un embrujo.

Prerrequisito: embrujo mayor como rasgo de clase.

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

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

CONJURO DESLUMBRANTE [METAMÁGICA] (UM) *Flaring Spell*

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

Beneficio: los efectos de electricidad, fuego o luz del conjuro afectado crean una llamarada que deslumbra a las criaturas que reciben daño por el conjuro. Un conjuro flameante hace que una criatura

ra que reciba daño por fuego o electricidad del conjuro afectado queden deslumbradas durante un número de asaltos igual al nivel real del conjuro. Un conjuro flameante sólo afecta a conjuros con el descriptor de electricidad, fuego o luz. Un conjuro flameante usa un espacio de conjuro de un nivel mayor que el nivel real del conjuro.

CONJURO FÚNEBRE [METAMÁGICA] (UM) *Threnodic Spell*

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

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

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

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

CONJURO PERFORANTE [METAMÁGICA] (UM) *Piercing Spell*

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

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

CONJURO TANATÓPICO [METAMÁGICA] (UM) *Thanatopic Spell*

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

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

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

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

Los muertos vivientes son afectados por los conjuros aumentados con esta dote, ya que resintoniza la energía negativa para que sea dañina para ellos. Un conjuro tanatópico que normalmente mataría a una criatura viviente (por ejemplo aplicándole niveles negativos iguales a sus Dados de Golpe) destruye a un muerto viviente (aunque los muertos vivientes como los fantasmas, liches y vampiros

pueden reformarse de forma normal). Los puertos vivientes afectados por conjuros tanatópicos que asignan niveles negativos hacen automáticamente sus tiros de salvación para eliminar los niveles negativos tras 24 horas.

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

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

CONJUROS ENGAÑOSOS (UM) *Spell Bluff*

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

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

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

CONOCIMIENTO SOBRE MONSTRUOS MEJORADO (UM) *Improved Monster Lore*

Estás obsesionado con las aptitudes y debilidades de los monstruos.

Prerrequisito: rasgo de clase Conocimiento sobre monstruos.

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

CONVOCACIÓN SUPERIOR (UM) *Superior Summoning*

Puedes convocar más criaturas.

Prerrequisitos: Aumentar convocación, nivel de lanzador 3.

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

CONVOCACIONES ADICIONALES (UM) *Extra Summons*

Puedes invocar monstruos más a menudo cada día.

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

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

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

CONVOCACIONES DE LUZ ESTELAR (UM) *Starlight Summons*

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

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

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

CONVOCACIONES DE LUZ LUNAR (UM) *Moonlight Summons*

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

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

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

CONVOCACIONES DE LUZ SOLAR (UM) *Sunlight Summons*

Tus esbirros convocados brillan con el poder del sol.

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

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

CONVOCACIONES SAGRADAS (UM) *Sacred Summons*

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

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

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

CONVOCADOR DE ESQUELETOS (UM) *Skeleton Summoner*

Los muertos andantes responden a tu llamada.

Prerrequisitos: soltura con una escuela de magia (nigromancia),

aptitud para lanzar *convocar monstruo*.

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

CREAR ELIXIR SANGUÍNEO [CREACIÓN DE OBJETOS] (UM) *Create Sanguine Elixir*

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

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

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

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

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

CREAR RELIQUIAS DE ARMAS Y ESCUDOS [CREACIÓN DE OBJETOS] (UM) *Create Reliquary Arms and Shields*

Tus creaciones mágicas están infundidas con el poder divino.

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

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

CRÍTICO DE PLAGA [CRÍTICO] (UM) *Blighted Critical*

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

Prerrequisitos: Nivel 5º de lanzador.

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

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

CRÍTICO DE PLAGA MAYOR [CRÍTICO] (UM) *Greater Blighted Critical*

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

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

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

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

CRÍTICO MALDITO [CRÍTICO] (UM) *Accursed Critical*

Tus conjuros portan una maldición que se manifiesta cuando impactan.

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

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

CUCHILLO DE BRUJA (UM) *Witch Knife*

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

Prerrequisito: clase de personaje bruja.

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

DERRIBO CON BASTÓN [COMBATE] (UM) *Tripping Staff*

Puedes hacer un maniobra de combate de derribo con tu bastón.

Prerrequisitos: Int 13, Pericia en combate, Derribo mejorado, Soltura con un arma (bastón), ataque base +6.

Beneficio: tratas cualquier bastón como si tuviera la característica especial de derribo.

Especial: Si eres un magus con el arquetipo *magus del bastón*, puedes utilizar *impacto de conjuro* en cualquier maniobra de combate de derribo realizado con un bastón.

DETECCIÓN PROHIBIDA (UM) *Unsanctioned Detection*

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

Prerrequisito: rasgo de clase *Detectar el mal*.

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

DETECTOR EXPERTO (UM) *Detect Expertise*

Puedes detectar la especialidad mística de un enemigo.

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

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

DIVIDIR EMBRUJO (UM) *Split Hex*

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

Prerrequisito: 10º nivel de bruja.

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

DIVIDIR EMBRUJO MAYOR (UM) *Split Major Hex*

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

Prerrequisitos: Dividir embrujo, 18º nivel de lanzador.

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

EIDOLON CONCENTRADO (UM) *Focused Eidolon*

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

Prerrequisito: rasgo de clase Escudador aliado.

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

EIDOLON DEFENSOR (UM) *Defending Eidolon*

Has entrenado a tu eidolon para protegerte.

Prerrequisito: rasgo de clase Escudador aliado.

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

EIDOLON PERSISTENTE (UM) *Resilient Eidolon*

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

Prerrequisito: eidolon como rasgo de clase.

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

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

EIDOLON VIGILANTE (UM) *Vigilant Eidolon*

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

Prerrequisito: Eidolon como rasgo de clase.

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

EMBRUJO MALDITO (UM) *Accursed Hex*

Puedes hacer un segundo intento con tus embrujos fallidos.

Prerrequisito: rasgo de clase de Embrujo.

Beneficio: cuando apuntes a una criatura con un embrujo que no

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

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

EMPATÍA RÁPIDA (UM) *Fast Empathy*

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

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

Beneficio: usar empatía salvaje es acción estándar para ti.

Normal: usar empatía salvaje requiere minuto.

EMPATÍA SALVAJE MAYOR (UM) *Greater Wild Empathy*

Tu empatía natural se extiende por el mundo natural.

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

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

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

ESPECIALIZACIÓN EN CONJUROS (UM) *Spell Specialization*

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

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

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

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

ESPECIALIZACIÓN EN CONJUROS MAYOR (UM)

Greater Spell Specialization

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

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

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

EVOLUCIÓN ADICIONAL (UM) *Extra Evolution*

Tu eidolon posee más evoluciones.

Prerrequisito: rasgo de clase Eidolon.

Beneficio: la reserva de evolución de tu eidolon aumenta en 1. Especial: puedes elegir evolución adicional varias veces, pero sólo una vez por cada cinco niveles de convocador que poseas.

FAMILIAR EVOLUCIONADO (UM) *Evolved Familiar*

Tu familiar es distinto de otros de su raza.

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

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

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

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

FE PURA (UM) *Pure Faith*

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

Prerrequisito: Salud divina como rasgo de clase.

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

FORMA PODEROSA (UM) *Powerful Shape*

Tus formas salvajes son enormes y musculosas.

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

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

FORMA SALVAJE RÁPIDA (UM) *Quick Wild Shape*

Sacrificas poder para acelerar tu cambio de forma.

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

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

HABLA SALVAJE (UM) *Wild Speech*

Hablas con la lengua de hombres y bestias.

Prerrequisitos: nivel 6º de druida, forma salvaje como rasgo de clase.

Beneficio: cuando usar forma salvaje para adoptar una forma en la que no puedes hablar (como la de un animal), eres capaz de hablar normalmente en cualquier idioma que conozcas. Esto te permite lanzar conjuros con componentes verbales, usar palabras de mando y activar objetos mágicos que se activen por finalización de conjuro o desencadenante de conjuro. Sin embargo, no te da la capacidad de lanzar conjuros que requieran componentes somáticos a menos que también poseas la dote Conjuros naturales.

Cuando uses tu Forma salvaje para adoptar la forma de un animal, puedes usar *hablar con los animales* para comunicarte con los animales de la forma que has asumido. Esta es una aptitud sortilega con un nivel de lanzador igual a tu nivel de druida y puedes usarlo durante un número de minutos al día igual a tu nivel de druida. Estos minutos no tienen por qué ser consecutivos, pero deben usarse en incrementos de un minuto.

HERENCIA MÁGICA (UM) *Eldritch Heritage*

Eres descendiente de una larga saga de hechiceros y una porción de su poder fluye por tus venas.

Prerrequisitos: Car 13, Soltura con una habilidad con la habilidad de línea de sangre elegida para esta dote (ver más abajo), nivel 3 de personaje.

Beneficio: elige una línea de sangre de hechicero. Debes poseer soltura con una habilidad con la habilidad que esa línea de sangre concede a un hechicero de nivel 1 (por ejemplo, Sanar para la línea de sangre celestial). No puedes elegir una línea de sangre que ya poseas. Obtienes el poder de línea de sangre de nivel 1 de la línea de sangre seleccionada. A efectos de usar ese poder, trata tu nivel de hechicero como si fuera igual a tu nivel de personaje -2, incluso si

posees niveles de hechicero. No obtienes ninguna de las otras aptitudes de la línea de sangre.

HERENCIA MÁGICA MAYOR (UM) *Greater Eldritch Heritage*

El poder de tu línea de sangre alcanza su cenit.

Prerrequisitos: Car 17, Herencia mágica, Herencia mágica mejorada, nivel 17° de personaje.

Beneficio: obtienes un poder adicional de la línea de sangre a la que has aplicado la dote Herencia mágica. Obtienes un poder de 15° nivel (o inferior) de la línea de sangre de hechicero que todavía no poseas. A efectos de usar este poder, trata tu nivel de personaje como tu nivel de hechicero para todos los poderes de línea de sangre de hechicero obtenidos con esta dote, Herencia mágica y Herencia mágica mejorada.

HERENCIA MÁGICA MEJORADA (UM) *Improved Eldritch Heritage*

El poder de tu línea de sangre descubierta continúa creciendo.

Prerrequisitos: Car 15, Herencia mágica, nivel 11° de personaje.

Beneficio: obtienes el poder de nivel 3 o de nivel 9 (a tu elección) de la línea de sangre elegida con la dote de Herencia mágica. A efectos de usar este poder, trata tu nivel de hechicero como si fuera igual a tu nivel de personaje -2, incluso si tienes niveles de hechicero. No ganas ninguna de las otras aptitudes de la línea de sangre.

Especial: puedes elegir esta dote varias veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que selecciones la dote, se aplica a un poder de línea de sangre distinto para un hechicero de nivel 3 o 9.

IMPACTO SANGRIENTO DE HECHICERO (UM) *Sorcerous Bloodstrike*

Puedes recuperar poder cuando matas a una criatura.

Prerrequisitos: Car 13, línea de sangre de hechicero.

Beneficio: una vez al día, como acción inmediata tras reducir a una criatura a 0 o menos puntos de golpe con uno de tus conjuros de hechicero, puedes recuperar un uso de un poder de línea de sangre de hechicero que posea un número limitado de usos al día. La criatura muerta debe tener al menos tantos Dados de Golpe como tu nivel de hechicero. No puedes usar esta dote para obtener otro uso de un poder de línea de sangre que todavía no hayas usado hoy.

IMPLANTAR BOMBA (UM) *Implant Bomb*

Puedes implantar una bomba a una criatura que explotará cuando la criatura muera o tras 24 horas.

Prerrequisitos: Sanar 5 rangos, descubrimiento de alquimista Bomba retardada.

Beneficio: puedes implantar una bomba en una criatura voluntaria o indefensa (una criatura bajo tu control, como un zombie, cuenta como voluntario para este caso). Esto requiere 1 hora y consume 1

uso de tu aptitud de Bomba para ese día. Cuando la criatura implantada muera o sea destruida, la bomba detonará en la casilla de la criatura como si fuera una bomba retardada preparada por ti (aunque puedes preparar el daño de la bomba para que sea menor que el daño normal de tus bombas). Puedes usar cualquier descubrimiento aplicable a tus bombas sobre esta bomba implantada (bomba ácida, bomba gélida, bomba de humo, etc.) de forma normal. La bomba detonará automáticamente 24 horas después de que la implantes en la criatura.

Si gastas 150 po en reactivos alquímicos por dado de daño de la bomba (por ejemplo, 750 po para una bomba de 5d6), la bomba no explotará automáticamente tras 24 horas y sólo detonará si la criatura muere o es destruida (24 horas después de la implantación, esta bomba ya no cuenta para tu total diario).

Implantar una bomba es tan invasivo como utilizar la habilidad de Sanar para tratar heridas mortales y deja cicatrices quirúrgicas a menos que la criatura sea curada con magia o aptitudes como la regeneración o curación rápida. Algunas criaturas (como cienos, elementales y criaturas incorpóreas) no pueden tener bombas implantadas en ellas. Retirar una bomba implantada requiere una prueba de Sanar para tratar heridas mortales, seguida de un conjuro de *disipar magia* o una prueba de Inutilizar mecanismo para neutralizar la bomba (CD = 11 + el nivel de lanzador del alquimista).

INCORPORACIÓN KI (UM) *Ki Stand*

Si un oponente te derriba, rápidamente le respondes con un ataque.

