

PATHFINDER JUEGO DE ROL™

ABRIL 2014



MANUAL DE DOTES PATHFINDER Y D&D

PATHFINDER[®]

JUEGO DE ROL[™]



TABLA DE CONTENIDOS:

Introducción	14	Cap. 2: Dotes del "Manual del Jugador II, D&D 3.5"	128
Bloque 1: Dotes de Pathfinder RPG	15	Cap. 3: Dotes de "El Aventurero Completo, D&D 3.5"	156
Cap. 1: Las dotes y sus reglas	16	Cap. 4: Dotes de "El Arcano Completo, D&D 3.5"	168
Cap. 2: Dotes del "Manual de Reglas Básicas, Pathfinder"	21	Bloque 3: Otras dotes no oficiales	179
Cap. 3: Dotes de la "Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder"	45	Introducción	180
Cap. 4: Dotes del "Ultimate Combat, Pathfinder"	69	Descripción de las dotes	180
Cap. 5: Dotes del "Ultimate Magic, Pathfinder"	106	Apéndices	182
Cap. 6: Dotes del "Bestiario I, Pathfinder"	121	Apéndice 1: Aptitudes especiales (Pathfinder)	183
Bloque 2: Dotes de D&D (3ª Ed. y 3.5), adaptadas a Pathfinder	122	Apéndice 2: Estados y condiciones (Pathfinder)	195
Introducción	124	Apéndice 3: Combates de exhibición (Pathfinder)	199
Cap. 1: Dotes del "Manual del Jugador I, D&D 3.5"	125	Apéndice 4: Nuevo tipo de objeto: conjuros contingentes ("El Arcano Completo, D&D 3.5")	204

LISTADO ALFABÉTICO DE DOTES:

A cubierto (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	45	Ancla dolorosa (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	106
Abalanzarse con dos armas (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	129	Aniado (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	46
Abrazo final (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	69	Antagonista (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	106
Abstención de materiales (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	21	Aplastar (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	46
Acechador lunar (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	69	Aplicado (<i>Manual del Jugador I, D&D 3.5</i>)	126
Acercarse y golpear (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	45	Aprender trama de explorador (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	106
Acometer (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	21	Apresador rápido (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	69
Acompañamiento arcano (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	130	Apresuramiento espontáneo (<i>El Arcano Completo, D&D 3.5</i>)	168
Acróbata marcial (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	130	Apresurar aptitud sortilega (<i>Bestiario I, Pathfinder</i>)	121
Acrobático (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	21	Apresurar conjuro (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	22
Adivinación profunda (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	45	Aprovechado (<i>El Aventurero Completo, D&D 3.5</i>)	156
Afinidad con la piedra mejorada (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	45	Aprovechar el momento (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	70
Afinidad con los animales (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	21	Aprovechar el saber (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	107
Agallas adicionales (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	69	Aptitudes mágicas (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	22
Agarre seguro (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	69	Arcano adicional (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	107
Ágil (<i>Manual del Jugador I, D&D 3.5</i>)	126	Arma astillable (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	70
Agilidad dimensional (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	69	Arma desechable (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	70
Agotamiento arcano (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	130	Armadura divina (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	131
Aguante (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	21	Armadura natural mejorada (<i>Bestiario I, Pathfinder</i>)	121
Ala de la grulla (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	69	Armería (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	70
Alas de hechicero celestial (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	131	Arrastrar al suelo (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	70
Alerta (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	21	Arrastre mayor (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	46
Alerta asombrosa (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	106	Arrastre mejorado (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	46
Alma de acero (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	45	Arrastre rápido (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	70
Alma del norte (<i>El Arcano Completo, D&D 3.5</i>)	168	Arrebatador mayor (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	46
Alquimista loco (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	131	Arrebatador mejorado (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	46
Amplia experiencia (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	45	Arrebatador rápido (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	70
Ampliar conjuro (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	21	Arrojar escudo (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	131
		Arrollar mayor (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	22

Arrollar mejorado (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	22	Bajo sus pies (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	48
Artesanía cooperativa (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	46	Ballestero de élite (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	134
Artesano maestro (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	22	Barrido defensivo (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	134
Artillero de asedio (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	71	Barrido giratorio (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	107
Artista del derribo (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	71	Bebedor rápido (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	48
Asalto a empujones (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	46	Bendición ritual (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	135
Asalto abrumador (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	132	Bien preparado (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	48
Asalto atontador (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	47	Bloquear conjuro (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	48
Asalto aturdidor (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	47	Bomba remota (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	107
Asalto de gnomos embrujado (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	71	Bombas adicionales (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	48
Asalto dimensional (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	71	Braquiación (<i>El Aventurero Completo, D&D 3.5</i>)	157
Asalto doble (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	132	Brillo del mono (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	72
Asalto sangriento (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	47	Brutalidad furiosa (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	72
Asesino de mágicos (<i>El Arcano Completo, D&D 3.5</i>)	168	Buscar problemas (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	48
Aspecto de la bestia (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	47	Caballero ascético (<i>El Aventurero Completo, D&D 3.5</i>)	157
Astucia con red (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	71	Cambio de posiciones (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	48
Atacante embozado (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	132	Camino del kirin (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	72
Ataque a fondo (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	133	Campeón adepto (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	73
Ataque al galope (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	23	Canalización adicional (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	24
Ataque de torbellino (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	23	Canalización contingente (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	73
Ataque elástico (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	23	Canalización elemental (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	24
Ataque en equipo (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	47	Canalización mejorada (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	24
Ataque en grupo (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	47	Canalización rápida (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	107
Ataque en manada (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	71	Canalización selectiva (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	24
Ataque en salto (<i>El Aventurero Completo, D&D 3.5</i>)	157	Canalización versátil (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	107
Ataque en vuelo (<i>Bestiario I, Pathfinder</i>)	121	Canalizar alineamiento (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	24
Ataque múltiple (<i>Bestiario I, Pathfinder</i>)	121	Canalizar castigo (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	24
Ataque natural mejorado (<i>Bestiario I, Pathfinder</i>)	122	Canalizar castigo mayor (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	73
Ataque perforante (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	133	Canalizar muro de escudos (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	108
Ataque poderoso (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	23	Canalizar resurrección (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	74
Ataque relámpago (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	133	Canción mágica (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	108
Atlético (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	23	Canto de fortaleza (<i>El Aventurero Completo, D&D 3.5</i>)	157
Atrapar flechas (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	23	Canto de piel férrea (<i>El Aventurero Completo, D&D 3.5</i>)	158
Aullido de hechicero infernal (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	133	Cantor de guerra (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	48
Aumentar convocación (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	23	Cantor de las hojas (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	49
Aura de hechicero celestial (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	133	Cantor de las piedras (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	49
Aura de matadragones (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	107	Caparazón de la tortuga caimán (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	74
Aura intrépida (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	107	Carambola deflagradora (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	108
Aura profana (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	134	Carga coordinada (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	74
Autosuficiente (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	23	Carga impetuosa (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	24
Ayuda rápida (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	47	Carga radiante (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	108
Azote adicional (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	71	Cargar a través (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	49
Azote amenazador (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	71	Cavador (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	49
Azote canalizado (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	71	Cazador ascético (<i>El Aventurero Completo, D&D 3.5</i>)	158
Azote con conjuros (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	72	Cazador cambiaformas (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	74
Azote doble (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	72	Celote inmortal (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	74
Azote intimidador (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	72	Círculo del asesino (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	74
Azote piadoso (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	72	Cobertura defensiva (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	49
Azote prolongado (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	107	Coleccionista de trofeos (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	135
Bailarín marcial (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	134	Colmillo afilado (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	49

Colmillo de la serpiente (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	74	Conjuro con eco (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	109
Comandante de asedio (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	75	Conjuro con rebote (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	51
Comandar muertos vivientes (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	24	Conjuro concentrado (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	51
Combate con dos armas (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	25	Conjuro congelante (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	136
Combate con dos armas mayor (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	25	Conjuro congelante (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	109
.....	25	Conjuro conmocionador (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	109
Combate con dos armas mejorado (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfin-</i>	25	Conjuro derribador (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	109
<i>der</i>)	25	Conjuro deslumbrante (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	109
Combate con múltiples armas (<i>Bestiario I, Pathfinder</i>)	122	Conjuro ectoplásmico (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	51
Combatiente de escenario (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	75	Conjuro elemental (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	52
Combatiente de exhibición (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	75	Conjuro embrujado (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	109
Combatir desde una montura (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	25	Conjuro explosivo (<i>El Arcano Completo, D&D 3.5</i>)	169
Compañero de finta (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	75	Conjuro fúnebre (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	110
Compañero de finta mejorado (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	75	Conjuro innato (<i>El Arcano Completo, D&D 3.5</i>)	169
Compartir conjuros mejorado (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	50	Conjuro insistente (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	52
.....	50	Conjuro ligado a la tierra (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	137
Compartir perspicacia (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	50	Conjuro lírico (<i>El Aventurero Completo, D&D 3.5</i>)	159
Competencia con arma exótica (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	25	Conjuro nauseabundo (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	52
.....	25	Conjuro perfecto (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	52
Competencia con arma marcial (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	25	Conjuro perforante (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	110
.....	25	Conjuro persistente (<i>El Arcano Completo, D&D 3.5</i>)	169
Competencia con armadura intermedia (<i>Manual de Reglas Básicas,</i>	25	Conjuro persistente (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	52
<i>Pathfinder</i>)	25	Conjuro perturbador (Conjuro disruptivo) (<i>Guía Avanzada del Juga-</i>	51
Competencia con armadura ligera (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfin-</i>	26	<i>der, Pathfinder</i>)	51
<i>der</i>)	26	Conjuro piadoso (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	52
Competencia con armadura pesada (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfin-</i>	26	Conjuro preferido (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	52
<i>der</i>)	26	Conjuro reforzado (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	53
Competencia con armas sencillas (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	26	Conjuro selectivo (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	53
.....	26	Conjuro silencioso espontáneo (<i>El Arcano Completo, D&D 3.5</i>)	170
Competencia con escudo (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	26	Conjuro sin moverse espontáneo (<i>El Arcano Completo, D&D 3.5</i>)	170
Competencia con escudo pavés (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	26	Conjuro tanatópico (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	110
.....	26	Conjuro transdimensional (<i>El Arcano Completo, D&D 3.5</i>)	170
Comunicador (<i>El Arcano Completo, D&D 3.5</i>)	168	Conjuros cooperativos (<i>El Arcano Completo, D&D 3.5</i>)	171
Con una mano a la espalda (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	136	Conjuros de sanctasanctorum (<i>El Arcano Completo, D&D 3.5</i>)	171
Conceder iniciativa (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	108	Conjuros encadenados (<i>El Arcano Completo, D&D 3.5</i>)	171
Concentración asombrosa (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	108	Conjuros engañosos (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	110
Concentración extraordinaria (<i>El Aventurero Completo, D&D 3.5</i>)	158	Conjuros naturales (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	26
Conclusión ruin (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	50	Conjuros perforantes (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	27
Conductor experto (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	75	Conjuros perforantes mayores (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	27
Conductor hábil (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	76	27
Congelación del marid (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	76	Conjuros repetidos (<i>El Arcano Completo, D&D 3.5</i>)	171
Conjunto (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	108	Conocimiento arcano élfico (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	137
Conjurar en combate (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	26	Conocimiento oscuro (<i>El Aventurero Completo, D&D 3.5</i>)	159
Conjurar en silencio (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	26	Conocimiento sobre monstruos mejorado (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	110
Conjurar sin moverse (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	26	110
Conjuro abrasador (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	136	Contraatacar (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	27
Conjuro adicional (<i>El Arcano Completo, D&D 3.5</i>)	169	Contraataque de la grulla (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	76
Conjuro ardiente (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	109	Contraconjuro mejorado (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	27
Conjuro atontador (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	50	Convocación imbuida (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	137
Conjuro atronador (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	50	Convocación superior (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	110
Conjuro camuflado (<i>El Aventurero Completo, D&D 3.5</i>)	159	Convocaciones adicionales (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	110
Conjuro castigador (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	136		
Conjuro con alcance (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	50		