Prerrequisito: reserva de Ki.

Beneficio: mientras te quede al menos 1 punto de ki en tu reserva de ki, puedes levantarte como acción rápida que provoca ataques de oportunidad. Puedes gastar 1 punto de tu reserva de kipara levantarte como acción rápida sin provocar ataques de oportunidad.

INTERFERENCIA DIVINA (UM) *Divine Interference*

Puedes convertir un conjuro para interferir en el ataque de tu enemigo.

Prerrequisitos: lanzador de conjuros divinos, nivel 10° de lanzador.

Beneficio: como acción inmediata, cuando un enemigo a un máximo de 30 pies golpee a un aliado con un ataque, puedes sacrificar un conjuro divino preparado o (si eres un lanzador de conjuros espontáneo) un espacio de conjuro sin usar y hacer que el enemigo repita la tirada de ataque. El segundo ataque recibe un penalizador igual al nivel del conjuro que has sacrificado. Debes sacrificar un conjuro de nivel 1 o superior para usar esta aptitud. Tenga o no éxito el segundo ataque, no puedes volver a usar este efecto sobre la misma criatura durante 1 día.

INTUICIÓN DE ORÁCULO (UM) *Oracular Intuition*

Eres altamente sensible a la magia y los cambios en el comportamiento de una persona.

Prerrequisito: misterio como rasgo de clase.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a las pruebas de Averiguar intenciones y Conocimiento de conjuros. Si tienes 10 o más rangos en una de esas habilidades, el bonificador aumenta hasta +4 para esa habilidad

JUICIO EXPLOSIVO (UM) *Judgment Surge*

Una vez al día, el poder de tu fe aumenta, potenciando tus juicios.

Prerrequisitos: Juicio como rasgo de clase.

Beneficio: una vez al día puedes tratar tu nivel de clase para tu rasgo de clase de Juicio como si fuera 3 niveles mayor de lo normal. Si tienes varios juicios activos al mismo tiempo, este beneficio se aplica a todos ellos.

JUICIO PREDILECTO (UM) *Favored Judgment*

Tu juicio contra un tipo particular de criatura es especialmente severo.

Prerrequisitos: Sab 13, rasgo de clase de Juicio.

Beneficio: elige una raza predilecta de la lista de enemigos predilectos del explorador. Cualquier bonificador sagrado o profano que obtengas debido a un juicio es 1 punto mayor para los ataques que hagas contra las criaturas que coincidan con el enemigo predilecto seleccionado o contra los ataques que recibas de ellas.

Especial: Puedes elegir esta dote múltiples veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que elijas la dote, se aplica a un tipo distinto de enemigo predilecto.

MAESTRÍA CON CRÍTICOS DE PLAGA [CRÍTICO] (UM) *Blighted Critical Mastery*

Controlas el tipo de plaga de conjuro que tus críticos infunden a tu oponente.

Prerrequisitos: Crítico de plaga, Soltura con críticos, nivel 9º de lanzador.

Beneficio: cuando aplicas una plaga de conjuro a través de las dotes de Crítico de plaga o Crítico de plaga mayor, puedes elegir la plaga de conjuro que aplicas en lugar de determinarla aleatoriamente.

MAESTRO DEL BASTÓN [COMBATE] (UM) *Quarterstaff Master*

Puedes usar un bastón tanto como un arma a dos manos como a una mano.

Prerrequisitos: Soltura con un arma (bastón), ataque base +5.

Beneficio: empleando distintas posturas y técnicas, puedes manejar un bastón como un arma a una mano. Al comienzo de tu turno, decides si vas a usar el bastón como un arma a una o dos manos. Cuando la uses a una mano, tu otra mano queda libre y no puedes usar el bastón como un arma doble. Puedes elegir la dote de Especialización con un arma (bastón) incluso si no tienes niveles de guerrero.

METAFOCO ESPONTÁNEO (UM) *Spontaneous Metafocus*

Puedes concentrarte para combinar uno de tus conjuros conocidos y una de tus dotes metamágicas.

Prerrequisitos: Car 13, una dote metamágica, capaz de lanzar conjuros espontáneamente.

Beneficio: elige un conjuro que seas capaz de lanzar espontáneamente. Cuando apliques dotes metamágicas a ese conjuro, puedes lanzar el conjuro usando el tiempo normal de lanzamiento en lugar del tiempo de lanzamiento más lento.

Especial: puedes elegir esta dote varias veces. Cada vez que lo hagas, elige un nuevo conjuro que puedas lanzar espontáneamente; la dote se aplicará a ese conjuro.

MIRADA INTIMIDADORA (UM) *Intimidating Gaze*

Hay algo en tus ojos que asusta a la gente.

Prerrequisitos: Car 13+, rasgo de clase Mirada severa, Intimidar 5 rangos.

Beneficio: una vez al día, como acción gratuita, cuando hagas una prueba de habilidad de Intimidar, puedes tirar el dado dos veces y elegir el mejor resultado.

MIRADA PERSPICAZ (UM) *Insightful Gaze*

En tus interacciones personales, te das cuenta de lo que otras personas no. Es difícil que algo se te escape.

Prerrequisitos: rasgo de clase Mirada severa, Averiguar intenciones 5 rangos.

Beneficio: cuando hagas una prueba de Averiguar intenciones opuesta a la prueba de Engañar de otro, puedes tirar dos veces y elegir el mejor resultado.

MUERE POR TU AMO (UM) *Die for Your Master*

Tu familiar tumor hará cualquier cosa para salvar tu vida.

Prerrequisitos: descubrimiento de alquimista de Familiar tumor.

Beneficio: si tu familiar tumor está pegado y quedas reducido a 0 o menos puntos de golpe por daño en combate (por armas u otro golpe, no un conjuro o aptitud especial), el familiar se interpondrá en el camino del ataque como acción inmediata. Si supera un tiro de salvación de Reflejos (CD = daño causado), recibe todo el daño del ataque; si falla, recibe la mitad del daño y tú recibes la otra mitad.

El familiar debe ser consciente del ataque y ser capaz de reaccionar para utilizar esta aptitud y sólo puede hacerlo una vez al día. Si pierde su bonificador por Destreza a la CA, no puede usar esta aptitud. Ya que este efecto normalmente no permitiría hacer un tiro de salvación de Reflejos para recibir la mitad del daño, su aptitud de evasión mejorada no se aplica a este tiro de salvación.

MÚSICA DE FUEGO (UM) *Fire Music*

Tu aptitud para controlar el fuego y tu música de bardo han creado una extraña mezcla de ambas magias.

Prerrequisitos: Conocimiento de conjuros 5 rangos, aptitud para lanzar conjuros de bardo, aptitud para lanzar un conjuro arcano de fuego de alguna otra clase de personaje lanzadora de conjuros.

Beneficio: cuando lances un conjuro de bardo que cause daño, puedes reemplazar el daño normal del conjuro por daño de fuego o dividir el daño del conjuro de forma que la mitad sea daño normal y la otra mitad sea daño por fuego.

Si lanzas un conjuro de *convocar monstruo* como conjuro de bardo, puedes elegir otorgar a la criatura invocada una apariencia llameante, que le dará resistencia al fuego 5 y añade +1 punto de daño de fuego a todos sus ataques naturales. La criatura irradia luz tenue en un radio de 5 pies. Este aspecto de la dote no tiene efecto si la criatura ya posee el subtipo de fuego. Cuando uses esta dote, el conjuro afectado obtiene el descriptor de fuego.

OJOS DEL JUICIO (UM) *Eyes of Judgment*

Las auténticas motivaciones de las criaturas no pueden escapar a tu perspicaz mirada.

Prerrequisitos: rasgo de clase Detectar alineamiento, nivel 6 de lanzador.

Beneficio: cuando uses tu rasgo de clase de detectar alineamiento, puedes pasar 3 asaltos estudiando a una criatura a un máximo de 60 pies. No puedes realizar otras acciones mientras tanto. Después de que haya pasado ese tiempo, descubres el alineamiento de la criatura.

PALABRA DE CURACIÓN (UM) *Word of Healing*

Usando la misma energía divina que con tu aptitud de imposición de manos, puedes curar a otros a distancia.

Prerrequisito: imposición de manos como rasgo de clase.

Beneficio: puedes usar tu imposición de manos para curar a otra criatura un alcance de 30 pies como acción estándar que no provoca ataques de oportunidad. Debes ser capaz de hablar y tener una mano libre para usar esta aptitud. El objetivo se cura la mitad de la cantidad que se habría curado si lo hubieras tocado, pero gana los beneficios de tus piedades de forma normal.

PASOS DESLIZANTES (UM) *Gliding Steps*

Patinas sobre la superficie de la tierra como si te deslizaras sobre el hielo.

Prerrequisitos: Esquiva, Movilidad, Movimientos ágiles, reserva de *ki*.

Beneficio: si tienes al menos un punto de *ki* en tu reserva de *ki*, cuando te muevas no provocarás ataques de oportunidad al abandonar la primera casilla de tu movimiento. Puedes gastar 1 punto de *ki* para no provocar ataques de oportunidad durante el resto del movimiento.

PERSPICACIA PENSATIVA (UM) *Thoughtful Discernment*

Al pararle a recordar, descubres una mentira en lo que una vez

pensaste que eran las palabras verdaderas.

Prerrequisito: Discernir mentiras como rasgo de clase.

Beneficio: una vez al día como acción gratuita, puedes volver a pensar en una única frase que hayas oído en el último día y determinar si era mentira. Esto funciona como el conjuro *discernir mentiras*, pero en lugar de afectar a una criatura, afecta a una única frase pronunciada por una criatura.

Por ejemplo, si el rey te dijo "Mi hija está en el dungeon del monstruo", antes de partir para encontrarla, siempre que el rey te lo haya dicho en el último día, puedes usar esta dote para determinar si el rey mintió deliberadamente cuando pronunció esa frase.

PIEDAD FINAL (UM) *Ultimate Mercy*

Usando imposición de manos, puedes devolver la vida a los muertos.

Prerrequisitos: Car 19, Piedad mayor, imposición de manos, rasgo de clase de piedad.

Beneficio: puedes gastar 10 usos de imposición de manos para traer a una única criatura muerta que toques de vuelta a la vida como con un conjuro de *revivir a los muertos* con un nivel de lanzador igual a tu nivel de paladín. Debes proporcionar el componente material para *revivir a los muertos* o aceptar 1 nivel negativo temporal; este nivel desaparece automáticamente tras 24 horas, nunca se convierte en un nivel negativo permanente y no puede evitado de ninguna forma excepto esperando a que expire su duración.

PIEDAD MAYOR (UM) *Greater Mercy*

Tu piedad tiene increíbles propiedades recuperadoras.

Prerrequisitos: Car 13, rasgo de clase Imposición de manos, rasgo de clase Piedad.

Beneficio: cuando usas tu aptitud de imposición de manos y el objetivo de esa aptitud no tiene ninguna condición que tus piedades puedan eliminar, en su lugar curas +1d6 puntos de daño adicionales.

PRESERVADOR PLANAL (UM) *Planar Preservationist*

Sabes como preservar y reconstituir monstruos extraplanares del mismo modo que los animales normales.

Prerrequisito: arquetipo de alquimista preservador.

Beneficio: por cada extracto de *Convocar aliado natural* que conozcas, aprendes el conjuro de *convocar monstruo* equivalente como un extracto. Si más tarde aprendes otros extractos de *convocar aliado natural*, automáticamente aprendes el conjuro de *convocar monstruo* equivalente como un extracto.

PRODIGIO (UM) *Prodigy*

Tienes una habilidad natural en las artes, profesiones y la adquisición de conocimientos.

Beneficio: elige dos habilidades de Artesanía, Oficio o Interpretar en cualquier combinación (dos habilidades de Artesanía, una habili-

dad de Artesanía y una de Interpretar, etc.). Recibes un bonificador +2 a las pruebas de estas habilidades. Si posees 10 o más rangos en cualquier da estas habilidades, el bonificador aumenta a +4 para esa habilidad.

Especial: Puedes elegir esta dote múltiples veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que elijas la dote, se aplica a dos nuevas habilidades.

RECOMPENSA DE LA GRACIA (UM) *Reward of Grace*

Cuando impones tus manos, la energía divina fluye a través de ti, concediéndote su gracia.

Prerrequisito: imposición de manos como rasgo de clase.

Beneficio: cada vez que uses tu aptitud de imposición de manos, obtienes un bonificador +1 sagrado a todas las tiradas de ataque durante 1 asalto.

RECOMPENSA DE LA VIDA (UM) *Reward of Life*

Cuando impones tus manos, también resultas sanado.

Prerrequisito: imposición de manos como rasgo de clase.

Beneficio: cada vez que uses tu aptitud de imposición de manos para curar a una criatura que no seas tú, recuperas un número de puntos de golpe igual a tu bonificador de Carisma. Esta aptitud no tiene efectos si usas tu imposición de manos para dañar a los muertos vivientes.

RECHAZAR LA MUERTE (UM) *Deny Death*

Tu ki es tan fuerte que puede rechazar la muerte.

Prerrequisito: Reserva de *ki*, aguante.

Beneficio: mientras te quede 1 punto de *ki* en tu reserva de *ki*, cuando falles tu prueba de Constitución para estabilizarte, no pierdes 1 punto de golpe. Si tienes éxito en la prueba, puedes gastar 1 punto de *k* para curar 1d6 puntos de golpe. Si consigues un 20 natural en la prueba para estabilizarte, puedes gastar 1 punto de *k* para curarte 2d6 puntos de golpe en lugar de 1d6.

RESERVA ARCANA ADICIONAL (UM) *Extra Arcane Pool*

Has aprendido a extraer más poder de tu reserva arcana.

Prerrequisito: rasgo de clase de Reserva arcana.

Beneficio: tu reserva arcana aumenta en 2.

Especial: Puedes elegir esta dote varias veces. Sus efectos se apilan, obteniendo un aumento de tu reserva arcana cada vez que eliges la dote.

RESOLUCIÓN FINAL (UM) *Ultimate Resolve*

Tu aura de resolución no cae contigo.

Prerrequisito: Aura de resolución como rasgo de clase.

Beneficio: tu aura de resolución es una emanación de 20 pies y no finaliza cuando quedas inconsciente.

Normal: el aura de resolución afecta a los aliados a 10 pies y finaliza cuando quedas inconsciente.

REVELACIONES ABUNDANTES (UM) *Abundant Revelations*

Puedes sondear las profundidades de tu misterio para usar tus revelaciones más a menudo.

Prerrequisito: rasgo de clase de Misterio.

Beneficio: elige una de tus revelaciones que tenga un número de usos diarios. Obtienes 1 uso adicional al día de esa revelación.

Especial: Puedes elegir esta dote múltiples veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que elijas la dote, se aplica a una nueva revelación.

SABER PROHIBIDO (UM) *Unsanctioned Knowledge*

Has investigado en textos prohibidos y estás al tanto de magia poderosa pero prohibida.

Prerrequisitos: Int 13, aptitud para lanzar conjuros de paladín de nivel 1.

Beneficio: elige un conjuro de nivel 1, uno de nivel 2, uno de nivel 3 y uno de nivel 4 la las listas de conjuros de bardo, clérigo, inquisidor u oráculo. Añade estos conjuros a tu lista de conjuros de paladín como conjuros de paladín del nivel apropiado. Una vez elegidos, estos conjuros no pueden cambiarse.

SACERDOTE GUERRERO (UM) *Warrior Priest*

Tu religión es un escudo y un arma en la batalla.

Prerrequisitos: aptitud para lanzar conjuros divinos, dominio o misterio como rasgo de clase de dominio.

Beneficio: obtienes un bonificador +1 a tus pruebas de iniciativa y un bonificador +2 de concentración a las pruebas para lanzar un conjuro o usar una aptitud sortillega cuando conjuras a la defensiva o estás apresado.

SEÑOR DE LOS NO MUERTOS (UM) *Undead Master*

Puedes formar vastos ejércitos de muertos vivientes para que te sirvan.

Prerrequisitos: Soltura con una escuela de magia (nigromancia), la aptitud de lanzar *reanimar muertos* o *comandar muertos vivientes*.

Beneficio: cuando lanzas *reanimar a los muertos* o usas la dote de Comandar muertos vivientes, se considera que eres cuatro niveles superior al determinar el número de Dados de Golpe que animas. Cuando lanzas *comandar muertos vivientes*, la duración se dobla.

SEÑUELO VITAL (UM) *Life Lure*

Tu energía positiva canalizada es irresistiblemente dulce para los muertos vivientes cercanos.

Prerrequisito: canalizar energía positiva como rasgo de clase.

Beneficio: como acción estándar, puedes canalizar energía positiva para fascinar a todos los muertos vivientes a un máximo de 30 pies durante un número de asaltos igual a tu modificador de Carisma (mínimo 1). Los muertos vivientes que superen un tiro de salvación de Voluntad (CD 10 + la mitad de tu nivel de clérigo + tu modificador de Carisma) no se ven afectados. Canalizar energía de esta forma no cura ni daña a las criaturas.

SOLTURA CAMBIAFORMAS (UM) *Shaping Focus*

Tus poderes de cambiaformas superan tus chapoteos en la fe druídica.

Prerrequisitos: forma salvaje como rasgo de clase, Saber (naturalidad) 5 rangos.

Beneficio: si eres un druida multiclase, tu aptitud de cambio de forma se calcula como si tu nivel de druida fuera cuatro niveles mayor, hasta un máximo igual a tu nivel de personaje.

Especial: esta dote no tiene efecto si no eres un druida multiclase.

TEURGÍA (UM) *Theurgy*

Puedes doblar el poder de la magia arcana y divina.

Prerrequisitos: Sab 13, Int o Car 13, capaz de lanzar conjuros arcanos de nivel 1, capaz de lanzar conjuros divinos de nivel 1.

Beneficio: puedes aumentar el poder de tus conjuros divinos con energía arcana y aumentar tus conjuros arcanos con energía divina.

Al lanzar un conjuro divino, puedes sacrificar un espacio de conjuro arcano o un conjuro arcano preparado del mismo nivel del conjuro o superior como acción rápida. El nivel de lanzador para ese conjuro divino aumenta en + 1.

Al lanzar un conjuro arcano, puedes sacrificar un espacio de conjuro divino o un conjuro divino preparado del mismo nivel del conjuro o superior como acción rápida. La mitad del daño causado por el conjuro arcano se convierte en sagrado (si canalizas energía positiva) o sacrílego (si canalizas energía negativa).

TRAMPA DE EXPLORADOR AVANZADA (UM) *Advanced Ranger Trap*

Tus trampas de explorador son especialmente difíciles de detectar y evitar.

Prerrequisitos: rasgo de clase de Trampas, explorador de 5º nivel.

Beneficio: suma +1 a la Clase de Dificultad de todas las pruebas de habilidad de Percepción y Desactivar mecanismo para encontrar o desarmar las trampas que crees con tu rasgo de clase de trampas.

Añade un +1 a la Clase de Dificultad de todos los tiros de salvación contra los efectos de las trampas que crees con tu rasgo de clase de trampas.

TRAMPAS DE EXPLORADOR ADICIONALES (UM)

Extra Ranger Trap

Puedes usar tus trampas de explorador más a menudo.

Prerrequisito: rasgo de clase Trampas.

Beneficio: puedes usar tus trampas de explorador dos veces adicionales al día.

TRUCOS/ORACIONES ADICIONALES (UM) *Extra Cantrips or Orisons*

Eres un maestro de los conjuros menores.

Prerrequisitos: aptitud para usar trucos u oraciones.

Beneficio: añade dos trucos a tu lista de trucos conocidos o dos oraciones a tu lista de oraciones conocidas.

Especial: puedes elegir esta dote varias veces. Cada vez que lo hagas, añade dos trucos u oraciones a tus conjuros conocidos.

VIDENTE DEL PECADO (UM) *Sin Seer*

Al contrario que otros que han adoptado un juramento contra los no muertos (ver página 60 de *Ultimate Magic*), tu preocupación por los muertos vivientes no nubla tu visión del bien y el mal.

Prerrequisito: rasgo de clase de paladín de Detectar muertos vivos.

Beneficio: obtienes el rasgo de clase *detectar el mal*. Puedes usar este o el rasgo de clase *detectar muertos vivos*, pero no los dos al mismo tiempo.

VÍNCULO SENSORIAL (UM) *Sense Link*

Cuando tú y tu eidolon compartís sentidos, vuestras mentes combinadas te conceden excepcionales poderes de observación.

Prerrequisito: Compartir sentidos como rasgo de clase.

Beneficio: cuando compartes los sentidos de tu eidolon, obtienes un bonificador +4 de competencia a las pruebas de Percepción mientras dure tu aptitud de compartir sentidos.

VISIONARIO PROFÉTICO (UM) *Prophetic Visionary*

Tus aptitudes de oráculo te permiten entrever el futuro.

Prerrequisito: misterio como rasgo de clase.

Beneficio: una vez al día, puedes entrar en un profundo trance para recibir una visión del futuro. El trance dura 10 minutos, durante los cuales no puedes realizar otras acciones. Si eres interrumpido, debes comenzar de nuevo. Cuando entras en trance, sabes si una acción en concreto en el futuro inmediato te dará buenos o malos resultados, como un conjuro de *augurio* con un 70% de posibilidades de éxito.

VOZ DE LA SIBILA (UM) *Voice of the Sibyl*

Tu voz es extrañamente irresistible.

Prerrequisito: Car 15.

Beneficio: obtienes un bonificador +1 a las pruebas de habilidad de Engañar, Diplomacia e Interpretar (oratoria). Si tienes 10 o más rangos en una de estas habilidades, el bonificador aumenta a +3 para esa habilidad. No recibes esos bonificadores si no usas tu voz cuando utilices la habilidad (como al usar Engañar para fingir en combate).

ZANCADA MÍSTICA (UM) *Mystic Stride*

La vegetación encantada no bloquea tu camino.

Prerrequisitos: Des 15, Movimientos ágiles, rasgo de clase de zancada forestal.

Beneficio: puedes moverte a tu velocidad completa incluso a través de arbustos espinosos, brezos y áreas de maleza que estén encantadas o manipuladas mágicamente para impedir el movimiento, incluso en aquellas áreas que producen el estado de enmarañado.

Normal: zancada forestal no se aplica en arbustos espinosos, brezos y áreas de maleza que hayan sido encantadas o manipuladas mágicamente.

CAP. 6: DOTES DEL "BESTIARIO I".

APRESURAR APTITUD SORTÍLEGA (B1) *Quicken Spell-Like Ability*

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

Prerrequisito: aptitud sortílega con NL 10° o mayor.

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

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

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

Una aptitud sortílega que duplique un conjuro con un tiempo de lanzamiento mayor de 1 asalto completo no puede ser apresurada. Normal: el uso de una aptitud sortílega normalmente requiere una acción estándar (como mínimo) y provoca un ataque de oportunidad.

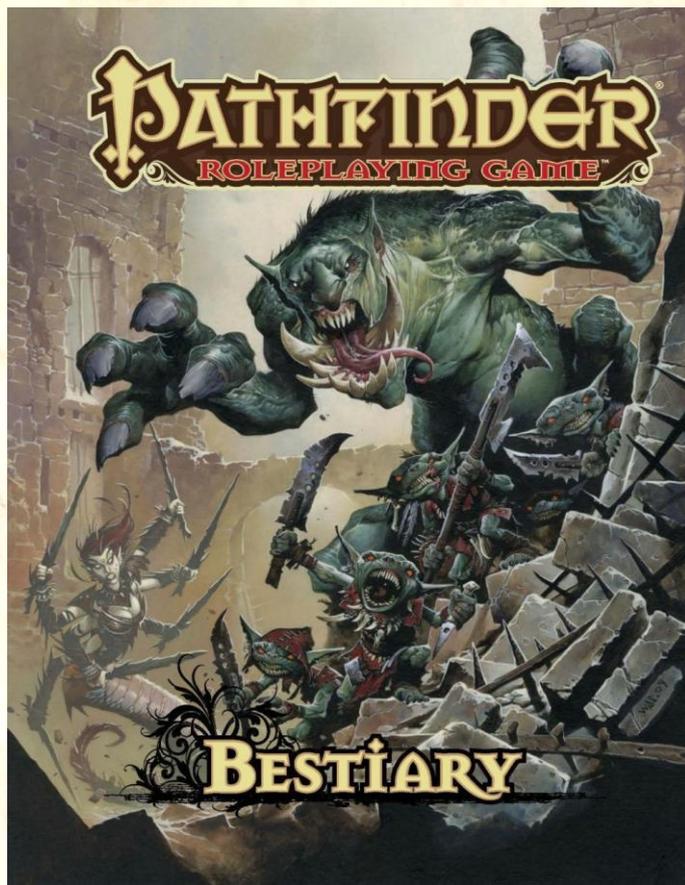
Especial: esta dote puede seleccionarse varias veces. Cada vez que se elija, la criatura puede aplicarla a una aptitud sortílega distinta.

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

ARMADURA NATURAL MEJORADA (B1) *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.

ATAQUE EN VUELO (B1) *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] (B1) *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 [COMBATE] (B1)

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.

COMBATE CON MÚLTIPLES ARMAS [COMBATE] (B1)

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.

ENGARRO (B1) *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 apresaa 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 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.

FABRICAR CONSTRUCTO [CREACIÓN DE OBJETOS]

(B1) *Craft Construct*

Puedes crear criaturas tipo constructo como los gólems.

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

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

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

FLOTAR (B1) *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 semi-esférica con un radio de 60 pies. Los vientos generados pueden apagar antorchas, pequeñas hogueras, linternas 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.

GOLPE DEMOLEDOR [COMBATE] (B1) *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.

POTENCIAR APTITUD SORTÍLEGA (B1) *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 6° 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.

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

SOLTURA CON UNA APTITUD (B1) *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.

VIRAJE BRUSCO (B1) *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.



Bloque 2: Dotes de D&D adaptadas a Pathfinder.

INTRODUCCIÓN:

En este bloque encontraréis las dotes de los diferentes manuales de D&D 3ª Ed. y D&D Ed. 3.5. La cantidad de manuales existentes para estas dos ediciones del juego es enorme, por lo que poco a poco iré añadiendo nuevos capítulos a este bloque.

Algunas de las dotes que irán apareciendo a lo largo de este bloque ya aparecen en los manuales de Pathfinder en su versión para las reglas de Pathfinder, de modo que las tenéis en el bloque anterior. Por eso puede que alguna dote de algún manual de 3ª y 3.5 esté omitida en este documento.