Convocaciones de luz estelar (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	111	Derribo del hijo de la tierra (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	77
Convocaciones de luz lunar (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	111	Derribo mayor (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	28
Convocaciones de luz solar (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	111	Derribo mejorado (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	28
Convocaciones sagradas (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	111	Derviche dimensional (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	77
Convocador de esqueletos (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	111	Desafío heroico (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	54
Corazón de sabandija (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	53	Desarme mayor (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	29
Correr (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	27	Desarme mejorado (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	29
Corto alcance (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	138	Descubrimiento adicional (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	54
Cosmopolita (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	53	Desenvainado rápido (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	29
Crear elixir de linaje (Crear elixir sanguíneo) (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	111	Desgarramiento del jabalí (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	77
Crear reliquias de armas y escudos (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	111	Desgarrar con dos armas (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	29
Crítico agotador (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	27	Desgarrar con dos armas (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	140
Crítico asombroso (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	27	Desmontar jinete (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	29
Crítico aturdidor (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	27	Desollar (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	140
Crítico cegador (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	27	Desplazamiento mayor (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	54
Crítico de plaga (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	112	Desplazamiento mejorado (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	54
Crítico de plaga mayor (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	112	Desplazamiento rápido (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	77
Crítico disipador (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	76	Destrozar defensas (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	29
Crítico empalante (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	76	Desviar flechas (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	29
Crítico empalante mejorado (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	76	Detección prohibida (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	112
Crítico ensordecedor (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	28	Detector experto (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	112
Crítico fatigante (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	28	Detener (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	29
Crítico maldito (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	112	Determinación firme (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	140
Crítico mejorado (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	28	Diplomacia del vagabundo (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	140
Crítico nauseabundo (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	28	Disipación destructiva (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	77
Crítico paralizante (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	53	Disparar desde una montura (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	30
Crítico sangrante (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	28	Disparo a bocajarro (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	30
Cuchillo de bruja (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	112	Disparo a la carrera (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	30
Curación justa (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	76	Disparo a larga distancia (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	30
Curación sagrada (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	138	Disparo concentrado (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	54
Curación veloz (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	53	Disparo crítico impactante (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	77
Custodia divina (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	138	Disparo de desenganche (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	78
Choque de trenes (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	138	Disparo de despedida (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	54
Choque y derribo (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	76	Disparo instantáneo (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	78
Danza burlona (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	76	Disparo instantáneo mayor (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	78
Debajo y encima (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	53	Disparo instantáneo mejorado (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	78
Defensa activa con el escudo (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	139	Disparo penetrante (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	141
Defensa arcana (<i>El Arcano Completo, D&D 3.5</i>)	171	Disparo perturbador (Disparo disruptor) (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	54
Defensa atenta (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	139	Disparo preciso (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	30
Defensa con dos armas (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	28	Disparo preciso mejorado (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	30
Defensa coordinada (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	53	Disparo punzante (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	55
Defensa ki ácida (<i>dote no oficial</i>)	180	Disparo rápido (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	30
Defensa ki ardiente (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	139	Disparo supremo (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	141
Defensa ki congeladora (<i>dote no oficial</i>)	180	Disparos agrupados (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	78
Defensa ki electrizante (<i>dote no oficial</i>)	180	Disparos múltiples (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	31
Defensa marcial (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	139	Distracción mejorada (<i>El Aventurero Completo, D&D 3.5</i>)	159
Defensa predilecta (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	53	Dividir embrujo (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	112
Derribo a dúo (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	77	Dividir embrujo mayor (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	112
Derribo con bastón (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	112	Dividir rayos (<i>El Arcano Completo, D&D 3.5</i>)	172

Doble tajo (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	31	Espalda contra espalda mejorado (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	80
Duplicar conjuros (<i>El Arcano Completo, D&D 3.5</i>)	172	Especialización con armaduras (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	142
Dureza (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	31	Especialización con escudo (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	56
Dureza arcana (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	141	Especialización con un arma (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	32
Duro de pelar (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	31	Especialización en conjuros (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	113
Ecléctico (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	55	Especialización en conjuros a distancia (<i>El Arcano Completo, D&D 3.5</i>)	172
Eidolon concentrado (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	113	Especialización en conjuros de toque (<i>El Arcano Completo, D&D 3.5</i>)	173
Eidolon defensor (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	113	Especialización en conjuros mayor (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	114
Eidolon persistente (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	113	Especialización mayor con escudo (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	56
Eidolon vigilante (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	113	Especialización mayor con un arma (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	32
Ejecutor (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	55	Espíritu del djinni (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	80
El agua vence a la piedra (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	141	Espíritu del marid (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	80
Elaborar poción (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	31	Espíritu guardián (<i>El Arcano Completo, D&D 3.5</i>)	173
Embaucador gnomo (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	55	Espíritu indómito (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	142
Embestida del janni (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	78	Esquiva (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	32
Embestida impactante (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	55	Estabilidad marcial (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	142
Embestida mayor (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	31	Estallido arcano (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	56
Embestida mejorada (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	31	Estallido ki (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	142
Embestida rápida (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	78	Estilo de la grulla (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	81
Embotar conjuro (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	142	Estilo de la mantis (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	81
Embrujo maldito (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	113	Estilo de la pantera (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	81
Empatía rápida (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	113	Estilo de la serpiente (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	81
Empatía salvaje mayor (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	113	Estilo de la tortuga caimán (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	81
Empujón furioso (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	78	Estilo del djinni (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	81
Empuñar dos varitas (<i>El Arcano Completo, D&D 3.5</i>)	172	Estilo del dragón (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	82
Empuñar varita con audacia (<i>El Arcano Completo, D&D 3.5</i>)	172	Estilo del escorpión (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	32
Engañoso (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	31	Estilo del hijo de la tierra (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	82
Engarro (<i>Bestiario I, Pathfinder</i>)	122	Estilo del ifriti (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	82
Entrenamiento arcano con armadura (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	32	Estilo del jabalí (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	82
Entrenamiento con armadura reforzada (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	79	Estilo del janni (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	83
Entrenamiento con armas defensivas (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	79	Estilo del kirin (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	83
Entrenamiento en combate defensivo (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	32	Estilo del marid (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	83
Entrenamiento en combate feral (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	79	Estilo del mono (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	83
Envenenador preciso (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	79	Estilo del shaitan (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	83
Erudito dimensional (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	79	Estilo del tigre (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	83
Escuchar lo invisible (<i>El Aventurero Completo, D&D 3.5</i>)	159	Estómago de hierro (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	57
Escudarse desde una montura (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	55	Estrangulador (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	83
Escudo arcano (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	55	Estrangulamiento (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	83
Escudo contra proyectiles (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	55	Estrategia en teleportación (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	57
Escudo contra rayos (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	56	Evasión asombrosa (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	143
Escudo corporal (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	80	Evasión en combate (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	143
Escudo de mandobles (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	56	Evolución adicional (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	114
Escudo salvador (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	56	Exhibición del héroe (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	84
Esculpir conjuro (<i>El Arcano Completo, D&D 3.5</i>)	172	Exhibición deslumbrante (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	32
Espacio adicional (<i>El Arcano Completo, D&D 3.5</i>)	167	Exhibición dramática (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	84
Espada y pistola (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	80	Exhibición magistral (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	84
Espalda contra espalda (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	80	Exhibición salvaje (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	84

Experto con cachiporra (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	84	Fuerza de personalidad (<i>El Aventurero Completo, D&D 3.5</i>)	160
Experto en redes (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	84	Furia adicional (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	34
Experto táctico (<i>El Aventurero Completo, D&D 3.5</i>)	160	Furia del puercoespín (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	145
Explosión terrestre del shaitan (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	84	Furia desgarradora (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	86
Expulsar muertos vivientes (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	32	Furia desgarradora mayor (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	87
Extender conjuro (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	32	Furia desgarradora mejorada (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	87
Extensión espontánea (<i>El Arcano Completo, D&D 3.5</i>)	173	Furia irracional (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	146
Fabricar armas y armaduras mágicas (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	33	Gallardía en combate (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	146
Fabricar bastón (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	33	Gambito de robar (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	146
Fabricar cetro (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	33	Gambito del ala rota (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	87
Fabricar conjuro contingente (<i>El Arcano Completo, D&D 3.5</i>)	173	Garra de la pantera (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	87
Fabricar constructo (<i>Bestiario I, Pathfinder</i>)	122	Garra de la tortuga caimán (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	88
Fabricar objeto maravilloso (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	33	Garras del tigre (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	88
Fabricar varita (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	34	Garras destripadoras (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	57
Falsa apertura (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	84	Garras mágicas (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	58
Familiar evolucionado (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	114	Giro de honda (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	88
Familiar marcial (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	143	Giro del djinni (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	88
Familiar mejorado (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	34	Gnomo embrujado (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	88
Familiar oculto (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	143	Golpe aplastante (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	88
Familiar sortilego (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	143	Golpe arcano (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	34
Familiar vinculado (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	144	Golpe de gracia furioso (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	88
Fe pura (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	114	Golpe demoledor (<i>Bestiario I, Pathfinder</i>)	122
Ferocidad del dragón (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	85	Golpe eficaz (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	147
Ferocidad del jabalí (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	85	Golpe hábil (<i>El Aventurero Completo, D&D 3.5</i>)	160
Filo adicional (<i>El Arcano Completo, D&D 3.5</i>)	173	Golpe mortal (<i>El Aventurero Completo, D&D 3.5</i>)	160
Final furioso (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	85	Golpe mortal (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	35
Final mortal (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	85	Golpe perforante (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	35
Final sangriento (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	85	Golpe perforante mayor (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	35
Finta acrobática (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	144	Golpe vital (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	35
Finta con dos armas (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	85	Golpe vital mayor (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	35
Finta con dos armas mejorada (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	86	Golpe vital mejorado (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	35
Finta de acechador lunar (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	86	Golpeador (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	88
Finta mayor (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	34	Golpeador de pesadilla (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	89
Finta mejorada (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	34	Golpear con el escudo mejorado (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	35
Flanqueo adaptable (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	144	Golpetazo con el escudo (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	35
Flanqueo en grupo (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	57	Golpetazo final (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	58
Flanqueo exasperante (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	144	Gran bebedor (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	58
Floritura de desenganche (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	86	Gran fortaleza (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	36
Floritura retórica (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	86	Gran fortaleza mejorada (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	36
Flotar (<i>Bestiario I, Pathfinder</i>)	122	Gran hendedura (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	36
Foco marcial (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	144	Granadero (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	147
Forjar anillo (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	34	Guardaespaldas (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	58
Forma poderosa (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	114	Habla salvaje (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	114
Forma salvaje planaria (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	86	Hazaña de alijo secreto (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	89
Forma salvaje rápida (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	114	Hazaña de disparo con rebote (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	89
Formación de caballería (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	86	Hazaña de disparo en salto (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	89
Fortuna divina (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	145	Hazaña de signatura (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	89
Frenesí cortante (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	145	Hendedura (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	36
Frustrar flanqueo (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	86	Hendedura final (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	89

Hendedura final mejorada (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	89	Implantar bomba (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	115
Herencia de hechicero celestial (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>) 147		Imposición de manos adicional (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	36
Herencia de hechicero infernal (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>) 147		36
Herencia mágica (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	114	Incorporación ki (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	115
Herencia mágica mayor (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	115	Ingeniero de asedio (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	91
Herencia mágica mejorada (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	115	Ingeniero de asedio maestro (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	92
Herencia racial (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	58	Iniciado inmortal (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	92
Hijo de la tierra rematador (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	89	Iniciativa mejorada (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	36
Hombre de mundo (<i>El Aventurero Completo, D&D 3.5</i>)	160	Inmovilizar (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	92
Honda mangual (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	90	Inquebrantable (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	92
Hondero tumbado (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	90	Inquebrantable mejorado (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	92
Horror del abrazo final (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	90	Inquisidor devoto (<i>El Aventurero Completo, D&D 3.5</i>)	161
Hostigador espectral (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	147	Inscribir pergamino (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	36
Hostigador montado (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	58	Intensificar aptitud sortillega (<i>El Arcano Completo, D&D 3.5</i>)	173
Huida y derribo (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	90	Intensificar conjuro (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	36
Impacto acrobático (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	147	Intercambio engañoso (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	92
Impacto aplastante (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	148	Interferencia divina (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	115
Impacto arrasador (<i>El Aventurero Completo, D&D 3.5</i>)	161	Interpretación adicional (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	36
Impacto asombroso (<i>El Aventurero Completo, D&D 3.5</i>)	161	Interpretación persistente (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	60
Impacto brutal (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	148	Intérprete devoto (<i>El Aventurero Completo, D&D 3.5</i>)	162
Impacto brutal cortante (<i>dote no oficial</i>)	180	Intérprete versátil (<i>El Aventurero Completo, D&D 3.5</i>)	162
Impacto brutal perforante (<i>dote no oficial</i>)	180	Interrumpir cambiaformas (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	92
Impacto con varita (<i>El Arcano Completo, D&D 3.5</i>)	173	Intuición de combate (<i>El Aventurero Completo, D&D 3.5</i>)	162
Impacto cortante (<i>dote no oficial</i>)	181	Intuición de oráculo (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	116
Impacto de bienvenida (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	90	Intuitivo (<i>El Arcano Completo, D&D 3.5</i>)	174
Impacto de cocatriz (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	58	Investigador (<i>Manual del Jugador I, D&D 3.5</i>)	126
Impacto de conjuro maximizado (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	90	Invocación adicional (<i>El Arcano Completo, D&D 3.5</i>)	174
Impacto de dominio (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	90	Ira de la medusa (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	37
Impacto de escuela (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	90	Juicio compartido (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	93
Impacto de hechicero (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	91	Juicio explosivo (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	116
Impacto de víbora (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	91	Juicio instantáneo (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	93
Impacto del kirin (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	91	Juicio predilecto (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	116
Impacto derribador (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	58	Justicia divina (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	148
Impacto desarmante (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	59	Kender afortunado (<i>dote no oficial</i>)	181
Impacto desplazador (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	59	Ki adicional (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	37
Impacto devastador (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	91	Lanza de hechicero celestial (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	149
Impacto devastador mejorado (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	91	Lanzador a corta distancia (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	93
Impacto doble (<i>El Aventurero Completo, D&D 3.5</i>)	161	Lanzador a dos manos (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	93
Impacto embrujado (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	91	Lanzador a larga distancia (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	93
Impacto intimidatorio (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	148	Lanzador de batalla (<i>El Arcano Completo, D&D 3.5</i>)	174
Impacto marcial (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	148	Lanzador de conjuros aliado (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>) 60	
Impacto perfecto (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	59	Lanzador de conjuros escudado (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	60
Impacto perforante (<i>dote no oficial</i>)	181	Lanzador de conjuros veterano (<i>El Arcano Completo, D&D 3.5</i>)	174
Impacto preciso (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	59	Lanzador furioso (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	93
Impacto revelador (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	91	Lanzamiento brutal (<i>El Aventurero Completo, D&D 3.5</i>)	163
Impacto rompearmas (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	59	Lanzamiento de conjuros en movimiento (<i>El Aventurero Completo, D&D 3.5</i>)	163
Impacto sangriento de hechicero (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	115	Lanzamiento en carga (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	93
Impacto sin arma mejorado (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>) 36		Lanzamiento en carga mejorado (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	94
Impacto sin arma versátil (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	148	Lanzamiento giratorio (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	94
Impacto sombrío (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	59		