Al igual que en el bloque anterior, cada capítulo de este bloque se corresponde con un manual concreto, y en dicho capítulo encontraréis las dotes del manual correspondiente.

Respecto al orden de los capítulos de este bloque, he intentado seguir este orden: primero los manuales genéricos (Manuales del Jugador y Manuales del DM), luego los que hacen referencia a las clases de jugador (agrupados por ediciones o colecciones), luego los que hacen referencia a razas, etc. Para ver el orden consulta el índice en la página 3 de este manual.

En lo que se refiere al contenido de cada capítulo, primero he incluido un apartado con la explicación de los grupos de dotes que aparecen en el manual que se analiza en el capítulo, con una adaptación a las reglas de Pathfinder cuando he considerado que era necesario. Y a continuación encontrarás la descripción de las dotes en orden alfabético, con una adaptación a las reglas de Pathfinder cuando he considerado que era necesario.

Respecto a los tipos de modificaciones que encontrarás a lo largo de este bloque para adaptar las dotes de D&D a las reglas de Pathfinder, podemos hablar de lo siguiente:

- Las reglas de las habilidades han cambiado con las reglas de Pathfinder, pues ahora el límite de rangos que puedes invertir en una habilidad no es igual a tu nivel de personaje +3, sino simplemente igual a tu cantidad de DG, por lo que habrá que modificar los rangos requeridos para las dotes.
- Continuando con las reglas de las habilidades, hay que destacar que en Pathfinder muchas habilidades han desaparecido o han cambiado su nombre, pues en ocasiones dos o tres habilidades han sido unidas en una sola. Esto también habrá que tenerlo en cuenta.
- Y por último señalar que muchas clases de personaje han sufrido muchos cambios en Pathfinder respecto a D&D, por lo que muchas dotes orientas a clases específicas deberán experimentar modificaciones para poderlas usar con las reglas de Pathfinder.

CAP. I: DOTES DEL "MANUAL DEL JUGADOR I, D&D 3.5":

INTRODUCCIÓN:

La inmensa mayoría de las dotes que aparecen en el "Manual del Jugador I, D&D 3.5" tienen su versión en los principales manuales de Pathfinder ("Manual de Reglas Básicas Pathfinder RPG", "Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder", etc.). Se trata de las dotes básicas, las principales, de modo que todas ellas ya aparecen en los capítulos anteriores de este documento, pues las tenemos adaptadas a las reglas de Pathfinder en los manuales que se analizan en las páginas anteriores. Incluso algunas dotes del "Manual del Jugador I, D&D 3.5" ya no tienen cabida ni sentido en las reglas de Pathfinder, puesto que algunas reglas de las clases de jugador han cambiado con las nuevas reglas de Pathfinder. Esto mismo sucede con la dote de *Expulsión incrementada*, pues en Pathfinder la dote de *Canalización adicional* del "Manual de Reglas Básicas Pathfinder RPG" pasa a cumplir la misma función, puesto que las reglas de expulsar muertos vivientes han cambiado por completo y en Pathfinder la clase de clérigo ya no tiene la aptitud de clase de *expulsar muertos vivientes*, sino que tiene la aptitud de *canalizar energía*, y ahora para expulsar muertos vivientes debe seleccionar la dote *Expulsar muertos vivientes*, es decir, lo que hay que aumentar con dotes no es el número de expulsiones al día, sino el número de canalizaciones, ya que se expulsa con la canalización de energía. Algo similar ocurre con otras dotes, por ejemplo: la *Canalización mejorada* del Pathfinder sustituye a la *Expulsión mejorada* del "Manual del Jugador I, D&D 3.5".

En cambio hay unas pocas dotes del "Manual del Jugador I, D&D 3.5" que no aparecen en los manuales de reglas de Pathfinder y que en mi opinión puede ser interesante adaptarlas a las reglas de Pathfinder. De este modo, tal y como explicaba al principio de este documento, en algunas de las dotes que expongo en este capítulo aparece una aclaración (a la que llamo "Beneficios adaptados a las reglas de Pathfinder"), en la que planteo cómo se podría adaptar o modificar dicha dote para que se pueda usar con las reglas de Pathfinder.

Otra dote que en Pathfinder ha desaparecido es la de *Rastrear*, pues- to que ahora las reglas de rastrear han cambiado. En 3.5 si se quería seguir un rastro con una CD superior a 10 había que seleccionar la dote de *Rastrear*, en cambio ahora con las reglas de Pathfinder para seguir un rastro con una CD superior a 10 es suficiente con tener la habilidad de *Supervivencia* entrenada.

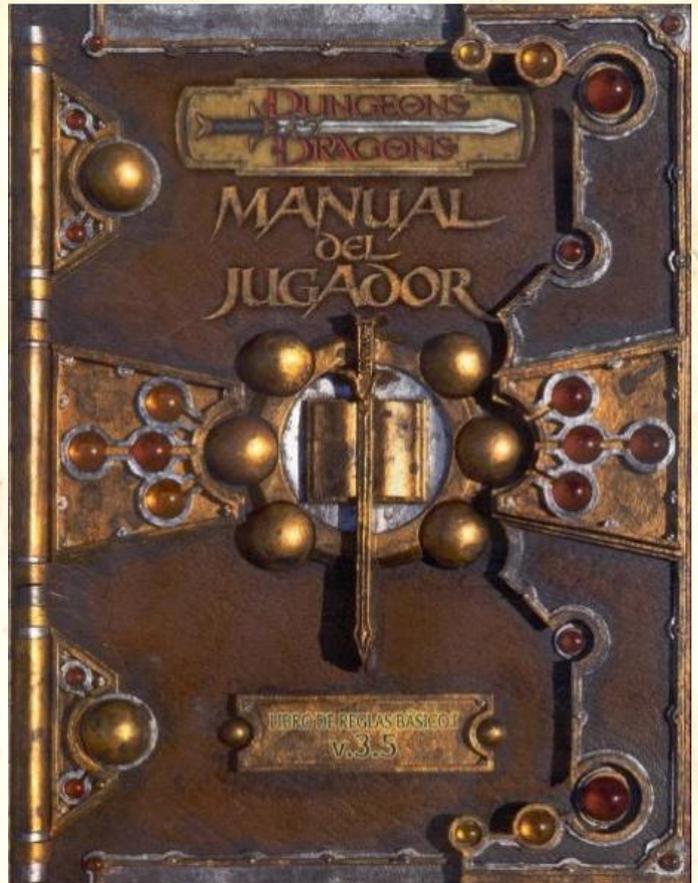
DESCRIPCIÓN DE LAS DOTES DEL "MANUAL DEL JUGADOR I, D&D 3.5":

Las dotes del "Manual del Jugador I, D&D 3.5" adaptadas a las reglas de Pathfinder y que no aparecen en otros manuales de Pathfinder son las siguientes:

ÁGIL [GENERAL] Agile

Eres especialmente flexible y tienes un buen equilibrio.

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



Adaptación a las reglas de Pathfinder: puesto que las dotes que mejoran las habilidades han cambiado en las reglas de Pathfinder y en dichas reglas ya no existe la habilidad *Equilibrio*, planteo las siguientes modificaciones para usar esta dote con las reglas de Pathfinder:

- **Beneficio (Pathfinder):** obtienes un bonificador de +2 en todas las pruebas de *Acrobacias* y *Escapismo*. Si tienes 10 o más rangos en una de estas habilidades, el bonificador se incrementa a +4 en esa habilidad.

APLICADO [GENERAL] Diligent

Tu actitud meticulosa 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*.

Adaptación a las reglas de Pathfinder: puesto que las dotes que mejoran las habilidades han cambiado en las reglas de Pathfinder y en dichas reglas la habilidad *Descifrar escritura* ha sido sustituida por la de *Lingüística*, planteo las siguientes modificaciones para usar esta dote con las reglas de Pathfinder:

- **Beneficio (Pathfinder):** obtienes un bonificador de +2 en todas las pruebas de *Lingüística* y *Tasación*. Si tienes 10 o más rangos en una de estas habilidades, el bonificador se incrementa a +4 en esa habilidad.

INVESTIGADOR [GENERAL] *Investigator*

Tienes habilidad para encontrar información.

Beneficio: Obtienes un bonificador +2 en todas las pruebas de *Buscar* y *Reunir información*.

Adaptación a las reglas de Pathfinder: puesto que las dotes que mejoran las habilidades han cambiado en las reglas de Pathfinder y en dichas reglas las habilidades *Buscar* y *Reunir información* han sido sustituidas por *Percepción* y *Diplomacia*, planteo las siguientes modificaciones para usar esta dote con las reglas de Pathfinder:

- **Beneficio (Pathfinder):** obtienes un bonificador de +2 en todas las pruebas de *Percepción* y *Diplomacia*. Si tienes 10 o más rangos en una de estas habilidades, el bonificador se incrementa a +4 en esa habilidad.

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*.

Adaptación a las reglas de Pathfinder: puesto que las dotes que mejoran las habilidades han cambiado en las reglas de Pathfinder, planteo las siguientes modificaciones para usar esta dote con las reglas de Pathfinder:

- **Beneficio (Pathfinder):** obtienes un bonificador de +2 en todas las pruebas de *Averiguar intenciones* y *Diplomacia*. Si tienes 10 o más rangos en una de estas habilidades, el bonificador se incrementa a +4 en esa habilidad.

CAP. 2: DOTES DEL "MANUAL DEL JUGADOR II, D&D 3.5"

INTRODUCCIÓN:

Hemos de destacar que, puesto que en las reglas de Pathfinder no existe el grupo de reglas llamado "guerrero", sino que este ha pasado a llamarse "combate", en las dotes de este capítulo que pertenezcan al grupo "guerrero" he sustituido dicha palabra por "combate".

GRUPOS DE DOTES DEL "MANUAL DEL JUGADOR II, D&D 3.5"

Los nuevos grupos o tipos del "Manual del Jugador II, D&D 3.5" adaptados a las reglas de Pathfinder y que no aparecen en otros manuales de Pathfinder son los siguientes:

CEREMONIALES: ["Manual del Jugador II, D&D 3.5"]

En mi opinión, este grupo de dotes no necesita ninguna adaptación para usar sus dotes con las reglas de Pathfinder, por lo que a continuación expongo la explicación del grupo tal cual aparece en el "Manual del Jugador II, D&D 3.5".

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.

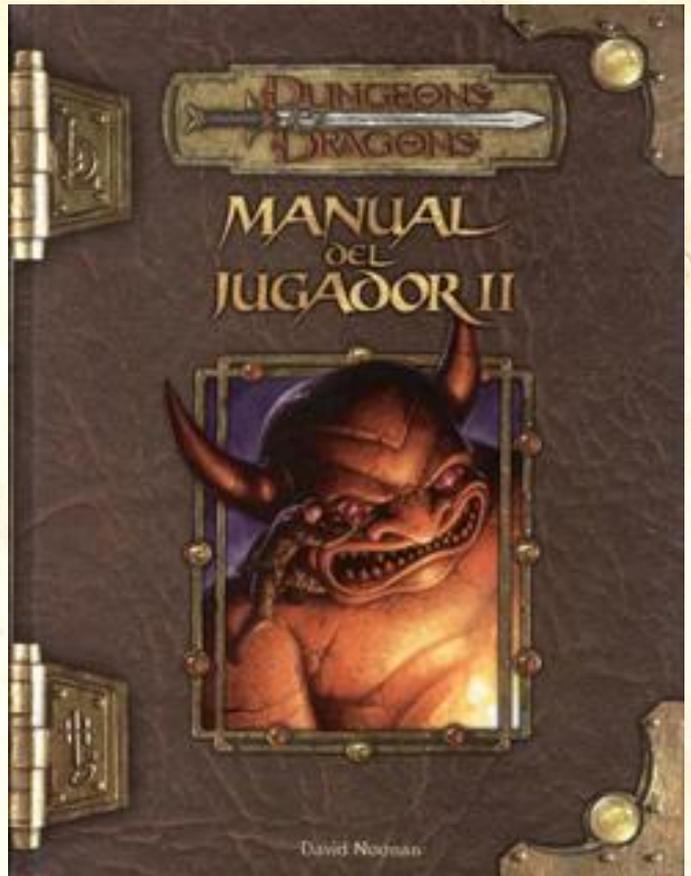
Una criatura puede beneficiarse de una ceremonia cada vez. Si tratas de realizar otra sobre la misma criatura, los beneficios de la primera terminarán de inmediato y se aplicarán los de la segunda.

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.

DIVINAS: ["Manual del Jugador II, D&D 3.5"]

Este grupo de dotes sí que necesita una adaptación para usar sus dotes con las reglas de Pathfinder, por lo que al final de la explicación de este grupo añado un punto en el que planteo una posible forma de usarlas con las reglas de Pathfinder. A continuación expongo la explicación del grupo tal cual aparece en el "Manual del Jugador II, D&D 3.5", y después la adaptación.

Reglas de D&D 3.5: Las dotes divinas son el coto privado de aquellos con la capacidad para expulsar o reprender muertos vivientes. En lugar de tratar de afectar a una criatura muerta viviente, podrás gastar un intanto de expulsión o reprensión para activar el beneficio de una de tus dotes divinas. Sólo podrás activar una dote divina por asalto, aunque si la duración de sus efectos te lo permite, podrás beneficiarte de varias de ellas si se solapan en el tiempo. Activar una dote divina es una aptitud sobrenatural, requiere un tipo de acción concreto o cierta cantidad de tiempo (dependiendo de la dote) y no provoca ataques de oportunidad a menos que se indique lo



contrario. Activar una dote divina no se considera un ataque, a menos que hacerlo dañe directamente a un objetivo.

Adaptación a las reglas de Pathfinder: al jugar con las reglas de Pathfinder, el modo de funcionamiento de este grupo sería el mismo, excepto por el siguiente cambio: puesto que, tal y como ya explicábamos antes, las reglas de la aptitud de clase del dérito (y similares) para expulsar o comandar muertos vivientes ha cambiado con las reglas de Pathfinder, hay que efectuar la siguiente modificación en este grupo de dotes: al usar una dote de este grupo se consume un uso de la aptitud de clase *Canalizar energía*. Por lo demás, el resto de lo explicado en las reglas de este grupo de dotes funcionaría igual tanto en D&D 3.5 como en Pathfinder.

Tú y tus jugadores debéis decidir si aplicar esta modificación para usar estas dotes con las reglas de Pathfinder, o si optar por otras modificaciones que se os ocurran.

HEREDADAS: ["Manual del Jugador II, D&D 3.5"]

Este grupo de dotes sí que necesita una adaptación para usar sus dotes con las reglas de Pathfinder, por lo que al final de la explicación de este grupo añado un punto en el que planteo una posible forma de usarlas con las reglas de Pathfinder. A continuación expongo la explicación del grupo tal cual aparece en el "Manual del Jugador II, D&D 3.5", y después la adaptación.

Reglas de D&D 3.5: 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,

BLOQUE 2: DOTES DE D&D ADAPTADAS A PATHFINDER. CAP. 2: DOTES DEL "MANUAL DEL JUGADOR II, D&D 3.5".

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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder: debido a que la clase del Hechicero ha sido profundamente modificada en las reglas de Pathfinder, opino que el uso de las dotes de este grupo requiere ser modificado. En concreto me refiero a la línea de sangre: en 3.5 los hechiceros no tenían línea de sangre, simplemente se explicaba que había algo raro en su sangre (una herencia) que le permitía lanzar conjuros, pero no le daba otros poderes; en cambio en Pathfinder el hechicero debe seleccionar una línea de sangre concreta al 1º nivel (aberrante, abisal, arcana, celestial, destinada, dracónica, elemental, fata, infernal, muerta viviente, etc.), línea de sangre que le va otorgando poderes a medida que sube de nivel. De este modo, en mi opinión, para poder seleccionarlas estas dotes el hechicero debería haber elegido la línea de sangre apropiada, tal y como propongo en cada dote más adelante.

Tú y tus jugadores debéis decidir si aplicar esta modificación para usar estas dotes con las reglas de Pathfinder, o si optar por otras modificaciones que se os ocurran, o dejar las reglas de este grupo tal cual aparece en su versión de la 3.5.

MARCIALES: ["Manual del Jugador II, D&D 3.5"]

En mi opinión, este grupo de dotes no necesita ninguna adaptación para usar sus dotes con las reglas de Pathfinder, por lo que a continuación expongo la explicación del grupo tal cual aparece en el "Manual del Jugador II, D&D 3.5".

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 prerequisite). 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.

TÁCTICAS: ["Manual del Jugador II, D&D 3.5"]

En mi opinión, este grupo de dotes no necesita ninguna adaptación para usar sus dotes con las reglas de Pathfinder, por lo que a continuación expongo la explicación del grupo tal cual aparece en el "Manual del Jugador II, D&D 3.5". También creo que hay señalar que, pese a que estas dotes hablan de maniobras no tiene nada que ver con las Maniobras de Combate de las reglas de Pathfinder.

Las dotes tácticas permiten a los personajes llevar a cabo varias maniobras bastante contundentes.

Si juegas con un personaje que posea una o más dotes tácticas, serás el responsable de llevar la cuenta de las acciones necesarias para realizar las maniobras permitidas por ellas. También sería de agradecer que informases al DM que estás dando los pasos necesarios para llevar a cabo una de estas maniobras; algo del tipo de "Este asalto voy a usar mi respuesta punzante con el escudo. Te te aviso si obtengo mi bonificador de ataque contra cualquier enemigo que me ataque y falle" sería bastante adecuado.

Algunas descripciones de dotes tácticas hablan de primer asalto, segundo asalto, etc. Estos términos se refieren a la ejecución de la maniobra, no al encuentro en su conjunto. Por ejemplo, si tienes la dote *Uso experto de la capa*, no tendrás que situarte adyacente a un rival en el primer turno del encuentro para usar la maniobra de ataque encapotado. Cualquier asalto en el que te sitúes adyacente a un adversario se considerará el primero, a efectos de iniciar y utilizar dicha maniobra.



DESCRIPCIÓN DE LAS DOTES DEL "MANUAL DEL JUGADOR II, D&D 3.5"

Las dotes del "Manual del Jugador II, D&D 3.5" adaptadas a las reglas de Pathfinder y que no aparecen en otros manuales de Pathfinder son las siguientes:

ABALANZARSE CON DOS ARMAS [COMBATE] (MJ2)

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.

ACOMPANAMIENTO ARCANO (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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder: puesto que las reglas de las habilidades han cambiado con las reglas de Pathfinder, pues ahora el límite de rangos no es igual a tu nivel de personaje +3, sino simplemente igual a tu cantidad de DG, planteo las siguientes modificaciones para usar esta dote con las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** Interpretar 1 rango, Ostentación arcana, nivel 1 de lanzador arcano, rasgo de clase de Interpretación de bardo.
- **Beneficio (Pathfinder):** además de los beneficios otorgados por la dote en su versión de 3.5, planteo que la cantidad de asaltos en que se

alarguen los efectos de la interpretación del bardo se puedan sumar a los concedidos por otras dotes (como Interpretación persistente).

ACRÓBATA MARCIAL [COMBATE] (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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** Acrobacias 6 rangos.
- **Beneficios (Pathfinder):** bastaría con sustituir la prueba en la habilidad *Equilibrio* por una prueba en *Acrobacias*.

AGOTAMIENTO ARCANO (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.

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.

BLOQUE 2: DOTES DE D&D ADAPTADAS A PATHFINDER. CAP. 2: DOTES DEL "MANUAL DEL JUGADOR II, D&D 3.5".

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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder: puesto que las aptitudes del hechicero se han modificado y ampliado con las reglas de Pathfinder, planteo las siguientes modificaciones para usar esta dote con las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** hechicero de nivel 1, Herencia de hechicero celestial, línea de sangre celestial.
- **Comentario (Pathfinder):** para un hechicero con la línea de sangre celestial que alcance el nivel 9º esta dote no es útil, puesto que a nivel 9º su línea de sangre le otorga el poder de Alas del cielo, aunque sí que podría ser útil para hechicero que por cogerse niveles de otra clase o de alguna clase de prestigio no vaya nunca a alcanzar el nivel 9º de hechicero. De todos modos, recuerda que todas las adaptaciones de las dotes y grupos de dotes de 3.5 a Pathfinder que aparecen en este documento son adaptaciones libres realizadas por mí, de modo que tú y tus jugadores podéis modificarlas como queráis, y sois libres de usarlas como más se adapten a vuestro juego.

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 en fuego (si aún no lo había hecho).

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** Artesanía (alquimia) 3 rangos, Granadero.

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 reprender muertos vivientes.

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

Adaptación a las reglas de Pathfinder: puesto que las reglas de la aptitud de clase *Expulsar muertos vivientes* han cambiado con las reglas de Pathfinder, planteo las siguientes modificaciones para usar esta dote con las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** nivel 5 de lanzador divino, rasgo de clase *Canalizar energía (positiva o negativa)*.
- **Beneficio (Pathfinder):** podrás gastar un uso de tu canalización de energía como acción rápida para obtener RD 5/- hasta el inicio de tu siguiente turno.

ARROJAR ESCUDO [COMBATE] (MJ2) Shield Sling

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

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

Beneficio: podrás emplear un escudo ligero o pesado como arma arrojada, 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 arrojadas. 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 podrá 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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Beneficio (Pathfinder):** funcionaría exactamente igual que en su versión de la 3.5, pero el intento de derribo al lanzar el escudo se realizaría con las reglas de Maniobras de Combate de Pathfinder, siguiendo perdiendo el bono por tamaño al Bono de Maniobra de Combate (BMC).

ASALTO ABRUMADOR (MJ2) *Overwhelming assault*

Si atacas a un rival que no haga nada por evitar tus golpes, podrás aprovechar su apatía para descargar un ataque demoledor. 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 [COMBATE] (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.

ATACANTE EMBOZADO [TÁCTICA, COMBATE] (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: Escondarse 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 *Escondarse* 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 *Escondarse*.
- *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 *Escondarse* 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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder: puesto que las reglas de las habilidades han cambiado con las reglas de Pathfinder, planteo las siguientes modificaciones para usar esta dote con las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** Sigilo 9 rangos.
- **Beneficio (Pathfinder):** todas las referencias (pruebas, bonificadores y modificadores) a las habilidades de *Moverse sigilosamente* y *Escondarse*, son sustituidas por la habilidad *Sigilo*, y las referencias a la habilidad de *Avistar*, son sustituidas por la habilidad *Percepción*.

ATAQUE A FONDO [COMBATE] (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 PERFORANTE (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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Beneficio (Pathfinder):** funcionaría exactamente igual que en su versión de la 3.5, excepto porque se usarían las reglas de Maniobras de Combate de Pathfinder.

BLOQUE 2: DOTES DE D&D ADAPTADAS A PATHFINDER. CAP. 2: DOTES DEL "MANUAL DEL JUGADOR II, D&D 3.5".

ATAQUE RELÁMPAGO [COMBATE] (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.

AULLIDO DE HECHICERO INFERNAL [HEREDADA]

(MJ2) *Infernal Sorcerer Heritage*

Canalizas 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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** hechicero de nivel 1, Herencia de hechicero infernal, línea de sangre infernal.

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 rectitud 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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** hechicero de nivel 1, Herencia de hechicero celestial, línea de sangre celestial.

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 reprimir muertos vivientes.

Beneficio: podrás gastar un uso de reprimir 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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder: puesto que las reglas de la aptitud de clase Expulsar muertos vivientes han cambiado con las reglas de Pathfinder, planteo las siguientes modificaciones para usar esta dote con las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** nivel 9 de lanzador divino, rasgo de clase Canalizar energía (negativa).
- **Beneficio (Pathfinder):** los mismos beneficios que en su versión de 3.5 pero gastando un uso de tu canalización de energía.

BAILARÍN MARCIAL [COMBATE] (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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** ataque base +2, rasgo de clase de Interpretación de bardo.

BALLESTERO DE ÉLITE [COMBATE] (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 DEFENSIVO [COMBATE] (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.

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 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.

Llevar 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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** alineamiento bueno, Saber (religión) 1 rango.

- *Unción* (Saber [religión] 1 rango).

- *Purificación* (Saber [religión] 5 rangos).

- *Salvaguarda* (Saber [religión] 10 rangos).

CHOQUE DE TRENES [COMBATE] (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.

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 impacantes símbolos de tu oficio. Eres muy hábil conservando porciones de tus enemigos derrotados y convirtiéndolos 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 lleves 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,

BLOQUE 2: DOTES DE D&D ADAPTADAS A PATHFINDER. CAP. 2: DOTES DEL "MANUAL DEL JUGADOR II, D&D 3.5".

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 lleves 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 lleves.

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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** Artesanía (taxidermia) 3 rangos.

CON UNA MANO A LA ESPALDA [TÁCTICA, COMBATE] (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 esquivas adicionales 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 con 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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder: puesto que las reglas de las habilidades han cambiado con las reglas de Pathfinder, planteo las siguientes modificaciones para usar esta dote con las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** Acrobacias 3 rangos, ataque base +6.
- **Beneficio (Pathfinder):** todas las referencias a la habilidad de Pi-

ruetas, son sustituidas por la habilidad Acrobacias.

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 CASTIGADOR [METAMÁGICA] (MJ2) *Smiting Spell*

Canalizas 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 empuñes. 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 castigador 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. 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 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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Beneficio (Pathfinder):** todas las referencias (pruebas, bonificadores y modificadores) a la habilidad *Equilibrio*, son sustituidas por la habilidad *Acrobacias*.
- **Dote con el mismo nombre en Pathfinder (Pathfinder):** existe una dote con el mismo nombre el manual "Ultimate Magic; Pathfinder", pero ambas dotes conceden beneficios diferentes, por lo que las dos podrían funcionar a la perfección con las reglas de Pathfinder. Si quieres eres libre de cambiarle el nombre a una de las dos para diferenciarlas, o simplemente señalar de qué manual procede cada dote cuando la usas en la ficha de un PJ o PNJ.

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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Beneficio (Pathfinder):** todas las referencias (pruebas, bonificadores y modificadores) a la habilidad *Buscar*, son sustituidas por la habilidad *Percepción*.

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.

Especial: 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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Beneficio (Pathfinder):** Int 17 o elfo, Saber (arcano) 8 rangos.

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.

Un conjuro de convocación imbuida emplea un espacio de conjuro un nivel superior a lo normal.

CORTO ALCANCE [COMBATE] (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.

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.

BLOQUE 2: DOTES DE D&D ADAPTADAS A PATHFINDER. CAP. 2: DOTES DEL "MANUAL DEL JUGADOR II, D&D 3.5".

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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** rasgo de clase Canalizar energía (positiva).
- **Beneficio (Pathfinder):** igual pero gastando un uso de tu canalización de energía.