Lanzamiento ki (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	60	Mano guiada (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	96
Lanzamiento ki mejorado (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	60	Manos hábiles (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	39
Lanzamiento poderoso (<i>El Aventurero Completo, D&D 3.5</i>)	163	Maña del cazador (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	96
Lanzamiento y agarre (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	94	Marcado para la venganza (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	97
Lanzar cualquier cosa (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	37	Matanza pavorosa (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	61
Lanzarse para cubrirse (<i>El Aventurero Completo, D&D 3.5</i>)	163	Maximización espontánea (<i>El Arcano Completo, D&D 3.5</i>)	174
Lazos de sangre rituales (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	149	Maximizar aptitud sortílega (<i>El Arcano Completo, D&D 3.5</i>)	175
Legado monástico (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	94	Maximizar conjuro (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	39
Liderazgo (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	37	Mediano afortunado (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	61
Lucha a ciegas (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	38	Médico de combate (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	97
Lucha a ciegas mayor (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	60	Mente abierta (<i>El Aventurero Completo, D&D 3.5</i>)	164
Lucha a ciegas mejorada (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	60	Merced adicional (Piedad adicional) (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	40
Lucha con dos armas desmesuradas (<i>El Aventurero Completo, D&D 3.5</i>)	163	Metafoco espontáneo (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	116
Llamada del convocador (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	61	Mezcla de energías (<i>El Arcano Completo, D&D 3.5</i>)	175
Machaca la brecha (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	94	Mirada intimidadora (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	116
Maestría a bocajarro (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	61	Mirada perspicaz (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	116
Maestría arcana (<i>El Arcano Completo, D&D 3.5</i>)	174	Mirada profética (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	150
Maestría arcana con armadura (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	39	Mortaja de gnomos embrujado (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	97
Maestría con arma a distancia (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	149	Movilidad (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	40
Maestría con arma cuerpo a cuerpo (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	150	Movimientos ágiles (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	40
Maestría con armas de exhibición (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	94	Movimientos del mono (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	97
Maestría con armas improvisadas (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	39	Muere por tu amo (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	116
Maestría con ballestas (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	61	Muerte desde arriba (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	97
Maestría con críticos de plaga (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	116	Muerte o gloria (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	97
Maestría con látigo (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	94	Muro de escudos (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	62
Maestría con látigo mayor (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	94	Música de fuego (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	117
Maestría con látigo mejorada (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	95	Nacido de tres truenos (<i>El Arcano Completo, D&D 3.5</i>)	175
Maestría con los críticos (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	39	Nacido en una necrópolis (<i>El Arcano Completo, D&D 3.5</i>)	175
Maestría en combate de exhibición (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	95	Natación mejorada (<i>El Aventurero Completo, D&D 3.5</i>)	164
Maestría en conjuros (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	39	Negociador (<i>Manual del Jugador I, D&D 3.5</i>)	127
Maestría en estilo de combate (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	95	Nimbo sagrado (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	151
Maestro acechador lunar (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	95	Noctámbulo (<i>El Arcano Completo, D&D 3.5</i>)	175
Maestro alquimista (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	61	Objetivo de oportunidad (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	97
Maestro con cachiporra (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	95	Observador rápido (<i>El Aventurero Completo, D&D 3.5</i>)	164
Maestro de truenos gemelos (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	95	Obtener familiar (<i>El Arcano Completo, D&D 3.5</i>)	176
Maestro del abrazo final (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	96	Oído de zorro (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	151
Maestro del bastón (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	116	Oído verde (<i>El Aventurero Completo, D&D 3.5</i>)	164
Maestro del escudo (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	39	Ojos de águila (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	62
Maestro inmortal (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	96	Ojos de hechicero infernal (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	151
Maestro manipulador (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	150	Ojos del juicio (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	117
Mago ascético (<i>El Aventurero Completo, D&D 3.5</i>)	164	Oler el miedo (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	62
Maleficio adicional (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	61	Olfato (<i>El Aventurero Completo, D&D 3.5</i>)	164
Maniobra de desorientación (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	96	Olfato agudo (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	62
Maniobras ágiles (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	39	Oportunista samaritano (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	152
Maniobras con red (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	96	Ostentación arcana (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	152
Maniobras coordinadas (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	61	Palabra de curación (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	117
Maniobras dimensionales (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	96	Parada de la pantera (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	97
Mano conjuradora (<i>El Arcano Completo, D&D 3.5</i>)	174	Pareja oportunista (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	62
		Pasar por humano (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	62

Pasar sin ser visto (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	62	Prolongación espontánea (<i>El Arcano Completo, D&D 3.5</i>)	176
Paso adelante (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	40	Prolongar conjuro (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	41
Paso de la araña (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	63	Protección adicional con el escudo (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	152
Paso de las nubes (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	63	Provocador (<i>El Aventurero Completo, D&D 3.5</i>)	165
Paso lateral (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	63	Pulla (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	64
Paso lateral mejorado (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	63	Puntería mortal (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	41
Paso ligero (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	63	Puntería precisa (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	41
Pasos acrobáticos (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	40	Puñetazo aturdidor (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	41
Pasos de la serpiente (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	98	Puño de cruzado (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	99
Pasos deslizantes (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	117	Puño de pesadilla (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	99
Patada de castigo (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	63	Puño del gorgón (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	42
Patrulla de combate (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	63	Puño disipador (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	99
Percepción marcial (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	152	Puño elemental (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	64
Perfil bajo (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	63	Purificación sagrada (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	152
Pericia en combate (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	40	Quitarse de en medio (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	152
Pericia mayor en conjuros (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	64	Ráfaga de cruzado (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	99
Pericia menor en conjuros (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	64	Ráfaga de truenos gemelos (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	99
Perspicacia pensativa (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	118	Rasgos adicionales (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	65
Persuasivo (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	40	Rastreador devoto (<i>El Aventurero Completo, D&D 3.5</i>)	165
Perturbador (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	40	Recarga rápida (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	42
Pícaro ascético (<i>El Aventurero Completo, D&D 3.5</i>)	165	Recompensa de la gracia (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	118
Piedad final (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	118	Recompensa de la vida (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	118
Piedad mayor (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	118	Recuerdo disruptivo (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	99
Piel de hierro (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	64	Recuperación heroica (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	65
Piel del shaitan (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	98	Rechazar la muerte (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	118
Piernas de mar (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	98	Red y tridente (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	100
Pies ligeros (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	40	Redirección elusiva (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	100
Pisotear (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	40	Reducción y rechazo (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	100
Pisotón cruel (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	98	Reflejos de combate (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	42
Pistolero aficionado (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	98	Reflejos intuitivos (<i>El Aventurero Completo, D&D 3.5</i>)	166
Pistolero diestro (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	98	Reflejos rápidos (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	42
Poder de furia adicional (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	64	Reflejos rápidos mejorados (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	42
Poderío intimidante (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	41	Regreso con fuerza (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	100
Posición del ifriti (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	99	Reparación de campo (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	100
Posición del relámpago (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	41	Repertorio de conjuros ampliado (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	65
Posición del viento (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	41	Reserva arcana adicional (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	118
Potenciación espontánea (<i>El Arcano Completo, D&D 3.5</i>)	176	Resistencia de hechicero infernal (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	153
Potenciar aptitud sortilega (<i>Bestiario I, Pathfinder</i>)	123	Resistencia reforzada (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	100
Potenciar Conjuro (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	41	Resolución final (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	119
Precisión de conjuros extraordinaria (<i>El Aventurero Completo, D&D 3.5</i>)	165	Retardar conjuro (<i>El Arcano Completo, D&D 3.5</i>)	176
Precisión élfica (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	64	Revelación adicional (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	65
Precisión furtiva (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	99	Revelaciones abundantes (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	119
Preparación arcana (<i>El Arcano Completo, D&D 3.5</i>)	176	Rodar al caer (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	101
Preparación de trampero (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	99	Rompeconjuros (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	42
Presas mayores (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	41	Rompecuellos (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	101
Presas mejoradas (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	41	Rompehuesos (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	101
Presas salvaje (<i>El Aventurero Completo, D&D 3.5</i>)	165	Rompe mandíbulas (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	101
Preservador planal (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	118	Romper arma mayor (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	42
Prodigio (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	118		

Romper arma mejorado (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	43	Sujeción aturdidora (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	103
Romper guardia (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	101	Sujeción desgarradora (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	103
Rostro pétreo (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	65	Sujeción y derribo (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	103
Rugido del dragón (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	101	Supremacía con un arma (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	153
Ruta de huida (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	101	Sustitución de energía (<i>El Arcano Completo, D&D 3.5</i>)	177
Saber de hechicero celestial (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	153	Sustitución por daño no letal (<i>El Arcano Completo, D&D 3.5</i>)	177
Saber prohibido (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	119	Sutileza con las armas (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	44
Sabiduría de la mantis (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	101	Táctico experimentado (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	66
Sabio armónico (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	102	Táctico marcial (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	154
Sacerdote guerrero (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	119	Talento arcano (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	66
Sacudida (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	102	Talento de pícaro adicional (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	67
Saltador celestial (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	153	Tasar objeto mágico (<i>El Aventurero Completo, D&D 3.5</i>)	166
Salto con rebote (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	102	Tejedor de pesadilla (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	104
Salto del tigre (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	103	Tempestad del janni (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	104
Salva de apertura (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	103	Tesis arcana (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	154
Secreto de conjuro adicional (<i>El Arcano Completo, D&D 3.5</i>)	176	Teurgía (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	119
Seguir los pasos (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	65	Tirador tumbado (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	104
Segunda oportunidad (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	65	Tiro de enfilada (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	104
Segunda oportunidad mejorada (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	65	Toque de ifriti (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	104
Sentido ciego (<i>El Aventurero Completo, D&D 3.5</i>)	166	Toque de serenidad (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	67
Sentido de la piedra (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	65	Tormento de la mantis (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	104
Sentido del peligro (<i>El Aventurero Completo, D&D 3.5</i>)	166	Tradición oscura de Moil (<i>El Arcano Completo, D&D 3.5</i>)	177
Sentidos afinados (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	66	Traicionero (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	104
Señor de los caballos (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	103	Trampas de explorador adicionales (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	129
Señor de los no muertos (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	119	Trampas de explorador avanzadas (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	120
Señor del frío absoluto (<i>El Arcano Completo, D&D 3.5</i>)	177	Trampero táctil (<i>El Aventurero Completo, D&D 3.5</i>)	166
Señuelo vital (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	119	Transmutación tenaz (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	67
Sigiloso (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	43	Traspasar ocultación mágica (<i>El Arcano Completo, D&D 3.5</i>)	178
Sigue luchando (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	66	Traspasar protección mágica (<i>El Arcano Completo, D&D 3.5</i>)	178
Sin nombre (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	103	Trepar como un mono (<i>El Aventurero Completo, D&D 3.5</i>)	167
Sinergia disipadora (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	103	Truco de paso (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	104
Sinergia sigilosa (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	103	Truco desde una montura (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	67
Sociable (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	66	Truco sucio mayor (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	67
Soltura cambiaformas (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	119	Truco sucio mejorado (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	67
Soltura con el escudo (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	43	Truco sucio rápido (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	105
Soltura con los conjuros (Soltura con una escuela de magia) (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	43	Trucos/oraciones adicionales (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	120
Soltura con los críticos (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	43	Truenos gemelos (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	105
Soltura con un arma (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	43	Usar arma improvisada (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	44
Soltura con una aptitud (<i>Bestiario I, Pathfinder</i>)	123	Uso ágil de escudos (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	154
Soltura con una habilidad (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	43	Uso experto de la capa (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	154
Soltura elemental (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	66	Vaciar bolsillos en equipo (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	105
Soltura elemental mayor (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	66	Vidente del pecado (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	120
Soltura furiosa (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	66	Vigilancia (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	67
Soltura mayor con los conjuros (Soltura mayor con una escuela de magia) (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	43	Vigor marcial (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	155
Soltura mayor con los escudos (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	43	Vigorizar conjuro (<i>El Arcano Completo, D&D 3.5</i>)	178
Soltura mayor con un arma (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	44	Vínculo arcano con el compañero (<i>Manual del Jugador II, D&D 3.5</i>)	155
Subsónico (<i>El Aventurero Completo, D&D 3.5</i>)	166	Vínculo natural (<i>El Aventurero Completo, D&D 3.5</i>)	167
		Vínculo sensorial (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	120
		Viraje brusco (<i>Bestiario I, Pathfinder</i>)	123

Visión profunda (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	67
Visionario profético (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	120
Vista de halcón (<i>El Aventurero Completo, D&D 3.5</i>)	167
Vista de jaguar (<i>El Aventurero Completo, D&D 3.5</i>)	167
Vitalidad furiosa (<i>Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder</i>)	68
Voltereta (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	105
Voluntad de hierro (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	44
Voluntad de hierro mejorada (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	44
Voz de la sibila (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	120
Voz discordante (<i>Ultimate Combat, Pathfinder</i>)	105
Vuelo mejorado (<i>El Aventurero Completo, D&D 3.5</i>)	167
Zancada mística (<i>Ultimate Magic, Pathfinder</i>)	120

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 (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.