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 reprender 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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** rasgo de clase Canalizar energía (positiva o negativa).
- **Beneficio (Pathfinder):** igual pero gastando un uso de tu canalización de energía.

DEFENSA ACTIVA CON EL ESCUDO [COMBATE]

(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 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 KI ARDIENTE [COMBATE] (MJ2) *Fiery Ki Defense*

Al canalizar tu energía ki podrás envolver tu cuerpo con un sudario de llamas, que dañará a quien intente golpearlo.

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).

Adaptación a las reglas de Pathfinder: puesto que existe una dote similar a Puñetazo ardiente en la "Guía Avanzada del Jugador; Pathfinder" llamada Puño elemental (ver página 50 de este manual), propongo las siguientes modificaciones:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** Des 13, Sab 13, Impacto sin arma mejorado, Puñetazo ardiente (o Puño elemental), Puñetazo aturdidor, ataque base +8.

DEFENSA MARCIAL [MARCIAL, COMBATE] (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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder: en Pathfinder la dote Esquiva funciona de forma distinta que en 3.5, pues yo no otorga un bonificador de +1 a la CA contra un solo oponente, sino contra todos. Debido a esto, con las reglas de Pathfinder parte de los beneficios concedidos por la dote Defensa marcial no aportan nada. Por eso propongo las siguientes modificaciones:

- **Beneficios (Pathfinder):** mientras mantengas tu foco marcial, ganas un bonificador +1 de esquiva adicional a la CA. Si tienes tres dotes marciales o más, obtendrás otro +1 de esquiva adicional a la CA.

DESGARRAR CON DOS ARMAS [COMBATE] (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 empuñes, 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 determinarlo 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.

Dote ya existente en Pathfinder: esta dote ya existe con el mismo nombre en el "Manual de reglas básicas Pathfinder" (ver página 17 de este manual). Su versión en Pathfinder exige más prerrequisitos que esta versión de D&D 3.5, pero hay que señalar que la versión de Pathfinder otorga mayores beneficios que la de 3.5, pues con la de Pathfinder el daño adicional es de 1d10, mientras que con la de 3.5 el daño adicional es de 1d6. Personalmente planteo ignorar esta versión de 3.5 y usar la de Pathfinder, pero tú eres libre de usar la versión que más te guste.

DESOLLAR [COMBATE] (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 el 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.

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.

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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** mediano o 1 rango en Averiguar intenciones, Diplomacia y Engañar.

BLOQUE 2: DOTES DE D&D ADAPTADAS A PATHFINDER. CAP. 2: DOTES DEL "MANUAL DEL JUGADOR II, D&D 3.5".

DISPARO PENETRANTE [COMBATE] (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.

Regla de la casa: *En mi opinión esta dote es de las menos realistas con las que me he encontrado, por lo que para hacerla más realista planteo lo siguiente: en cuanto fallas el impacto contra una de las criaturas que se encuentran en la línea de 60' la dote deja de tener efecto, ya que la flecha (virote, bala de honda o cualquier otra munición) se desvía o se frena y ya no sigue dicha línea, por lo que las demás criaturas en la línea de 60' ya no se verán afectadas por esta dote.*

También planteo que esta dote pueda usarse también con armas de fuego.

Como siempre, tú y tus jugadores sois libres de usar estas modificaciones o no.

DISPARO SUPREMO [COMBATE] (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 preparas 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.

DUREZA ARCANIA [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.

EL AGUA VENCE A LA PIEDRA [COMBATE] (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).

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.

ESPECIALIZACIÓN CON ARMADURAS [COMBATE] *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 llesves 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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Beneficios (Pathfinder):** funcionaría igual, pero habría que añadir que la Reducción del Daño otorgada por esta dote se apila con la otorgada por el rasgo de clase del Guerrero Maestría con armadura.

ESPECIALIZACIÓN CON ESCUDOS [COMBATE]

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.

Dote ya existente en Pathfinder: esta dote ya existe con el mismo nombre en el "Manual de reglas básicas Pathfinder" (ver página 43 de este manual), pero hay que señalar que la versión de Pathfinder otorga diferentes beneficios que la de 3.5. De este modo planteo que las dos dotes puedan usarse sin ningún problema al jugar con las reglas de Pathfinder, pues únicamente coinciden en el nombre.

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.

ESTABILIDAD MARCIAL [MARCIAL, COMBATE] (MJ2)

Combat Stability

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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Beneficio (Pathfinder):** funcionaría exactamente igual que en su versión de la 3.5, pero se aplicarían las reglas de Maniobras de Combate de Pathfinder.

ESTALLIDO KI [COMBATE] (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 aturdidor, ataque base +8.

Beneficio: podrás gastar dos usos diarios de tu puñetazo aturdidor 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 de ki es un efecto de fuerza.

Si no arrojas el orbe antes del final de tu turno, se disipará sin causar ningún daño. Cuando elijas esta dote, ganarás un uso diario adicional de tu puñetazo aturdidor.

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 y un ataque base de +6 (podrá ignorar los demás prerrequisitos).

Adaptación a las reglas de Pathfinder: puesto que existe una dote similar a Puñetazo ardiente en la "Guía Avanzada del Jugador; Pathfinder" llamada Puño elemental (ver página 50 de este manual), propongo las siguientes modificaciones:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** Des 13, Sab 13, Impacto sin arma mejorado, Puñetazo ardiente (o Puño elemental), Puñetazo aturdidor, ataque base +8.

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 como rasgo de clase.

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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** Sigilo 6 rangos, evasión como rasgo de clase.

BLOQUE 2: DOTES DE D&D ADAPTADAS A PATHFINDER. CAP. 2: DOTES DEL "MANUAL DEL JUGADOR II, D&D 3.5".

• **Beneficio (Pathfinder):** todas las referencias a la habilidad de Esconderse, son sustituidas por la habilidad Sigilo.

EVASIÓN EN COMBATE [COMBATE] (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.

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, rasgo de clase 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 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, rasgo de clase 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, rasgo de clase 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	Cantidad de conjuros por nivel de conjuro		
	0º	1º	2º
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: rasgo de clase 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*.

FINTA ACROBÁTICA [COMBATE] (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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** Engañar 1 rango, Acrobacias 1 rango.
- **Beneficio (Pathfinder):** todas las referencias (pruebas, bonificadores y modificadores) a la habilidad de Piruetas, son sustituidas por la habilidad Acrobacias.

FLANQUEO ADAPTABLE [COMBATE] (MJ2) *Adaptable Flanker*

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 [COMBATE] (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.

FOCO MARCIAL [MARCIAL, COMBATE] (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.

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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** nivel 5 de lanzador divino, rasgo de clase Canalizar energía (positiva o negativa).
- **Beneficio (Pathfinder):** igual pero gastando un uso de tu canalización de energía.

FRENESÍ CORTANTE [COMBATE] (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.

FURIA DEL PUERCOESPÍN [TÁCTICA, COMBATE] (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

BLOQUE 2: DOTES DE D&D ADAPTADAS A PATHFINDER. CAP. 2: DOTES DEL "MANUAL DEL JUGADOR II, D&D 3.5".

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 que entrar en el espacio de tu rival, 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
Gigantesco	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 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.

GALLARDÍA EN COMBATE [TÁCTICA, COMBATE] (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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** Engañar 5 rangos, Interpretar 5 rangos, Intimidar 5 rangos.

GAMBITO DE ROBILAR [COMBATE] (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.

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.

GRANADERO [COMBATE] (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).

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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

• **Prerrequisitos (Pathfinder):** hechicero de nivel 1, línea de sangre celestial.

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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

• **Prerrequisitos (Pathfinder):** hechicero de nivel 1, línea de sangre infernal.

HOSTIGADOR ESPECTRAL [COMBATE] (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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

• **Beneficio (Pathfinder):** todas las referencias (pruebas, bonificadores y modificadores) a la habilidad de *Escuchar*, son sustituidas por la habilidad *Percepción*.

IMPACTO ACROBÁTICO [COMBATE] (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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

• **Prerrequisitos (Pathfinder):** *Acrobacias* 9 rangos.

BLOQUE 2: DOTES DE D&D ADAPTADAS A PATHFINDER. CAP. 2: DOTES DEL "MANUAL DEL JUGADOR II, D&D 3.5".

• **Beneficio (Pathfinder):** todas las referencias (pruebas, bonificadores y modificadores) a la habilidad de Piruetas, son sustituidas por la habilidad Acrobacias.

IMPACTO APLASTANTE [COMBATE] (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 BRUTAL [COMBATE] (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 *indispuesto* 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 INTIMIDATORIO [COMBATE] (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 restases 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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

• **Prerrequisitos (Pathfinder):** *Intimidar* 1 rango.

IMPACTO MARCIAL [MARCIAL, COMBATE] (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 SIN ARMA VERSÁTIL [COMBATE] (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.

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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** rasgo de clase *Canalizar energía* (positiva o negativa).
- **Beneficio (Pathfinder):** igual pero gastando un uso de tu canalización de energía.

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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder: puesto que las aptitudes del hechicero se han modificado y ampliado con las reglas de Pathfinder, planteo las siguientes modificaciones para usar esta dote con las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** hechicero de nivel 1, Herencia de hechicero celestial, línea de sangre celestial.
- **Comentario (Pathfinder):** un hechicero de nivel 1º con la línea de sangre celestial gana una aptitud parecida (*Fuego celestial*), por lo que puede que esta dote no interese a un jugador que interpreta un hechicero con las reglas de Pathfinder. De todos modos, incluyo esta adaptación a las reglas de Pathfinder por si a alguien le interesa.

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 semiorco, 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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** orco o semiorco, Saber (religión) 1 rango.
- **Hermanos de sangre** (Saber [religión] 1 rango).
- **Vínculo de hermandad vengativo** (Saber [religión] 5 rangos).

MAESTRÍA CON ARMA A DISTANCIA [COMBATE]

(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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Comentario (Pathfinder):** La dote funcionaría exactamente igual en las reglas de Pathfinder, el único problema es que esta dote se llama igual que el rasgo de clase que el Guerrero gana a nivel 20º en las reglas de Pathfinder. Puedes optar por cambiar el nombre de esta dote para evitar confusiones, pero por lo demás, no creo que haya ningún problema por usar esta dote en Pathfinder.

MAESTRÍA CON ARMA CUERPO A CUERPO [COMBATE]

(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.

BLOQUE 2: DOTES DE D&D ADAPTADAS A PATHFINDER. CAP. 2: DOTES DEL "MANUAL DEL JUGADOR II, D&D 3.5".

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.

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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Comentario (Pathfinder):** La dote funcionaría exactamente igual en las reglas de Pathfinder, el único problema es que esta dote se llama igual que el rasgo de clase que el Guerrero gana a nivel 20º en las reglas de Pathfinder. Puedes optar por cambiar el nombre de esta dote para evitar confusiones, pero por lo demás, no creo que haya ningún problema por usar esta dote en Pathfinder.

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.

- **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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** Car 13, Diplomacia 6 rangos.
- **Beneficio (Pathfinder):** todas las referencias (pruebas, bonificadores y modificadores) a las habilidades de Avistar y Escuchar, son sustituidas

por la habilidad Percepción.

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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Comentario (Pathfinder):** Un hechicero o mago de Pathfinder podría lanzar detectar magia de forma ilimitada si conoce el hechizo y lo tiene preparado, pues es de nivel 0 ("truco"). Pero con esta dote podría gastar ese espacio de conjuro preparado de nivel 0 para otro hechizo, y así tener detectar magia gratuito, además seguirías ganando el resto de beneficios de la dote. Es decir, esta dote puede funcionar perfectamente con las reglas de Pathfinder.

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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** rasgo de clase Canalizar energía (positiva).
- **Beneficio (Pathfinder):** igual pero gastando un uso de tu canalización de energía.

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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** *Percepción 3 rangos, Alerta o Soltura con una habilidad (percepción).*
- **Beneficio (Pathfinder):** *todas las referencias (pruebas, bonificadores y modificadores) a la habilidad de Escuchar son sustituidas por la habilidad Percepción. Además, los beneficios de esta dote sólo se ganan cuando la prueba de Percepción se realiza para percibir estímulos sonoros.*

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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** *hechicero de nivel 1, Herencia de hechicero infernal, línea de sangre infernal.*

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.

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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** *Interpretar 1 rango, nivel 1 de lanzador arcano.*

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'.

PROTECCIÓN ADICIONAL CON EL ESCUDO [COMBATE] (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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Beneficio (Pathfinder):** *con las reglas de Pathfinder funcionaría exactamente igual que en su versión de la 3.5, pero en este caso se usa con las reglas de Maniobras de Combate de Pathfinder, es decir, con esta dote el bono del escudo se suma a la DMC.*

PUÑETAZO ARDIENTE [COMBATE] (MJ2)

Fierg Fist

Al canalizar tu energía ki podrás envolver tus miembros con fuego mágico. Tus ataques sin armas causarán daño adicional por fuego.

BLOQUE 2: DOTES DE D&D ADAPTADAS A PATHFINDER. CAP. 2: DOTES DEL "MANUAL DEL JUGADOR II, D&D 3.5".

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.

Especial: un monje con la dote Puñetazo aturdidor podrá elegir esta dote adicional a 2º nivel, incluso si no cumple los demás prerrequisitos.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Dote similar en Pathfinder:** existe una dote similar en la "Guía Avanzada del Jugador; Pathfinder" llamada Puño elemental (ver página 50 de este manual), aunque sus beneficios son algo diferentes. Planteo que esta dote de 3.5 y la de Puño elemental de Pathfinder puedan ser elegidas indistintamente para cumplir los requisitos de otras dotes.