Además, en el índice he añadido una lista con todas las dotes ordenadas por orden alfabético con su página, para que así sea más fácil buscarlas. Y a continuación del índice, he incluido unas tablas resumen con una breve explicación de todas las dotes de este manual, ordenadas por grupo y en función del orden alfabético y de los requisitos (como las tablas resumen de las dotes que aparecen en el "*Libro de Reglas Básico Pathfinder*").

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. Este 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 aptitudes no están ligadas a tu raza, clase, o habilidad: reflejos particularmente rápidos que te permiten reaccionar más rápidamente al peligro, la aptitud de crear objetos mágicos, el entrenamiento para llevar a cabo potentes ataques con armas cuerpo a cuerpo, o el don de desviar flechas que te han disparado. Estas aptitudes se representan como dotes. Si bien algunas son más útiles para cierto tipo de personaje que para otro, y muchas de ellas tienen prerequisites especiales que deben cumplirse antes de seleccionárselas, por lo general las dotes representan aptitudes más allá del alcance normal de la raza y la clase de tu personaje. Muchas de ellas alteran o potencian aptitudes de clase, o ablandan restricciones de clase, mientras que otras podrían aplicar bonificadores a tus estadísticas, o concederte la capacidad de llevar a cabo acciones que, por lo general, te estarían prohibidas. Seleccionando dotes, puedes personalizar y adaptar a tu personaje para que sea únicamente tuyo.

PRERREQUISITOS:

Hay dotes con prerequisites. El personaje debe tener una puntuación de característica, rasgo de clase, otra dote, habilidad, ataque base, o cualidad determinada, para poder seleccionarla o usarla. Puedes obtener una dote al mismo nivel que obtienes el prerequisite.

Un personaje no puede usar una dote si pierde el prerequisite, pero no pierde la dote en sí. Si, en un momento posterior, recupera el prerequisite, recupera inmediatamente el uso completo de la dote.

TIPOS DE DOTES SEGÚN LAS REGLAS DE PATHFINDER RPG:

Algunas dotes son generales, lo que significa que ninguna regla especial las gobierna como grupo. Otras son dotes de creación de objeto, que permiten a los personajes crear objetos mágicos de todo tipo. Una dote metamágica permite a un lanzador de conjuros preparar y lanzar un conjuro con efectos mayores, al coste de que el conjuro se trata como si fuera de un nivel mayor del que es.

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 en las reglas de Pathfinder RPG:

DOTES GENERALES:

Son todas las que no están incluidas en los grupos que explico a continuación. Pueden ser seleccionadas por cualquier clase (siempre que cumpla los prerequisites 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.

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

Cualquier dote designada como dote de combate se puede seleccionar como dote adicional de un guerrero. Esta designación no impide que personajes de otras clases la seleccionen, suponiendo que cumplan con los prerequisites. Es decir, pueden ser seleccionadas tanto como “dotes generales” como “dotes de combate”.

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

Una dote de creación de objeto permite a un personaje crear un objeto mágico de un tipo concreto. Sea cual sea el tipo de objeto implicado, todas las dotes de creación de objeto poseen rasgos en común.

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 materia prima: el coste de crear un objeto mágico es igual a la mitad del precio base del objeto.

Utilizar una dote de creación de objeto también requiere el acceso a un laboratorio o taller mágico, herramientas especiales, etc. Por lo general, un personaje tiene acceso a lo que necesita, a menos que se apliquen circunstancias inusuales.

Tiempo: el tiempo necesario para crear un objeto mágico depende de la dote, y del coste del mismo.

Coste del objeto: Elaborar poción, Fabricar bastón, Fabricar varita, o Inscribir pergamino crean objetos que reproducen directamente efectos de conjuro, y el poder de dichos objetos depende de su nivel de lanzador; es decir, que un conjuro de uno de dichos objetos tiene el poder que tendría si hubiera sido lanzado por un lanzador de conjuros de dicho nivel. El precio de esos objetos (y por lo tanto el coste de las respectivas materias primas) también depende del nivel de lanzador, que debe ser lo suficientemente bajo como para que quien crea el objeto pueda lanzar el conjuro a dicho nivel. Para calcular el precio final en cada caso, multiplica el nivel de lanzador por el nivel del conjuro, y después multiplica el resultado por una constante, tal y como se indica 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.

Bastones: el precio de los bastones se calcula utilizando fórmulas más complejas (consulta el 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 efectos de este cálculo.

Costes extra: cualquier poción, pergamino, o varita que almacena un conjuro con un componente material costoso, tiene un coste adecuado al mismo. Para pociones y pergaminos, el creador debe gastar el componente material al crear el objeto. Para una varita, el creador debe gastar 50 unidades del componente material. Algunos objetos mágicos requieren costes adicionales en componentes materiales de forma similar, tal y como se indica en sus descripciones.

Prueba de habilidad: crear con éxito un objeto mágico requiere una prueba de Conocimiento de conjuros con una CD igual a 5 + nivel de lanzador del objeto. Alternativamente, puedes usar una habilidad de Artesanía o Profesión apropiadas para esta prueba, dependiendo del objeto a fabricar. Consulta las páginas 550-553 en el Capítulo 15 del *"Libro de Reglas Básico Pathfinder"* para más detalles sobre qué pruebas de Artesanía y de Profesión se pueden usar de esta forma. La CD de esta prueba puede aumentar si a quien fabrica se le meten prisas, o no cumple todos los prerequisites. Una prueba de habilidad fallida inutiliza los materiales, mientras que una prueba que falla por 5 o más resulta en un objeto maldito. Consultar las páginas 550-553 del Capítulo 15 del *"Libro de Reglas Básico Pathfinder"* para más detalles.

DOTES DE CRÍTICO: [*"Libro de Reglas Básico Pathfinder"*]

Las dotes de crítico modifican los efectos de un impacto crítico, infligiendo a la víctima un estado adicional. Los personajes que carecen de la dote Maestría con los críticos sólo pueden aplicar los efectos de una dote de crítico a un impacto crítico individual. Los personajes con múltiples dotes de crítico pueden decidir qué dote aplicar después de confirmar el crítico.

DOTES METAMÁGICAS: [*"Libro de Reglas Básico Pathfinder"*]

Conforme crece el conocimiento de la magia por parte de un lanzador de conjuros, puede aprender a lanzarlos de formas ligeramente diferentes a lo habitual. Preparar y lanzar un conjuro de esta forma es más difícil de lo normal pero, gracias a las dotes metamágicas, es por lo menos posible. Los conjuros modificados por una dote metamágica utilizan un espacio de conjuro superior al normal. Esto no cambia el nivel del conjuro, por lo que la CD de las tiradas de salvación contra el mismo no aumenta. Las dotes metamágicas no afectan a las aptitudes sortílegas.

Magos y lanzadores de conjuros divinos: los magos y los lanzadores de conjuros divinos deben prepararlos con antelación. Durante la preparación, escogen qué conjuros preparar con dotes metamágicas (que ocupan espacios de conjuro superiores a lo normal).

Hechiceros y bardos: los hechiceros y los bardos escogen sus conjuros cuando los lanzan. En ese momento pueden elegir si aplican sus dotes metamágicas para mejorarlos. Igual que ocurre con los demás lanzadores de conjuros, un conjuro mejorado utiliza un espacio de conjuro de nivel superior. Como sea que el hechicero o el bardo no ha preparado el conjuro de forma metamágica por adelantado, debe aplicar la dote metamágica en ese momento, y por lo tanto invierte más tiempo en lanzar un conjuro metamágico (uno mejorado por una dote metamágica) que en lanzar un conjuro normal. Si el

tiempo de lanzamiento normal de un conjuro es una acción estándar, la versión metamágica es una acción de asalto completo para un hechicero o bardo (que no es igual a un tiempo de lanzamiento de 1 asalto). La única excepción son los conjuros modificados por la dote Acelerar conjuro, que pueden ser lanzados normalmente usando la dote.

Para un conjuro con un tiempo de lanzamiento mayor, se requiere una acción de asalto completo adicional para lanzarlo.

Lanzamiento espontáneo y dotes metamágicas: un clérigo que lanza espontáneamente un conjuro de curar o infligir, o un druida que lanza espontáneamente un conjuro de convocar aliado de la Naturaleza, puede lanzar en vez de ello una versión metamágica del conjuro. También en este caso se requiere tiempo extra. Lanzar espontáneamente un conjuro metamágico de acción estándar requiere una acción de asalto completo, y un conjuro con un tiempo de lanzamiento mayor necesita una acción de asalto completo adicional. La única excepción son los conjuros modificados por la dote Acelerar conjuro, que pueden ser lanzados como una acción rápida.

Efectos de las dotes metamágicas sobre un conjuro: en todos sus aspectos, un conjuro metamágico funciona a su nivel de conjuro original, incluso aunque se prepare y se lance utilizando un espacio de conjuro de mayor nivel. Las modificaciones a las tiradas de salvación no cambian, a menos que se indique lo contrario en la descripción de la dote.

Las modificaciones introducidas por estas dotes sólo se aplican a conjuros lanzados directamente por el usuario de la dote. Un lanzador de conjuros no puede utilizar una dote metamágica para alterar un conjuro lanzado desde una varita, pergamino, u otro objeto.

Las dotes metamágicas que eliminan componentes de un conjuro, no eliminan el ataque de oportunidad provocado por lanzar un conjuro cuando se está amenazado. Lanzar un conjuro modificado por Acelerar conjuro no provoca ataques de oportunidad.

Las dotes metamágicas no pueden utilizarse con todos los conjuros. Ver las descripciones específicas de las dotes, para los conjuros que una dote particular no puede modificar.

Dotes metamágicas múltiples sobre un conjuro: un lanzador de conjuros puede aplicar múltiples dotes metamágicas a un mismo conjuro, y los cambios al nivel de éste son acumulativos. No se puede aplicar la misma dote metamágica más de una vez a un solo conjuro.

Objetos mágicos y dotes metamágicas: con la dote de creación de objeto correcta, puedes almacenar una versión metamágica de un conjuro en un pergamino, poción, o varita. Se aplican los límites de nivel para las pociones y las varitas al nivel de conjuro mayor del conjuro (tras la aplicación de la dote metamágica). Un personaje no necesita la dote metamágica para activar un objeto que almacena una versión metamágica de un conjuro.

Contraconjurar conjuros metamágicos: que un conjuro haya sido o no potenciado por una dote metamágica no afecta su vulnerabilidad a ser contraconjurado, o a su capacidad de contraconjurar a otro conjuro (consulta el Capítulo 9 del *"Libro de Reglas Básico Pathfinder"*).

DOTES DE 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, aturcidos, inconscientes o incapaces de actuar de otra forma, no cuentan a efectos de estas dotes.

DOTES DE AGALLAS: [*“Ultimate Combat Pathfinder”*]

Las dotes de agallas interaccionan 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.

DOTES DE 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. **Recorrido de dotes:** Estilo de la grulla, Ala de la grulla, Estocada de la grulla.
- **Estilo de la mantis:** basado en las técnicas de caza de la mantis religiosa, los practicantes de este estilo luchan con las manos hacia abajo imitando las afiladas pinzas del insecto. El estilo de la mantis usa golpes precisos para apuntar a las áreas vitales del oponente, como los ojos, la garganta y puntos de presión. **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 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, inmolar 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 desdeñaban 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 realizando procedimientos de automutilación que tienen como resultado uñas como garras y dientes afilados. **Recorrido de dotes:** Estilo del jabalí, Ferocidad del jabalí, Desgarramiento del jabalí.

- **Estilo del janni:** este estilo, de 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.

DOTES DE 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.

Consultar el *Apéndice 3: Combates de exhibición* (página 201) para más información sobre los combates de exhibición.

DESCRIPCIÓN DE LAS DOTES:

Todas las dotes que aparecen en este manual recopilatorio 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. Consulta la descripción de cada dote para los detalles completos.

El siguiente formato se utiliza en las descripciones de todas las dotes:

Nombre de la dote: el nombre de la dote también indica a qué categoría, si la tiene, pertenece la dote, y viene seguida de una descripción básica de lo que lleva a cab. 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.

También he de añadir que, pese a que muchas dotes genéricas de Pathfinder (sobretudo las del *Manual de Reglas Básicas*) son las mismas que ya existían en D&D, en la traducción oficial de Pathfinder no se han respetado los nombres con que se tradujeron en D&D. Debido a esto, he decidió mantener los dos nombres, tanto el nuevo nombre en Pathfinder, como el viejo nombre en D&D entre paréntesis, así la antigua dote “*Soltura con escuela de magia*” ahora pasa a llamarse “*Soltura con conjuros (Soltura con escuela de magia)*”. Y lo mismo para muchas otras.

Prerrequisitos: una puntuación de característica mínima, otra dote o dotes, un ataque base mínimo, un número mínimo de rangos en una o más habilidades, o cualquier otra cosa que se requiera para adquirir la dote. Esta entrada está ausente si la dote no tiene prerrequisitos. Una dote puede tener más de un prerrequisito.

Beneficio: lo que la dote permite hacer al personaje (‘tú’ en la descripción de la dote). Si un personaje tiene la misma dote más de una vez, sus beneficios no se apilan a menos que la descripción de la dote indique lo contrario.

Normal: lo que un personaje que no tiene dicha dote está limitado o restringido para hacer. Si no tener la dote no causa ningún inconveniente en particular, esta entrada está ausente.

Especial: hechos inusuales adicionales acerca de 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 que son completamente diferentes. En estos casos incluyo una aclaración, indicando a que manual pertenece la dote similar y dando consejos sobre cuál usar.

Adaptación a las reglas de Pathfinder: tal y como ya dije anteriormente, algunas dotes de D&D necesitan modificar algunas de sus reglas para que

funcionen correctamente con las reglas de Pathfinder. De este modo, en algunas de las dotes que aparecen en los capítulos y bloques de dotes de D&D y Sistema d20 podrás encontrar esta aclaración.

Regla de la casa: en algunas de las dotes que irán apareciendo en esta recopilación planteo alguna modificación de sus reglas, o algún añadido a las mismas; no necesariamente porque la dote necesite modificarse para usarse con las reglas de Pathfinder, sino por otras razones, por ejemplo: porque la dote esté pensada para un escenario concreto (en el caso de Pathfinder, "Golarion") y pueda plantearse su uso para las razas, regiones o clases de otros escenarios de campaña.

Una de las reglas o modificaciones que planteo que más os puede llamar la atención es la de abrir ciertas dotes a más razas de las que se en la dote oficial se plantea como requisito. El caso es que todas las dotes de los manuales básicos de Pathfinder están pensadas para las razas propias del escenario de campaña de Pathfinder, "Golarion". Pero si estas jugando con las reglas de Pathfinder en otros escenarios de campaña, hay algunas dotes que podrían ser usadas por las razas propias de estos otros escenarios, siempre y cuando se parezcan en algo (trasfondo, cultura, capacidad física o mental, etc.) a las razas que en la dote original se piden como requisito. Por eso, en mi mesa de juego planteo que algunas dotes puedan tener más razas como requisitos

Comentario: en algunas dotes he incluido un comentario que no entra en las categorías anteriores, cuyo motivo puede ser muy variado.

Por último añadir que, de aquí en adelante, cada vez que en una dote de D&D o del Sistema D20 hablemos de *conjuro de nivel 0* nos referiremos a *trucos*.

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

ABSTENCIÓN DE MATERIALES *Eschew Materials*

Puedes lanzar muchos conjuros sin necesitar el uso de componentes materiales menores.

Beneficio: puedes lanzar cualquier conjuro que tenga un componente material que cueste 1 po o menos, sin necesitar dicho componente. El lanzamiento del conjuro sigue provocando ataques de oportunidad de forma normal. Si un conjuro requiere un componente material que cueste más de 1 po, debes tener dicho componente material a mano para lanzar el conjuro, de la forma habitual.

ACOMETER [COMBATE] *Lunge*

Puedes atacar a enemigos que normalmente estarían fuera de tu alcance.

Prerrequisito: ataque base +6.

Beneficio: puedes aumentar el alcance de tus ataques cuerpo a cuerpo en 5 pies (1,5 m) hasta el final de tu turno aceptando un penalizador -2 a tu CA hasta tu siguiente turno. Debes decidir el uso de esta aptitud antes de llevar a cabo ningún ataque.

ACROBÁTICO *Acrobatic*

Eres hábil en dar saltos de altura y de longitud, y en volar.

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

AFINIDAD CON LOS ANIMALES *Animal Affinity*

Eres hábil trabajando con animales y con monturas.

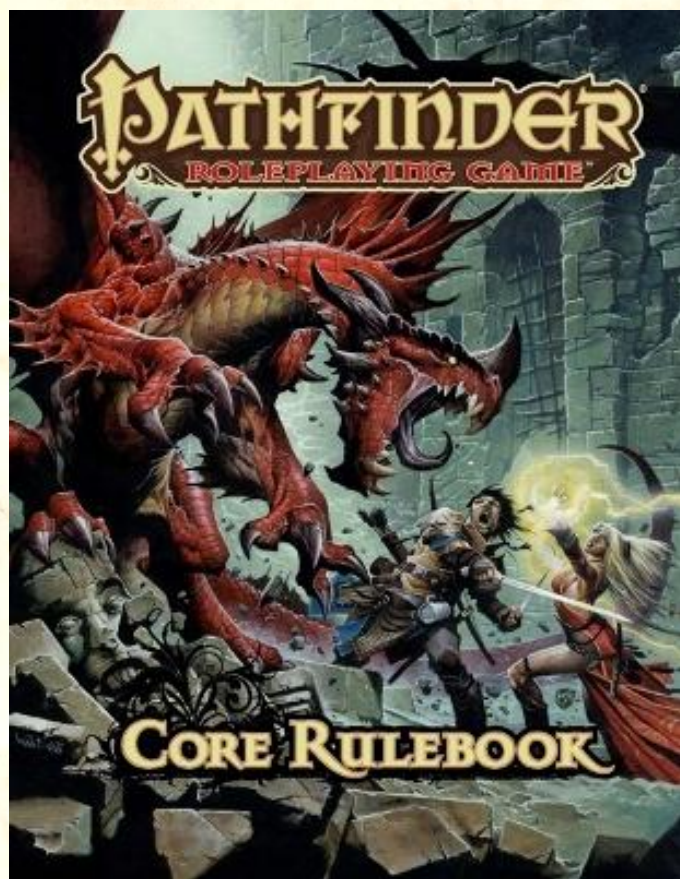
Beneficio: obtienes un bonificador +2 a las pruebas de habilidad de Montar y de Trato con animales. Con 10 o más rangos en una de ellas, el bonificador se incrementa a +4 para dicha habilidad.

AGUANTE *Endurance*

Ni las condiciones desfavorables, ni los esfuerzos prolongados te cansan con facilidad.

Beneficio: obtienes un bonificador +4 a las siguientes pruebas y salvaciones: pruebas de nadar para resistir daño no letal debido al cansancio; pruebas de Constitución para seguir corriendo; pruebas de Constitución para evitar daño no letal a causa de una marcha forzada; pruebas de Constitución para contener el aliento; pruebas de Constitución para evitar daño no letal por hambre o sed; salvaciones de Fortaleza para evitar daño no letal en entornos fríos o cálidos; y salvaciones de Fortaleza para resistir daño por asfixia.

Puedes dormir con una armadura ligera o intermedia puesta sin quedar fatigado.



Normal: un personaje sin esta dote que duerme con un armadura intermedia o más pesada puesta, queda fatigado al día siguiente.

ALERTA *Alertness*

A menudo te das cuenta de cosas que otros podrían perderse.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a las pruebas de Percepción y de Averiguar intenciones. Si tienes 10 o más rangos en una de estas habilidades, el bonificador se incrementa a +4 para la misma.

AMPLIAR CONJURO [METAMÁGICA] *Enlarge Spell*

Puedes incrementar el rango de tus conjuros.

Beneficio: puedes alterar un conjuro con un alcance de cercano, medio, o largo para incrementar su alcance en un 100%. Un conjuro ampliado con un alcance de cercano pasa a tener un alcance de 50 pies + 5 pies/nivel (15 m + 1,5 m/nivel), mientras que los de alcance medio pasan a tener un alcance de 200 pies + 20 pies/nivel (60 m + 6 m/nivel), y los conjuros de alcance largo pasan a tener un alcance de 800 pies + 80 pies/nivel (240 m + 24 m/nivel). Un conjuro ampliado utiliza un espacio de conjuro 1 nivel superior al nivel real del mismo.

Los conjuros cuyos alcances no vienen definidos por distancia, así como aquellos cuyos alcances no son cercano, medio, o largo, no se benefician de esta dote.



APRESURAR CONJURO [METAMÁGICA] *Quicken Spell*

Puedes lanzar conjuros en una fracción del tiempo normal.

Beneficio: lanzar un conjuro apresurado es una acción rápida. Puedes llevar a cabo otra acción, e incluso lanzar otro, el mismo asalto en el que lo lanzas. Un conjuro con un tiempo de lanzamiento mayor que 1 asalto ó 1 acción de asalto completo no puede ser apresurado.

Un conjuro apresurado usa un espacio de conjuros 4 niveles superior a su nivel real. Lanzarlo no provoca ataques de oportunidad.

Especial: puedes aplicar los efectos esta dote a un conjuro lanzado espontáneamente, en tanto en cuanto tenga un tiempo de lanzamiento no superior a 1 acción de asalto completo, sin aumentar su tiempo de lanzamiento.

APTITUDES MÁGICAS *Magical Aptitude*

Eres hábil lanzando conjuros, y utilizando objetos mágicos.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a todas las pruebas de Conocimiento de conjuros y de Usar objeto mágico. Si tienes 10 o más rangos en una de estas habilidades, el bonificador se incrementa a +4 para dicha habilidad.

ARROLLAR MAYOR [COMBATE] *Greater Overrun*

Los enemigos deben tirarse al suelo para evitar tu peligroso movimiento.

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

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a las pruebas llevadas a cabo para arrollar a un enemigo, que se apila con el concedido por Arrollar mejorado. Cuando arrollas a un oponente, éste provoca ataques de oportunidad si queda tumbado por tu arrollamiento.

Normal: las criaturas tumbadas por tu arrollamiento no provocan ataques de oportunidad.

ARROLLAR MEJORADO [COMBATE] *Improved Overrun*

Eres hábil en arrollar a tus enemigos.

Prerrequisitos: Fue 13, Ataque poderoso, ataque base +1. **Beneficio:** no provocas ataques de oportunidad al llevar a cabo una maniobra de combate de arrollar. Además, obtienes un bonificador +2 a las pruebas llevadas a cabo para arrollar a un enemigo, y un bonificador +2 a tu Defensa contra las maniobras de combate cuando un oponente intenta arrollarte. Los objetivos de tus intentos de arrollar no pueden evitarte.

Normal: cuando llevas a cabo una maniobra de combate de arrollar, provocas un ataque de oportunidad.

ARTESANO MAESTRO *Master Craftsman*

Tu habilidad superior te permite crear objetos mágicos sencillos.

Prerrequisito: 5 rangos en cualquier variedad de Artesanía o Profesión.

Beneficio: escoge una variedad de Artesanía o de Profesión en la que tengas por lo menos 5 rangos. Obtienes un bonificador +2 a la habilidad escogida, y los rangos en la misma cuentan como tu nivel de lanzador a efectos de las dotes Fabricar armas y armaduras mágicas, y Fabricar objeto maravilloso. Puedes crear objetos mágicos utilizando estas dotes, sustituyendo tus rangos en la habilidad elegida por tu nivel de lanzador. Debes utilizar la habilidad escogida para la prueba de creación de objeto. La CD para crear el objeto se sigue incrementando para cualquier requisito necesario del conjuro (consulta las reglas de creación de objetos mágicos en el Capítulo 15). No puedes utilizar esta dote para crear ningún objeto desencadenante de conjuros o de activación de conjuros.

Normal: sólo los lanzadores de conjuros pueden escoger las dotes Fabricar armas y armaduras mágicas y Fabricar objeto maravilloso.

ATAQUE AL GALOPE [COMBATE] *Ride-By Attack*

Mientras vas montado y a la carga, te puedes mover, atacar a un enemigo, y después continuar moviéndote.

Prerrequisitos: Montar 1 rango, Combatir desde una montura.

Beneficio: cuando vas montado y utilizas la acción de cargar, te puedes mover y atacar como si llevaras a cabo una carga estándar, y después moverte de nuevo (continuando la línea recta de la carga). Tu movimiento total para el asalto no puede exceder el doble de tu velocidad montada. Tu montura y tú no provocáis ataques de oportunidad del oponente al que atacáis.

ATAQUE DE TORBELLINO [COMBATE] *Whirlwind Attack*

Puedes golpear a cualquier enemigo a tu alcance.

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

Beneficio: cuando utilizas la acción de ataque completo, puedes cambiar tus ataques normales por un ataque cuerpo a cuerpo a tu ataque base mayor contra cada oponente a tu alcance. Debes llevar a cabo una tirada de ataque diferente contra cada oponente.

Cuando utilizas la dote Ataque de torbellino, renuncias a cualquier bonificador o ataque adicional concedido por otras dotes, conjuros, o aptitudes.

ATAQUE ELÁSTICO [COMBATE] *Spring Attack*

Puedes acercarte diestramente hasta un enemigo, golpearle, y retirarte antes de que pueda reaccionar.

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

Beneficio: como acción de asalto completo, puedes moverte hasta tu velocidad y llevar a cabo un solo ataque cuerpo a cuerpo sin provocar ataques de oportunidad por parte del objetivo de tu ataque, moviéndote tanto antes como después del ataque, pero por lo menos 10 pies (3 m) antes del ataque, y la distancia total que te mueves no puede ser mayor que tu velocidad. No puedes utilizar esta aptitud para atacar a un enemigo que está adyacente a ti al inicio de tu turno.