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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** rasgo de clase Canalizar energía (positiva).
- **Beneficio (Pathfinder):** Los efectos de esta básicamente son casi los mismos que los de una canalización de energía positiva, por lo que en principio no le veo mucha utilidad a esta dote. En mi opinión esta dote necesita ver modificados sus beneficios para usarla con las reglas de Pathfinder. Partiendo de la base de que la dote en 3.5 es como una canalización de Pathfinder pero con un área el doble de extensa, podemos jugar con la idea de hacer que esta dote otorgue una canalización que abarque más área. Una posibilidad que planteo son los siguientes cambios en sus beneficios: tu canalización de energía abarca un radio de 60' en lugar de 30', pero gasta dos usos en lugar de uno.

QUITARSE DE EN MEDIO [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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** Engañar 3 rangos, Sigilo 3 rangos.

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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** hechicero de nivel 1, Herencia de hechicero infernal, línea de sangre infernal.
- **Especial (Pathfinder):** esta resistencia al ácido y al frío se apilaría a la otorgada a un hechicero de nivel 20º con línea de sangre infernal por su poder de sangre Poder de la sima.

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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** hechicero de nivel 1, Herencia de hechicero celestial, otras dos dotes de hechicero celestial cualesquiera, línea de sangre celestial.
- **Comentario (Pathfinder):** funcionaría igual con la siguiente excepción: a nivel 7º un hechicero recibe el conjuro de círculo mágico contra el mal como conjuro adicional por su línea de sangre. Por eso propongo que esta dote no otorgue el conjuro círculo mágico contra el mal otorgado, sino el clarividencia/clarividencia. Recuerda que esto es una adaptación libre

y no oficial, así que como DM puedes decidir que otorgue cualquier otro hechizo de hechicero/mago de 3^{er} nivel. Tú y tus jugadores podéis adaptar esta dote como queráis, como más se adapten a vuestro juego.

SALTADOR CELESTIAL (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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** Acrobacias 1 rango.
- **Beneficios (Pathfinder):** cuando realices una prueba de Acrobacias para saltar, la CD no se duplicará si no puedes mover 10' en línea recta antes del salto. Si puedes moverte 10' en línea recta antes del salto, obtendrás un bonificador +5 de competencia a la prueba.
- **Normal (Pathfinder):** todas las pruebas de Acrobacias para saltar requieren una carrerilla de 10' en línea recta, o si no la CD del salto se duplica.

SUPREMACÍA CON UN ARMA [COMBATE] (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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

• **Comentario (Pathfinder):** puede parecer que uno de los beneficios de esta dote, el bonificador +4 para evitar ser desarmado cuando porte dicho tipo de arma, carece un poco de sentido, pues a nivel 20 el guerrero gana el rasgo de clase Maestría con armas, que, entre otras cosas hace que no pueda ser desarmado cuando porta un arma concreta (que el guerrero elige a nivel 20). Pero el bonificador +4 para evitar ser desarmado que otorga esta dote no es para un arma concreta, sino para un grupo, por lo que esta dote no plantea ningún problema para usarla con las reglas de Pathfinder. Por ejemplo, un guerrero de nivel 20 puede elegir el arma espada larga para su rasgo de clase Maestría con armas, y con ese arma no podrá ser desarmado. Y al elegir esta dote puede elegirla para el grupo de armas Hojas pesadas (Espada bastarda, Espada curva elfa, Alfanjón, Espadón, Espada larga, Cimitarra, Guadaña y Espada de dos hojas) y con ellas ganará un bonificador +4 para evitar ser desarmado.

El resto funcionaría tal cual aparece en la dote original, simplemente habría que tener en cuenta las reglas de Maniobras de Combate de Pathfinder.

TÁCTICO MARCIAL [COMBATE] (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.

TESIS ARCANAS (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 ocupará 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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** Saber (arcano) 6 rangos, aptitud para lanzar conjuros arcanos.

BLOQUE 2: DOTES DE D&D ADAPTADAS A PATHFINDER. CAP. 2: DOTES DEL "MANUAL DEL JUGADOR II, D&D 3.5".

USO ÁGIL DE ESCUDOS [COMBATE] (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 demoledores con ambos.

Prerrequisitos: Competencia con escudos, Especialización con escudos, Golpe con 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, COMBATE] (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.

VIGOR MARCIAL [MARCIAL, COMBATE] (MJ2) *Combat Vigor*

Mientras mantengas tu foco marcial, tu claridad de mente y la de-

terminación 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.

VÍNCULO ARCAÑO CON EL COMPAÑERO (MJ2) *Companion Spellbond*

Formas un vínculo mágico especial con tu compañero animal, que te permite compartir conjuros con él a mayor distancia.

Prerrequisitos: 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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder: tal y como ya dijimos al hablar de la dote *Compartir conjuros mejorado*, de la "Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder" (pág. 1.44), las reglas del rasgo de clase Familiar han cambiado en las reglas de Pathfinder, por lo que planteo los siguientes cambios:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** Conocimiento de conjuros 10 rangos, aptitud para adquirir un compañero animal, eidolon, familiar o montura especial, *Compartir conjuros mejorado*.
- **Beneficio (Pathfinder):** funcionaría exactamente, de hecho lo que hace esta dote es mejorar la dote de *Compartir conjuros mejorados* de la "Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder".

CAP. 3: DOTES DE "EL AVENTURERO COMPLETO, D&D 3.5"

INTRODUCCIÓN:

Tal y como ocurre con las dotes de otros manuales de D&D, algunas de las dotes del "Aventurero Completo" ya tienen su versión para las reglas de Pathfinder en algunos de los manuales del Pathfinder RPG. Este es el caso de la dote *Canción persistente*, que en Pathfinder se llama *Interpretación persistente* y aparece en la "Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder". Ambas dotes son iguales, pero *Interpretación persistente* está desarrollada para las reglas de Pathfinder, por eso he eliminado la dote *Canción persistente* de este compendio de dotes. Lo mismo pasa con la dote *Música adicional*, que en Pathfinder se llama *Interpretación adicional* y aparece en la "Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder".

GRUPOS DE DOTES DE "EL AVENTURERO COMPLETO, D&D 3.5"

Los nuevos grupos o tipos de dotes del "Aventurero Completo, D&D 3.5" adaptados a las reglas de Pathfinder y que no aparecen en otros manuales de Pathfinder son los siguientes:

BARDO: ["Aventurero Completo, D&D 3.5"]

Reglas de D&D 3.5: 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.

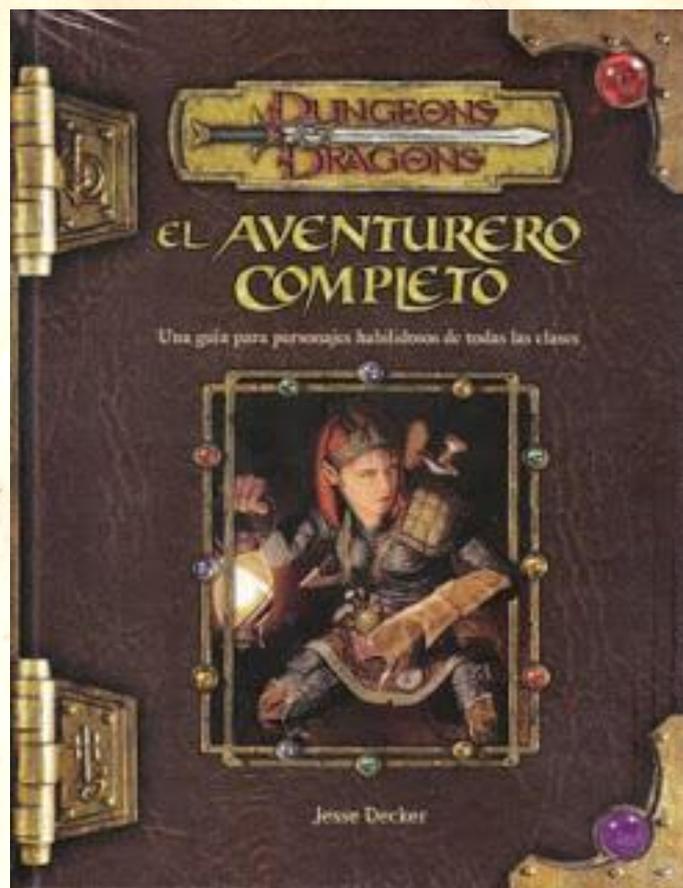
En general, las dotes de música de bardo no funcionan en un área de silencio mágico.

Adaptación a las reglas de Pathfinder: funcionan igual, pero hay que señalar que en Pathfinder esta aptitud de clase se llama *Interpretación de bardo*.

SALVAJE: ["Aventurero Completo, D&D 3.5"]

Reglas de D&D 3.5: 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 se 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 se 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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder: funcionan igual, pero hay que tener en cuenta que en Pathfinder la aptitud de Forma Salvaje se gana a nivel 4º de Druida, por lo que estas dotes son accesibles para druidas de 4º nivel o más.

BLOQUE 2: DOTES DE D&D ADAPTADAS A PATHFINDER. CAP. 3: DOTES DE "EL AVENTURERO COMPLETO, D&D 3.5".

DESCRIPCIÓN DE LAS DOTES DE "EL AVENTURERO COMPLETO, D&D 3.5":

Las dotes del "Aventurero Completo, D&D 3.5" adaptadas a las reglas de Pathfinder y que no aparecen en otros manuales de Pathfinder son las siguientes:

APROVECHADO [COMBATE] (AC) *Defi Oportunist*

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.

ATAQUE EN SALTO [COMBATE] (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 amenaces 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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** Acrobacias 5 rangos, Ataque poderoso.

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

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** Acrobacias 1 rango, Trepar 1 rango.

CABALLERO ASCÉTICO (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, rango de clase Casti-

gar 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.

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 *Difícil de matar* hasta el fin de tu siguiente turno. Puedes utilizar esta dote varias veces consecutivas para manteneros conscientes a ti y a tus aliados. Incluso mientras está activa, tanto tú como tus aliados morirás si vuestros puntos de golpe quedan reducidos a -10 o menos. Esta dote no funciona en un área de silencio mágico.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** Interpretar (cualquiera) 5 rangos, Interpretación de bardo.

• **Beneficio (Pathfinder):** 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 *Duro de pelar* hasta el fin de tu siguiente turno. Puedes utilizar esta dote varias veces consecutivas para manteneros conscientes a ti y a tus aliados. Incluso mientras está activa, tanto tú como tus aliados morirás si vuestros puntos de golpe negativos son iguales o mayores que vuestra puntuación de Constitución. 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*.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** Interpretar (cualquiera) 9 rangos, Interpretación de bardo.

CAZADOR ASCÉTICO (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 desapruedian 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 aturdidor 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.

CONCENTRACIÓN EXTRAORDINARIA (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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder: en *Pathfinder RPG* las reglas de conjurar en combate y de concentración han cambiado ligeramente, no tanto en el funcionamiento, sino más bien en el hecho de que ya no existe la habilidad de Concentración y ya no es necesario invertir rangos en esta habilidad. Pero el funcionamiento de la concentración para lanzar conjuros en combates es prácticamente igual, y la concentración para mantener conjuros con duración de "concentración" funciona exactamente igual en 3.5 que en *Pathfinder* (consultar pág. 140 del "Manual del Jugador, D&D 3.5", y la pág. 185 del "Manual de Reglas Básicas, Pathfinder, RPG", versión en inglés). Por eso simplemente habría que cambiar los prerrequisitos, mientras que los beneficios seguirían siendo los mismos:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** lanzador de conjuros arcanos de nivel 12.

CONJURO CAMUFLADO [BARDO] (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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** Interpretar (cualquiera) 6 rangos, Interpretación de bardo.
- **Beneficios (Pathfinder):** igual, pero en vez de realizar una prueba de Avistar, los espectadores deben realizar una prueba de Percepción.

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 2°.

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 3° 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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** Interpretar (cualquiera) 6 rangos, Interpretación de bardo, aptitud para lanzar espontáneamente conjuros arcanos de nivel 2°.

BLOQUE 2: DOTES DE D&D ADAPTADAS A PATHFINDER. CAP. 3: DOTES DE "EL AVENTURERO COMPLETO, D&D 3.5".

CONOCIMIENTO OSCURO (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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder: puesto que el rasgo de clase de Conocimiento de bardo ha cambiado ligeramente en Pathfinder, ahora los beneficios se explican así:

- **Beneficios (Pathfinder):** obtienes un bonificador introspectivo de +4 a las pruebas de todas las habilidades de Saber (cualquiera) cuando utilizas los rasgos de clase de Conocimiento o Conocimiento de bardo. Este bonificador se suma al concedido por Conocimiento de bardo (la mitad de tu nivel de clase, mínimo 1).

DISTRACCIÓN MEJORADA [COMBATE] (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, D&D 3.5") 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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** Engañar 1 rango.

ESCUCHAR LO INVISIBLE (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 incorporales.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** Percepción 2 rangos, Lucha a ciegas.
- **Beneficio (Pathfinder):** igual, pero todas las referencias (pruebas, bonificadores y modificadores) a la habilidad de Escuchar, son sustituidas por la habilidad Percepción.