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

ATAQUE PODEROSO [COMBATE] *Power Attack*

Puedes llevar a cabo ataques cuerpo a cuerpo excepcionalmente mortíferos, sacrificando precisión a cambio de fuerza.

Prerrequisitos: Fue 13, ataque base +1.

Beneficio: aceptas un penalizador -1 a todas las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo y pruebas de maniobras de combate, a cambio de un bonificador +2 a todas las tiradas de daño cuerpo a cuerpo. Este bonificador se incrementa en la mitad (+50%) si atacas con un arma a dos manos, un arma a una mano usando las dos manos, o un arma natural principal que añade vez y media su modificador por Fuerza a las tiradas de daño. Este bonificador se reduce a la mitad (-50%) si el ataque es con un arma de mano torpe, o un arma natural secundaria. Cuando tu ataque base llega a +4 y cada 4 puntos posteriores, el penalizador se incrementa en -1 y el bonificador al daño se incrementa en +2. Debes escoger el uso de esta dote antes de llevar a cabo la tirada de ataque, y sus efectos duran hasta tu siguiente turno. El bonificador no se aplica a los ataques de toque, o a los efectos que no infligen daño en puntos de golpe.

ATLÉTICO *Athletic*

Posees una habilidad física inherente.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a las pruebas de habilidad de Trepas y de Nadar. Si tienes 10 o más rangos en una de estas habilidades, el bonificador se incrementa a +4 para la misma.

ATRAPAR FLECHAS [COMBATE] *Snatch Arrows*

En lugar de desviar una flecha o un ataque a distancia, puedes atrapar el proyectil en pleno vuelo.

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

Beneficio: cuando utilizas la dote Desviar flechas, puedes atrapar el proyectil en lugar de simplemente desviarlo. Las armas arrojadas pueden ser devueltas de inmediato como un ataque contra el atacante (aunque no sea tu turno) o guardadas para uso posterior.

Has de tener una mano libre (sin empuñar nada) para utilizar la dote.

AUMENTAR CONVOCACIÓN *Augment Summoning*

Tus criaturas convocadas son más potentes y robustas.

Prerrequisito: Soltura con los conjuros (conjuración).

Beneficio: cada criatura que conjuras con cualquier conjuro de convocación obtiene un bonificador +4 por mejora a su Fuerza y Constitución a lo largo de la duración del conjuro que la convocó.

AUTOSUFICIENTE *Self-Sufficient*

Sabes cómo arreglártelas en las tierras salvajes, y cómo tratar heridas de forma efectiva.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a todas las pruebas de Curar y de Supervivencia. Si tienes 10 o más rangos en una de estas habilidades, el bonificador aumenta a +4 para dicha habilidad.

CANALIZACIÓN ADICIONAL *Extra Channel*

Puedes canalizar energía divina más a menudo.

Prerrequisito: rasgo de clase canalizar energía.

Beneficios: puedes canalizar energía 2 veces adicionales al día.

Especial: si un paladín con la aptitud de canalizar energía positiva adquiere esta dote, puede utilizar su imposición de manos 4 veces adicionales al día, pero sólo para canalizar energía positiva.

Especial (Regla de la casa): en las reglas originales de la dote tal cual aparece en el "Manual de Reglas Básicas Pathfinder RPG" no se dice que se pueda seleccionar esta dote varias veces (como ocurre con otras), por lo que si no lo dice en teoría no se puede seleccionar más que una sola vez. Pero, en mi opinión, si puedes seleccionar varias veces las dotes "Furia adicional" e "Interpretación adicional" no veo porque con esta no puedes hacer lo mismo. De este modo propongo poder aplicar la siguiente regla: puedes obtener "Canalización Adicional" varias veces. Sus efectos se apilan. De todos modos, sois vosotros (el DM y los jugadores) quienes deben decidir si permitir esto o no.

CANALIZACIÓN ELEMENTAL *Elemental Channel*

Escoge un subtipo elemental, como por ejemplo aire, tierra, fuego, o agua. Puedes canalizar tu energía divina para dañar o curar a los ajenos que poseen el subtipo de elemental escogido.

Prerrequisito: rasgo de clase canalizar energía.

Beneficio: en lugar de su efecto normal, puedes escoger que tu aptitud para canalizar energía cure o dañe a los ajenos del subtipo elemental escogido. Debes escoger cada vez que canalizas energía. Si escoges curar o dañar a criaturas de tu subtipo elemental, tu canalización de energía no tiene efecto sobre otras criaturas. La cantidad de daño curado o infligido, y la CD para mitad de daño no cambian.

Especial: puedes adquirir esta dote en múltiples ocasiones, pero sus efectos no se apilan. Cada vez que la adquieres, se aplica a un nuevo subtipo elemental.

CANALIZACIÓN MEJORADA *Improved Channel*

Tu energía canalizada es más difícil de resistir.

Prerrequisito: rasgo de clase canalizar energía.

Beneficio: suma 2 a la CD de las tiradas de salvación para resistir los efectos de tu aptitud de canalizar energía.

CANALIZACIÓN SELECTIVA *Selective Channeling*

Puedes escoger a quién afectar cuando canalizas energía.

Prerrequisito: Car 13, rasgo de clase canalizar energía.

Beneficio: cuando canalizas energía, puedes escoger un número de objetivos en el área hasta tu modificador por Carisma, que no se ven afectados por la energía que canalizas.

Normal: todos los objetivos en una explosión de 30 pies (9 m) se ven afectados cuando canalizas energía. Sólo puedes escoger si te afecta a ti o no.

CANALIZAR ALINEAMIENTO *Alignment Channel*

Escoge entre caos, mal, bien, o ley. Puedes canalizar energía divina para afectar a los ajenos que poseen este subtipo.

Prerrequisito: aptitud para canalizar la energía

Beneficio: en lugar de su efecto normal, puedes escoger que tu aptitud para canalizar energía cure o dañe a los ajenos del subtipo de alineamiento elegido. Debes hacer esta elección cada vez que canalizas energía. Si escoges curar o dañar a criaturas del subtipo de alineamiento escogido, la canalización de energía no tiene efecto sobre otras criaturas. La cantidad de daño curado o infligido, y la CD para mitad de daño no cambian.

Especial: puedes adquirir esta dote en múltiples ocasiones, pero sus efectos no se apilan. En vez de eso, cada vez que la adquieres se aplica a un nuevo subtipo de alineamiento. Cada vez que canalizas energía, debes escoger a qué subtipo afectar.

CANALIZAR CASTIGO [COMBATE] *Channel Smite*

Puedes canalizar energía divina mediante un arma cuerpo a cuerpo que empuñas.

Prerrequisito: rasgo de clase canalizar energía.

Beneficio: antes de llevar a cabo una tirada de ataque cuerpo a cuerpo, puedes gastar un uso de tu aptitud de canalizar energía como acción rápida. Si canalizas energía positiva e impactas a una criatura muerta viviente, ésta sufre una cantidad de daño adicional igual al infligido por tu aptitud de canalizar energía positiva. Si canalizas energía negativa e impactas a una criatura viva, ésta sufre una cantidad de daño adicional igual al daño infligido por tu aptitud de canalizar energía negativa. Tu objetivo puede llevar a cabo una salvación de Voluntad, de forma normal, para mitad de este daño adicional. Si tu ataque falla, ese uso de canalizar energía se gasta sin efecto alguno.

CARGA IMPETUOSA [COMBATE] *Spirited Charge*

Tus ataques a la carga montados infligen un daño tremendo.

Prerrequisitos: Montar 1 rango, Combatir desde una montura, Ataque al galope.

Beneficio: cuando montas y utilizas la acción de carga, infliges doble daño con un arma cuerpo a cuerpo (o triple con una lanza de caballería).

COMANDAR MUERTOS VIVIENTES *Command Undead*

Utilizando viles poderes de nigromancia, puedes dar órdenes a las criaturas muertas vivientes, convirtiéndolas en tus sirvientes.

Prerrequisito: rasgo de clase canalizar energía negativa.

Beneficio: como acción estándar, puedes gastar uno de tus usos de canalizar energía negativa para esclavizar muertos vivientes a 30 pies (9 m) o menos de ti, que tienen derecho a una salvación de

Voluntad para negar el efecto. La CD para esta salvación de Voluntad es igual a 10 + la mitad de tu nivel de clérigo + tu modificador por Carisma. Los muertos vivientes que fallan sus salvaciones quedan bajo tu control, obedeciéndote al máximo de su aptitud, como si estuvieran bajo los efectos de *controlar muertos vivientes*. Los muertos vivientes inteligentes obtienen una nueva tirada de salvación cada día para resistirse a tus órdenes. Puedes controlar cualquier número de muertos vivientes, mientras sus Dados de golpe totales no excedan tu nivel de clérigo. Si utilizas canalizar energía de esta forma, no tiene otro efecto (no cura ni daña a criaturas cercanas). Si un muerto viviente está controlado por otra criatura, has de llevar a cabo una prueba enfrentada de Carisma siempre que vuestras órdenes entren en conflicto.

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

Puedes luchar con un arma en cada una de tus manos, y llevar a cabo un ataque adicional cada asalto con el arma secundaria.

Prerrequisito: Des 15.

Beneficio: tus penalizadores a las tiradas de ataque para luchar con dos armas se reducen. El penalizador para tu mano principal se reduce en 2, y el de tu mano torpe, en 6. Consulta "Combate con dos armas" en el Capítulo 8 del "Manual de Reglas Básicas, Pathfinder".

Normal: empuñando una segunda arma en tu mano torpe, puedes obtener un ataque adicional por asalto con ella. De esta manera, sufres un penalizador -6 a tu ataque o ataques normales con tu mano principal, y un -10 al ataque con el arma de mano torpe; si ésta es ligera, los penalizadores se reducen en 2 para cada mano. Un ataque sin armas siempre se considera como un arma ligera.

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

Eres increíblemente hábil luchando con dos armas a la vez.

Prerrequisitos: Des 19, Combate con dos armas mejorado, Combate con dos armas, ataque base +11.

Beneficio: obtienes un tercer ataque con la mano torpe, aunque con un penalizador -10.

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

Eres hábil luchando con dos armas.

Prerrequisitos: Des 17, Combate con dos armas, ataque base +6.

Beneficio: además del ataque adicional individual normal que obtienes con el arma de mano torpe, obtienes un segundo ataque con ella, aunque con un penalizador -5.

Normal: sin esta dote, sólo obtienes un ataque adicional individual con tu arma de mano torpe.

COMBATIR DESDE UNA MONTURA [COMBATE]

Mounted Combat

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

Prerrequisito: Montar 1 rango.

Beneficio: una vez por asalto, si tu montura es impactada en combate, puedes hacer una prueba de Montar (como acción inmediata) para negar el impacto, lo que consigues si el resultado de tu prueba de Montar es superior a la tirada de ataque de tu oponente.

COMPETENCIA CON ARMA EXÓTICA [COMBATE]

Exotic Weapon Proficiency

Escoge un tipo de arma exótica, como la cadena armada o el látigo. Entiendes cómo usar este tipo de armas exóticas en combate, y puedes utilizar cualquier truco especial o cualidad que dicha arma exótica pueda permitirte.

Prerrequisito: ataque base +1.

Beneficio: puedes llevar a cabo tiradas de ataque con el arma de forma normal.

Normal: un personaje que usa un arma con la que no es competente sufre un penalizador -4 a las tiradas de ataque.

Especial: puedes adquirir Competencia con arma exótica en múltiples ocasiones y cada vez que lo hagas, la dote se aplica a un nuevo tipo de arma exótica.

COMPETENCIA CON ARMA MARCIAL [COMBATE]

Martial Weapon Proficiency

Escoge un tipo de arma marcial. Entiendes cómo utilizar este tipo de arma marcial en combate.

Beneficio: llevas a cabo tiradas de ataque con el arma seleccionada de forma normal (sin el penalizador por no competencia).

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

Especial: los bárbaros, los guerreros, los paladines, y los exploradores son competentes con todas las armas marciales, y no necesitan seleccionar esta dote.

Puedes adquirir Competencia con arma marcial varias veces, y cada vez que adquieres la dote, se aplica a un nuevo tipo de arma.

COMPETENCIA CON ARMADURA INTERMEDIA

[COMBATE] *Armor Proficiency, Medium*

Estás habituado a llevar armadura intermedia.

Prerrequisito: Competencia con armadura ligera.

Beneficio: ver Competencia con armadura ligera.

Normal: ver Competencia con armadura ligera.

Especial: los bárbaros, los clérigos, los druidas, los guerreros, los paladines, y los exploradores, disponen automáticamente de Competencia con armadura intermedia como dote adicional, y no necesitan seleccionarla.

COMPETENCIA CON ARMADURA LIGERA [COMBATE] *Armor Proficiency, Light*

Estás habituado a llevar armadura ligera.

Beneficio: cuando llevas un tipo de armadura con el que eres competente, el penalizador de armadura para dicho tipo sólo se aplica a las pruebas de habilidad basadas en la Destreza y en la Fuerza.

Normal: un personaje que lleva una armadura con la que no tiene competencia aplica su penalizador de armadura a las tiradas de ataque, y a todas las pruebas de habilidad que implican movimiento.

Especial: todos los personajes excepto los monjes, los hechiceros, y los magos, disponen automáticamente de Competencia con armadura ligera como dote adicional, y no necesitan seleccionarla.