EXPERTO TÁCTICO (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 ganáis un bonificador de circunstancia de +2 a las tiradas de ataque y de daño contra ella durante 1 asalto.

FUERZA DE PERSONALIDAD (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.

GOLPE HÁBIL [COMBATE] (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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** Int 13, Percepción 7 rangos, Pericia en combate, ataque furtivo.
- **Beneficio (Pathfinder):** igual, pero todas las referencias (pruebas, bonificadores y modificadores) a la habilidad de Avistar, son sustituidas por la habilidad Percepción.

GOLPE MORTAL [COMBATE] (AC) *Death Blow*

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.

HOMBRE DE MUNDO (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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Beneficio (Pathfinder):** puedes utilizar cualquier habilidad como si tuvieras 1 rango en ella. Por lo demás, funciona igual.

IMPACTO ARRASADOR (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.

Beneficios: 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/pícaro 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 (AC) *Staggering Strike*

Puedes infligir una herida que entorpece el movimiento de un oponente.

Prerrequisitos: ataque base +6, ataque furtivo.

Beneficios: 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).

IMPACTO DOBLE [COMBATE] (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.

INQUISIDOR DEVOTO (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 + V 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.

BLOQUE 2: DOTES DE D&D ADAPTADAS A PATHFINDER. CAP. 3: DOTES DE "EL AVENTURERO COMPLETO, D&D 3.5".

INTÉRPRETE DEVOTO (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 (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 la 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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisito (Pathfinder):** Interpretar (cualquiera) 2 rangos.

INTUICION DE COMBATE [COMBATE] (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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisito (Pathfinder):** Averiguar intenciones 2 rangos, ataque base +5.

LANZAMIENTO BRUTAL [COMBATE] (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 arrojadas.

Normal: un personaje que utilice armas a distancia suma su modificador de Destreza a la tirada de ataque.

LANZAMIENTO DE CONJUROS EN MOVIMIENTO

(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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** lanzador de conjuros arcanos de nivel 6.
- **Beneficio (Pathfinder):** igual, pero usando las reglas de concentración de Pathfinder RPG.

LANZAMIENTO PODEROSO [COMBATE] (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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Beneficio (Pathfinder):** puedes escoger recibir un penalizador -1 a todas las tiradas de ataque con armas arrojadas para ganar un bonificador +2 a todas las tiradas de daño. 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 o efectos no relacionados con daño a los puntos de vida.

LANZARSE PARA CUBRIRSE (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.

LUCHA CON DOS ARMAS DESMESURADAS [COMBATE] (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.

MAGO ASCÉTICO (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 2°.

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 4° nivel/monje de 1° nivel tendría un bonificador a la CA de +1 como si fuera un monje de 5° 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.

MENTE ABIERTA (AC) Open Mind

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.

NATACIÓN MEJORADA (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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** Nadar 3 rangos.

OBSERVADOR RÁPIDO (AC) Quick Reconnoitier

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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** Percepción 4 rangos.
- **Beneficio (Pathfinder):** igual, pero todas las referencias (pruebas, bonificadores y modificadores) a la habilidades de Avistar y Escuchar, son sustituidas por la habilidad Percepción.

OÍDO VERDE [BARDO] (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.

BLOQUE 2: DOTES DE D&D ADAPTADAS A PATHFINDER. CAP. 3: DOTES DE "EL AVENTURERO COMPLETO, D&D 3.5".

Normal: las criaturas vegetales normalmente son inmunes a todos los conjuros y aptitudes enajenadoras.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** Interpretar (cualquiera) 7 rangos, Interpretación de bardo.

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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Beneficio (Pathfinder):** igual, pero usando la aptitud de olfato del "Bestiario I, Pathfinder, RPG".

PÍCARO ASCÉTICO (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 desapueban 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.

PRECISIÓN DE CONJUROS EXTRAORDINARIA (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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** Conocimiento de conjuros 12 rangos.

PRESA SALVAJE [SALVAJE] (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.

PROVOCADOR [COMBATE] (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.

RASTREADOR DEVOTO (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 5° nivel/explorador de 6° 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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** Supervivencia 1 rango, castigar al mal, empatía salvaje.

REFLEJOS INTUITIVOS (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.

SENTIDO CIEGO [SALVAJE] (AC) *Blindsense*

Puedes sentir 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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** forma salvaje, Percepción 1 rango.

SENTIDO DEL PELIGRO (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.

SUBSÓNICO [BARDO] (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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** Interpretar (cualquiera) 7 rangos, Interpretación de bardo.

TASAR OBJETO MÁGICO (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 un mágico sin utilizar el conjuro identificar 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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** Conocimiento de conjuros 2 rangos, Saber (arcano) 2 rangos, Tasación 2 rangos.

TRAMPERO TÁCTIL (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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Beneficio (Pathfinder):** sumas tu bonificador de Destreza (en vez del de Sabiduría) en todas tus pruebas de Percepción. Obtienes un bonificador de +2 en todas las pruebas de Inutilizar mecanismo. Si tienes 10 o más rangos en esta habilidad, el bonificador se incrementa a +4. Además, no sufres ningún penalizador en estas pruebas debido a oscuridad o ceguera.

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 Tregar y te permite elegir 10 en éstas, incluso si estás apresurado o te amenazan.

VÍNCULO NATURAL (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.

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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** forma salvaje, Percepción 1 rango.
- **Beneficio (Pathfinder):** igual, pero todas las referencias (pruebas, bonificadores y modificadores) a la habilidad de Avistar, son sustituidas por la habilidad Percepción (cuando usas la vista).

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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** forma salvaje, Percepción 1 rango.
- **Beneficio (Pathfinder):** 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 Percepción cuando implican a la vista. Conservas este beneficio sin importar la forma en la que te encuentres.

VUELO MEJORADO (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).



APÉNDICES.

APÉNDICE. I: ESTADOS Y CONDICIONES SEGÚN LAS REGLAS DE PATHFINDER.

APÉNDICE. I: ESTADOS Y CONDICIONES SEGÚN LAS REGLAS DE 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 si mismo con el objeto que tenga a mano
76-100	Ataca a la criatura más cercana (a todos los efectos, un familiar cuenta como parte del sujeto)

Una criatura confusa que no puede llevar a cabo la acción indicada no hace nada excepto balbucear incoherentemente. Los atacantes no obtienen ninguna ventaja especial cuando atacan a una criatura confusa. Cualquier criatura confusa atacada, automáticamente ataca a sus atacantes en su siguiente turno mientras siga confusa cuando llegue dicho turno. Ten en cuenta que una criatura confusa no hace ataques de oportunidad contra nadie a quien no esté ya atacando (ya sea debido a su acción más reciente o porque ha sido atacado).

Desangrándose (Bleed): una criatura que está recibiendo daño de desangramiento recibe la cantidad de daño indicada al principio de su turno.

El desangramiento puede detenerse con una prueba de Sanar (CD

15) o a través de la aplicación de cualquier conjuro que cure daño de puntos de golpe (incluso si el desangramiento es daño de característica). Algunos efectos de desangramiento provocan daño de característica o incluso consunción de característica. Los efectos de desangramiento no se apilan con otros a menos que causen distintos tipos de daño. Cuando dos o más efectos de desangramiento causan el mismo tipo de daño, elige el peor efecto. En este caso, consunción de característica es peor que daño de característica.

Deslumbrado (Dazzled): la criatura es incapaz de ver debido a una sobreestimulación de sus ojos. Una criatura deslumbrada recibe un penalizador -1 a las tiradas de ataque y las pruebas de Percepción basadas en la vista.

Despavorido (Panicked): una criatura despavorida debe solter cualquier cosa que esté sujetando y huir a su máxima velocidad de la fuente de su miedo, así como de otros peligros que encuentre, a lo largo de un camino aleatorio.

No puede realizar otras acciones. Además, la criatura recibe un penalizador -2 a todas las tiradas de salvación, pruebas de habilidad y pruebas de Característica. Si se la acorralla, una criatura despavorida se acobarda y no ataca, normalmente usando la maniobra de defensa total en combate. Una criatura despavorida puede utilizar aptitudes especiales, incluyendo conjuros, para huir. De hecho, la criatura debería utilizar esos métodos si representan la única forma de escapar.

Despavorido es un estado más extremo que estremecido o asustado.

Desprevenido (Flat-Footed): un personaje que todavía no ha actuado durante un combate está desprevenido, incapaz de reaccionar normalmente ante la situación. Un personaje desprevenido pierde su bonificador por Destreza a la CA (si lo tiene) y no puede hacer ataques de oportunidad.

Energía consumida (Energy Drained): el personaje obtiene uno o más Niveles Negativos que podrían volverse permanentes. Si el sujeto tiene al menos tantos niveles negativos como Dados de Golpe, muere. Consulta Consunción de energía en la página 562 del "Manual de Reglas Básicas Pathfinder" 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.

Ensondecido (Deafened): un personaje ensondecido 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 ensondecidos 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

APÉNDICE. I: ESTADOS Y CONDICIONES SEGÚN LAS REGLAS DE PATHFINDER.

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 caer. Un nadador paralizado no puede nadar y puede ahogarse.

Una criatura puede moverse a través de un espacio ocupado por una criatura paralizada (aliada o no). Cada casilla ocupada por una criatura paralizada, sin embargo, cuenta como 2 casillas para moverse a través de ella.

Petrificado (Petrified): un personaje petrificado ha sido convertido en piedra si se le considera inconsciente. Si un personaje petrificado se agrieta o se rompe, pero las piezas separadas se unen con el cuerpo en el momento de convertirlo en carne, no recibe daño. Si el cuerpo petrificado del personaje está incompleto cuando se vuelve a convertir en carne, el cuerpo queda incompleto y puede haber alguna cantidad de pérdida de puntos de golpe permanentemente y/o debilitamiento.

Roto (Broken): los objetos que han recibido un daño que supere la mitad de sus puntos de golpe totales ganan la condición de rotos, lo que significa que son menos efectivos en la tarea para la que están diseñados. Los efectos de la condición de roto tienen los siguientes efectos, dependiendo del objeto.

- Si el objeto es un arma, cualquier ataque hecho con él sufre un penalizador -2 a las tiradas de ataque y daño. Dichas armas sólo consiguen un impacto crítico con un 20 natural y sólo causan doble daño con un crítico confirmado.
- Si el objeto es una armadura o un escudo, el bonificador que concede a la CA se reduce a la mitad, redondeando hacia abajo. Una armadura rota dobla su penalizador por armadura a las habilidades.
- Si el objeto es una herramienta necesaria para una habilidad, cualquier prueba de habilidad hecha con él tiene un penalizador -2.
- Si el objeto es una varita o bastón, usa el doble de cargas cuando se usa.
- Si el objeto no encaja en ninguna de estas categorías, la condición de roto no tiene efecto en su uso. Los objetos con la condición de roto, independientemente de su tipo, tienen un 75% de su valor normal. Si el objeto es mágico, sólo puede ser reparado con un conjuro de remendar o integrar lanzado por un personaje con un nivel de lanzador igual o mayor que el del objeto. Los objetos pierden la condición de rotos si el conjuro

restaura el objeto hasta la mitad de sus puntos de golpe originales o más.

Los objetos no mágicos pueden repararse de forma similar, o usando la habilidad de Artesanía que se usó para crearlos. En general, esto requiere una prueba de Artesanía CD 20 y 1 hora de trabajo por punto de daño a reparar. La mayoría de los artesanos cobran un 10% del coste total del objeto para reparar el daño (más si el objeto está muy dañado o arruinado).

Sujeto (Pinned): una criatura sujeta está firmemente atada y puede realizar muy pocas acciones. Una criatura sujeta no puede moverse y se considera desprevénida.

Un personaje sujeto también recibe un penalizador -4 adicional a su Categoría de Armadura. Una criatura sujeta está limitada en las acciones que puede llevar a cabo. Siempre puede tratar de liberarse, normalmente por medio de una prueba de maniobra de combate o una prueba de Escapismo. Una criatura sujeta puede realizar acciones verbales y mentales, pero no puede lanzar conjuros que requieran un componente somático o material. Un personaje sujeto que trate de lanzar un conjuro debe hacer una prueba de concentración (CD 10 + el BMC del apresador + el nivel del conjuro) o perderá el conjuro. Sujeto es una versión más severa que apresado y sus efectos no se apilan.

Tumbado (Prone): el personaje descansa sobre el suelo. Un atacante tumbado tiene un penalizador -4 a las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo y no puede usar armas a distancia (excepto ballestas). Un defensor tumbado obtiene un bonificador +4 a su Categoría de Armadura contra ataques a distancia, pero recibe un penalizador -4 a su CA contra ataques cuerpo a cuerpo.

Levantarse es una acción equivalente a moverse que provoca un ataque de oportunidad.

Fuente: "Manual de Reglas Básicas Pathfinder RPG".

iCansado de buscar dotes en un sin fin de manuales? ¿Quieres sacar el máximo partido a tu PJ? Aquí encontrarás casi todas las dotes del juego de rol *Pathfinder*, así como una adaptación de las dotes de *D&D* (3ª Ed. y 3.5) y del *Sistema D20* a las reglas de *Pathfinder*. Este documento os hará más fácil a ti y a tus jugadores la dura tarea de buscar las dotes perfectas para vuestros PJs

El objetivo de este manual es ser una buena herramienta, tanto para el DM como para los jugadores, para que personalicen sus PJs y PNJs a su gusto y les saquen el mayor partido posible.