COMPETENCIA CON ARMADURA PESADA [COMBATE] *Armor Proficiency, Heavy*

Estás habituado a llevar armadura pesada.

Prerrequisitos: Competencia con armadura ligera, Competencia con armadura intermedia.

Beneficio: ver Competencia con armadura ligera.

Normal: ver Competencia con armadura ligera.

Especial: los guerreros y los paladines obtienen automáticamente Competencia con armadura pesada como dote adicional, y no necesitan seleccionarla.

COMPETENCIA CON ARMAS SENCILLAS *Simple Weapon Proficiency*

Estás entrenado en el uso de armas básicas.

Beneficio: puedes llevar a cabo ataques con armas sencillas sin penalizador.

Normal: cuando utilizas un arma con la que no eres competente, sufres un penalizador -4 a las tiradas de ataque.

Especial: todos los personajes excepto los druidas, los monjes, y los magos, tienen automáticamente competencia con todas las armas sencillas, y no necesitan adquirir esta dote.

COMPETENCIA CON ESCUDO [COMBATE] *Shield Proficiency*

Estás entrenado en usar un escudo con propiedad.

Beneficio: cuando utilizas un escudo (excepto un escudo pavés), el penalizador por armadura del escudo sólo se aplica a las habilidades basadas en la Fuerza y en la Destreza.

Normal: cuando utilizas un escudo con el que no eres competente, aplicas su penalizador a la prueba de armadura a las tiradas de ataque, y a todas las pruebas de habilidad que implican movimiento.

Especial: los bárbaros, los bardos, los clérigos, los druidas, los guerreros, los paladines, y los exploradores, tienen Competencia con escudo como dote adicional, y no necesitan seleccionarla.

COMPETENCIA CON ESCUDO PAVÉS [COMBATE] *Tower Shield Proficiency*

Estás entrenado para utilizar adecuadamente un escudo pavés.

Prerrequisito: Competencia con escudo.

Beneficio: cuando usas un escudo pavés, el penalizador a las pruebas de armadura del escudo sólo se aplica a las habilidades basadas en la Fuerza y en la Destreza.

Normal: un personaje que usa un escudo con el que no es competente sufre el penalizador a las pruebas de armadura del escudo a las tiradas de ataque, y a todas las tiradas de habilidad que implican moverse, incluyendo Montar.

Especial: un guerrero dispone automáticamente de Competencia con escudo pavés como dote adicional, y no necesita seleccionarla.

CONJURAR EN COMBATE *Combat Casting*

Eres hábil en lanzar conjuros cuando estás amenazado o distraído.

Beneficio: obtienes un bonificador +4 a las pruebas de concentración llevadas a cabo para lanzar un conjuro, o utilizar una aptitud sortilega lanzando a la defensiva, o mientras eres objeto de una presa.

CONJURAR EN SILENCIO [METAMÁGICA] *Silent Spell*

Puedes lanzar tus conjuros sin emitir ningún sonido.

Beneficio: un conjuro en silencio puede lanzarse sin componentes verbales. Los conjuros que carecen de ellos no se ven afectados. Un conjuro en silencio utiliza un espacio de conjuros 1 nivel mayor que su nivel real.

Especial: los conjuros de bardo no pueden ser mejorados mediante esta dote.

CONJURAR SIN MOVERSE [METAMÁGICA] *Still Spell*

Puedes lanzar conjuros sin moverte.

Beneficio: un conjuro sin movimiento se puede lanzar sin componentes somáticos. Los conjuros que no los tienen no se ven afectados. Un conjuro sin movimiento utiliza un espacio de conjuros 1 nivel mayor que el nivel real del conjuro.

CONJUROS NATURALES *Natural Spell*

Puedes lanzar conjuros incluso en una forma que normalmente no puedes lanzar conjuros incluso estando en una forma que normalmente no permite lanzar conjuros.

Prerrequisitos: Sab 13, rasgo de clase forma salvaje.

Beneficio: puedes completar los componentes verbales y somáticos de los conjuros mientras utilizas forma salvaje, sustituyendo los componentes normales verbales y somáticos de un conjuro por diversos ruidos y gestos.

También puedes utilizar cualquier componente material o foco que posees, incluso si dichos objetos están fundidos con tu forma actual. Esta dote no te permite el uso de objetos mágicos mientras

estás en una forma que normalmente no podría usarlos, y tampoco obtienes la aptitud de hablar mientras estás en forma salvaje.

CONJUROS PERFORANTES *Spell Penetration*

Tus conjuros atraviesan la resistencia a conjuros más fácilmente que la mayoría.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a las pruebas de nivel de lanzador (1d20 + nivel de lanzador), llevadas a cabo para vencer la resistencia a conjuros de una criatura.

CONJUROS PERFORANTES MAYORES *Greater Spell Penetration*

Tus conjuros atraviesan la resistencia a conjuros mucho más fácilmente que la mayoría.

Prerrequisito: Conjuros perforantes.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a las pruebas de nivel de lanzador (1d20 más nivel de lanzador) llevadas a cabo para vencer la RC de una criatura, que se apila con el de Conjuros perforantes.

CONTRAATACAR [COMBATE] *Strike Back*

Puedes atacar a enemigos que te atacan utilizando su alcance superior, apuntando a sus miembros o a sus armas cuando unos u otras se te acercan.

Prerrequisito: ataque base +11.

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

CONTRACONJURO MEJORADO *Improved Counterspell*

Eres hábil en contrarrestar los conjuros de otros utilizando conjuros similares.

Beneficio: cuando contraconjuras, puedes utilizar un conjuro de la misma escuela, uno o más niveles de conjuro superior al objetivo.

Normal: sin la dote sólo puedes contrarrestar un conjuro con él mismo, o con otro especialmente diseñado para contrarrestarlo.

CORRER *Run*

Eres rápido moviéndote.

Beneficio: cuando corres, te mueves 5 veces tu velocidad normal (si llevas armadura intermedia, ligera, o ninguna armadura, y transportas no más de media carga), o 4 veces tu velocidad (si llevas armadura pesada, o transportas una carga pesada). Si llevas a cabo un salto con carrerilla (consulta la descripción de la habilidad Acrobacias), obtienes un bonificador +4 a tu prueba de Acrobacias. Mientras corres, mantienes tu bonificador por Destreza a la Clase de armadura.

Normal: te mueves 4 veces tu velocidad cuando corres (con armadura intermedia, ligera, o ninguna, y transportas no más de carga

media), o 3 veces tu velocidad (si llevas armadura pesada, o transportas una carga pesada), y pierdes tu bonificador por Destreza a la CA.

CRÍTICO AGOTADOR [COMBATE, CRÍTICO] *Exhausting Critical*

Tus impactos críticos hacen que tus oponentes queden exhaustos.

Prerrequisitos: Soltura con los críticos, Crítico fatigante, ataque base +15.

Beneficio: cuando consigues un impacto crítico contra un enemigo, el objetivo queda inmediatamente exhausto. Esta dote no tiene efecto alguno sobre criaturas ya exhaustas.

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

CRÍTICO ASOMBROSO [COMBATE, CRÍTICO] *Staggering Critical*

Tus impactos críticos ralentizan a tus oponentes.

Prerrequisitos: Soltura con los críticos, ataque base +13.

Beneficio: cuando consigues un impacto crítico, tu oponente queda grogui 1d4 +1 asaltos. Una tirada de salvación de Fortaleza con éxito reduce la duración a 1 asalto. La CD de esta salvación de Fortaleza es igual a 10 + tu ataque base. Los efectos de esta dote no se apilan, sino que impactos adicionales añaden duración.

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

CRÍTICO ATURDIDOR [COMBATE, CRÍTICO] *Stunning Critical*

Tus impactos críticos hacen que tus oponentes queden aturridos.

Prerrequisitos: Soltura con los críticos, Crítico asombroso, ataque base +17.

Beneficio: cuando consigues un impacto crítico, tu oponente queda aturrido durante 1d4 asaltos. Una salvación de Fortaleza con éxito lo reduce a grogui durante los mismos (1d4) asaltos. La CD de esta salvación de Fortaleza es igual a 10 + tu ataque base. Los efectos de esta dote no se apilan, sino que impactos adicionales añaden duración.

Especial: sólo puedes aplicar los efectos de un impacto crítico a un crítico determinado, a menos que poseas Maestría con los críticos.

CRÍTICO CEGADOR [COMBATE, CRÍTICO] *Blinding Critical*

Tus impactos críticos ciegan a tus oponentes.

Prerrequisitos: Soltura con los críticos, ataque base +15.

Beneficio: cada vez que consigues un crítico, tu oponente queda cegado de forma permanente. Una salvación de Fortaleza con éxito reduce dicho estado al de deslumbrado durante 1d4 asaltos. La CD de esta salvación de Fortaleza es igual a 10 + tu ataque base. Esta

dote no tiene efecto alguno sobre criaturas que no confían en los ojos para ver, o criaturas con más de dos ojos (aunque críticos múltiples podrían causar ceguera, a discreción del DJ). La ceguera se puede curar mediante *quitar ceguera*, *regeneración*, *sanar*, o aptitudes similares.

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

CRÍTICO ENSORDECEDOR [COMBATE, CRÍTICO]
Deafening Critical

Tus impactos críticos hacen que sus enemigos pierdan la audición.

Prerrequisitos: Soltura con los críticos, ataque base +13.

Beneficio: cuando consigues un crítico contra un oponente, la víctima queda permanentemente ensordecida. Una salvación de Fortaleza con éxito reduce la sordera a 1 asalto. La CD de esta salvación es igual a 10 + tu ataque base. Esta dote no tiene efecto alguno sobre criaturas sordas. Esta sordera puede curarse mediante *quitar sordera*, *regeneración*, *sanar*, u otra aptitud similar.

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

CRÍTICO FATIGANTE [COMBATE, CRÍTICO] *Tiring Critical*

Tus impactos críticos hacen que tus oponentes queden fatigados.

Prerrequisitos: Soltura con los críticos, ataque base +13.

Beneficio: cuando consigues un impacto crítico, tu oponente queda fatigado. Esta dote no tiene efecto adicional alguno sobre una criatura fatigada o exhausta.

Especial: sólo puedes aplicar los efectos de una dote crítica a un impacto crítico concreto, si no posees Maestría con los críticos.

CRÍTICO MEJORADO [COMBATE] *Improved Critical*

Los ataques llevados a cabo con tu arma elegida son mortíferos.

Prerrequisitos: competencia con el arma elegida, ataque base +8

Beneficio: tu rango de amenaza se dobla al usar el arma elegida.

Especial: puedes adquirir Crítico mejorado en múltiples ocasiones, pero sus efectos no se apilan, sino que cada vez que adquieres la dote, se aplica a un nuevo tipo de arma.

Este efecto no se apila con ningún otro efecto que aumente el rango de amenaza de un arma.

CRÍTICO NAUSEABUNDO [COMBATE, CRÍTICO]
Sickening Critical

Tus impactos críticos hacen que tus oponentes queden indispuestos.

Prerrequisitos: Soltura con los críticos, ataque base +11.

Beneficio: cuando consigues un impacto crítico, tu oponente queda indispuerto durante 1 minuto. Los efectos de esta dote no se

apilan. En vez de eso, todo impacto adicional añade duración al efecto.

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

CRÍTICO SANGRANTE [COMBATE, CRÍTICO] *Bleeding Critical*

Tus impactos críticos hacen que tus oponentes sangren profusamente.

Prerrequisitos: Soltura con los críticos, ataque base +11.

Beneficio: cada vez que consigues un impacto crítico con un arma cortante o perforante, tu oponente sufre 2d6 puntos de daño por sangrado (consulta el Apéndice 2 *Estados y condiciones según las reglas de Pathfinder RPG*, en la página 197) cada asalto en su turno, además del daño infligido por el impacto crítico. El daño por sangrado puede detenerse mediante una prueba de habilidad de Curar CD 15, o con cualquier curación mágica. Los efectos de esta dote se apilan.

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

DEFENSA CON DOS ARMAS [COMBATE] *Two-Weapon Defense*

Eres hábil en defenderte cuando empuñas dos armas.

Prerrequisitos: Des 15, Combate con dos armas.

Beneficio: al empuñar un arma doble o dos armas (no armas naturales o impactos sin arma), obtienes un bonificador +1 por escudo a tu CA.

Cuando luchas a la defensiva o utilizas la acción de defensa total, este bonificador por escudo aumenta a +2.

DERRIBO MAYOR [COMBATE] *Greater Trip*

Puedes llevar a cabo ataques gratuitos contra enemigos a los que has derribado.

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

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a las pruebas llevadas a cabo para derribar a un enemigo, bonificador que se apila con el concedido por Derribo mejorado. Cada vez que derribas con éxito 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 hábil en enviar al suelo a tus oponentes.

Prerrequisitos: Int 13, Pericia en combate.

Beneficio: cuando llevas a cabo una maniobra de combate de derribo no provocas ataques de oportunidad, obteniendo un bonificador +2 a las pruebas llevadas a cabo para derribar a un enemigo, y un

bonificador +2 a tu Defensa contra las maniobras de combate cuando un oponente intenta derribarte.

Normal: cuando llevas a cabo una maniobra de combate de derribo, provocas un ataque de oportunidad.

DESARME MAYOR [COMBATE] *Greater Disarm*

De un golpe puedes arrancar un arma de las manos de un enemigo.

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

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a las pruebas que llevas a cabo para desarmar a un enemigo, bonificador que se apila con el que concede Desarme mejorado. Cuando desarmas con éxito a un oponente, su arma aterriza a 15 pies (4,5 m) de quien la empuñaba, en una dirección aleatoria.

Normal: las armas y equipo objeto de un desarme caen a los pies de la criatura desarmada.

DESARME MEJORADO [COMBATE] *Improved Disarm*

Eres hábil en arrancar de golpe el arma de manos de un enemigo.

Prerrequisitos: Int 13, Pericia en combate.

Beneficio: cuando llevas a cabo una maniobra de combate de desarme, no provocas ataques de oportunidad. Además, obtienes un bonificador +2 a las pruebas llevadas a cabo para desarmar a un enemigo, y un bonificador +2 a tu Defensa contra maniobras de combate cuando un oponente intenta desarmarte.

Normal: cuando llevas a cabo una maniobra de combate de desarme, provocas un ataque de oportunidad.

DESENVAINADO RÁPIDO [COMBATE] *Quick Draw*

Puedes desenvainar un arma más rápido que la mayoría.

Prerrequisito: ataque base +1.

Beneficio: puedes desenvainar un arma como acción gratuita en lugar de como acción de movimiento, y un arma oculta (consulta la habilidad Juego de manos) como una acción de movimiento.

Un personaje que ha seleccionado esta dote puede lanzar armas a su ritmo normal de ataques (como un personaje con un arco).

Los objetos alquímicos, las pociones, los pergaminos, y las varitas no pueden ser empuñados rápidamente utilizando esta dote.

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

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

Golpeando simultáneamente con tus dos armas, puedes causar heridas devastadoras.

Prerrequisitos: Des 17, Doble tajo, Combate con dos armas mejorado, Combate con dos armas, ataque base +11.

Beneficio: si aciertas a un oponente con tu arma principal y tu arma de mano torpe, infliges 1d10 puntos de golpe adicionales, más vez y media tu modificador por Fuerza. Sólo puedes infligir este daño adicional una vez por asalto.

DESMONTAR JINETE [COMBATE] *Unseat*

Eres hábil en hacer caer de la silla a tus oponentes montados.

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

Beneficio: cuando cargas desde una montura contra un oponente empuñando una lanza de caballería, resuelves el ataque de la forma normal. Si impactas, puedes llevar a cabo de inmediato un intento gratuito de embestida además del daño normal. Si tienes éxito, el objetivo es desmontado, y queda tumbado en un espacio adyacente a su montura y directamente opuesto a ti.

DESTROZAR DEFENSAS [COMBATE] *Shatter Defenses*

Tu habilidad con tu arma escogida deja a los oponentes incapaces de defenderse si les golpeas con sus defensas ya comprometidas.

Prerrequisitos: Soltura con un arma, Exhibición deslumbrante, ataque base +6, competencia con un arma.

Beneficio: cualquier oponente estremecido, asustado, o despavorido a quien aciertas este asalto queda desprevenido ante tus ataques hasta el final de tu siguiente turno, lo que incluye cualquier ataque adicional que llevas a cabo ese asalto.

DESVIAR FLECHAS [COMBATE] *Deflect Arrows*

Puedes desviar de su trayectoria flechas y otros proyectiles, evitando que te impacten.

Prerrequisitos: Des 13, Impacto sin arma mejorado.

Beneficio: debes tener por lo menos una mano libre (es decir que no empuñas nada con ellas) para utilizar esta dote. Una vez por asalto, cuando serías alcanzado normalmente por un ataque con un arma a distancia, puedes desviarla de forma que no sufras daño. Debes ser consciente del ataque y no estar desprevenido. Intentar el desvío de un ataque a distancia no cuenta como una acción. Por lo general, las armas a distancia masivas (como por ejemplo las piedras de catapultas o los cuadrillos de balista), y los ataques a distancia generados por ataques naturales o efectos de conjuro, no pueden ser desviados.

DETENER [COMBATE] *Stand Still*

Puedes detener a enemigos que intenten moverse por tu lado.

Prerrequisitos: Reflejos de combate.

Beneficio: cuando un enemigo provoca un ataque de oportunidad debido a moverse a través de tus casillas adyacentes, puedes llevar a cabo una prueba de maniobras de combate como ataque de oportunidad. Si tienes éxito, el enemigo no puede moverse durante el resto de su turno. Un enemigo puede aún llevar a cabo el resto de su

acción, pero no puede moverse. Esta dote también se aplica a cualquier criatura que intenta moverse desde una casilla adyacente a ti, si dicho movimiento provoca un ataque de oportunidad.

DISPARAR DESDE UNA MONTURA [COMBATE]

Mounted Archery

Eres hábil en llevar a cabo ataques a distancia mientras montas.

Prerrequisitos: Montar 1 rango, Combatir desde una montura.

Beneficio: el penalizador que sufres cuando utilizas un arma a distancia montado se reduce a la mitad: -2 en lugar de -4 si tu montura utiliza un movimiento doble, y -4 en lugar de -8 si corre.

DISPARO A BOCAJARRO [COMBATE] *Point Blank Shot*

Eres especialmente certero cuando llevas a cabo ataques a distancia contra objetivos cercanos.

Beneficio: obtienes un bonificador +1 a las tiradas de ataque y de daño con armas a distancia a alcances de hasta 30 pies (9 m).

DISPARO A LA CARRERA [COMBATE] *Shot on the Run*

Puedes moverte, disparar un arma a distancia, y moverte de nuevo antes de que tus enemigos puedan reaccionar.

Prerrequisitos: Des 13, Esquiva, Movilidad, Disparo a bocajarro, ataque base +4.

Beneficio: como acción de asalto completo, puedes moverte hasta tu velocidad y llevar a cabo un sólo ataque a distancia en cualquier momento durante tu movimiento.

Normal: no puedes mover antes y después de un ataque a distancia.

DISPARO A LARGA DISTANCIA [COMBATE] *Far Shot*

Eres más certero a distancias mayores.

Prerrequisito: Disparo a bocajarro.

Beneficio: sólo sufres un penalizador -1 por cada incremento completo de rango entre tu objetivo y tú cuando usas un arma a distancia.

Normal: sufres un penalizador -2 por cada incremento completo de rango entre tu objetivo y tú.

DISPARO PRECISO [COMBATE] *Precise Shot*

Eres hábil en llevar a cabo ataques a distancia contra una situación de cuerpo a cuerpo.

Prerrequisito: Disparo a bocajarro.

Beneficio: puedes disparar o lanzar armas a distancia contra un oponente que esté en combate cuerpo a cuerpo sin la penalización -4 estándar a tu tirada de ataque.

DISPARO PRECISO MEJORADO [COMBATE] *Improved*

Precise Shot

Tus ataques a distancia ignoran cualquier cosa excepto la cobertura y el ocultamiento totales.

Prerrequisitos: Des 19, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, ataque base +11.

Beneficio: tus ataques a distancia ignoran el bonificador a la CA concedido a los objetivos por cualquier causa menor que la cobertura total, y la probabilidad de fallo concedida por cualquier causa menor que la ocultación total. La cobertura total y el ocultamiento total proporcionan sus beneficios normales contra los ataques a distancia.

Normal: consulta las reglas normales sobre los efectos de la cobertura y el ocultamiento en el Capítulo 8 del "Manual de Reglas Básicas, Pathfinder".

DISPARO RÁPIDO [COMBATE] *Rapid Shot*

Puedes llevar a cabo un ataque a distancia adicional.

Prerrequisitos: Des 13, Disparo a bocajarro.

Beneficio: cuando llevas a cabo una acción de ataque completo con un arma a distancia, puedes disparar una vez adicional ese asalto, al precio de que todas tus tiradas de ataque sufren un penalizador -2.



DISPAROS MÚLTIPLES [COMBATE] *Manyslot*

Puedes disparar flechas múltiples a un solo objetivo.

Prerrequisitos: Des 17, Disparo a bocajarro, Disparo rápido, ataque base +6.

Beneficio: cuando llevas a cabo una acción de ataque completo con un arco, tu primer ataque dispara 2 flechas y, si tiene éxito, ambas flechas impactan. Aplica el daño basado en la precisión (como ataque furtivo) y el daño por impacto crítico sólo una vez para este ataque. Los bonificadores al daño por utilizar un arco compuesto con un bonificador por Fuerza elevado se aplican a cada flecha, así como otros bonificadores al daño como el de enemigo predilecto de un explorador. La RD y las resistencias se aplican por separado a cada flecha.

DOBLE TAJO [COMBATE] *Double Slice*

Cuando empuñas dos armas, tu arma de mano torpe golpea con más potencia.

Prerrequisitos: Des 15, Combate con dos armas.

Beneficio: sumas tu bonificador por Fuerza a las tiradas de daño de los ataques que llesves a cabo con tu arma de mano torpe.

Normal: lo normal es que sólo sumes la mitad de tu bonificador por Fuerza a las tiradas de daño con un arma de mano torpe.

DUREZA *Toughness*

Tienes un aguante físico superior a lo normal.

Beneficio: obtienes +3 puntos de golpe. Por cada Dado de golpe que poseas más allá de 3, obtienes 1 punto de golpe adicional. Si tienes más de 3 Dados de golpe, obtienes +1 punto de golpe cada vez que obtienes un Dado de golpe (es decir, cuando subes de nivel).

DURO DE PELAR *Diehard*

Eres especialmente difícil de matar. No tan sólo tus heridas se estabilizan automáticamente cuando estás gravemente herido, sino que puedes permanecer consciente y actuar, incluso a las puertas de la muerte.

Prerrequisito: Aguante.

Beneficio: cuando tu total de puntos de golpe se encuentra por debajo de 0, pero no estás muerto, te estabilizas automáticamente, y no necesitas llevar a cabo una prueba de Constitución cada asalto para evitar perder puntos de golpe adicionales. Puedes escoger actuar como si estuvieras incapacitado, en lugar de moribundo. Debes tomar esa decisión en cuanto te veas reducido a puntos de golpe negativos (incluso si no es tu turno). Si no escoges actuar como si estuvieras incapacitado, quedas inconsciente de inmediato.

Cuando utilizas esta dote estás grogui. Puedes llevar a cabo una acción de movimiento sin causarte más heridas, pero si llevas a cabo cualquier acción estándar (o cualquier otra acción que se considere fatigosa incluyendo algunas acciones rápidas, como por ejemplo lanzar un conjuro apresurado), sufres 1 pg de daño después de comple-

tar la acción. Si tus puntos de golpe negativos son iguales o mayores que tu puntuación de Constitución, mueres de inmediato.

Normal: un personaje que no tiene esta dote y queda reducido a puntos de golpe negativos está inconsciente y moribundo.

ELABORAR POCIÓN [CREACIÓN DE OBJETOS] *Brew Potion*

Puedes crear pociones mágicas.

Prerrequisito: nivel de lanzador 3°.

Beneficio: puedes crear una poción de cualquier conjuro de 3er nivel o menor que conozcas, y que tenga como objetivo a una o más criaturas u objetos. Elaborar una poción cuesta 2 horas si su precio base es de 250 po o menos, y de lo contrario 1 día por cada 1.000 po en su precio base. Cuando elaboras una poción fijas el nivel de lanzador, que debe ser suficiente para lanzar el conjuro en cuestión, y no mayor que tu propio nivel. Para elaborar una poción, debes utilizar materias primas que cuestan la mitad de su precio base. Consulta las reglas de creación de objetos mágicos en el Capítulo 15 para más información.

Cuando elaboras una poción puedes llevar a cabo cualquier elección que normalmente harías al lanzar el conjuro. Quienquiera que beba la poción es el objetivo del conjuro.

EMBESTIDA MAYOR [COMBATE] *Greater Bull Rush*

Tus ataques de embestida desequilibran a tus enemigos.

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

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a todas las pruebas para embestir a un enemigo, que se apila con el que concede Embestida mejorada. Cuando embistes a un oponente, su movimiento provoca ataques de oportunidad de todos sus aliados (pero no tuyos).

Normal: las criaturas movidas por una embestida no provocan ataques de oportunidad.

EMBESTIDA MEJORADA [COMBATE] *Improved Bull Rush*

Eres hábil en empujar a tus enemigos.

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

Beneficio: no provocas ataques de oportunidad al llevar a cabo una maniobra de combate de embestida. Además, obtienes un bonificador +2 a las pruebas llevadas a cabo para embestir a un oponente, y un bonificador +2 a tu defensa contra maniobras de combate cuando un oponente intenta embestirte.

Normal: cuando llevas a cabo una maniobra de combate de embestida provocas un ataque de oportunidad.

ENGAÑOSO *Deceitful*

Eres hábil en engañar a otros, tanto con la palabra hablada como con los disfraces físicos.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a todas las pruebas de Engañar y de Disfrazarse. Si tienes 10 o más rangos en una de estas habilidades, el bonificador se incrementa a +4 para la misma.

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

Has aprendido a lanzar conjuros llevando puesta una armadura.

Prerrequisitos: Competencia con armadura ligera, nivel de lanzador 3°.

Beneficio: como acción rápida, reduces la probabilidad de fallo de conjuro arcano debido a la armadura que llevas puesta en un 10% para cualquier conjuro que lances este asalto.

ENTRENAMIENTO EN COMBATE DEFENSIVO [COMBATE] *Defensive Combat Training*

Sobresales en defenderte de todo tipo de maniobras de combate.

Beneficio: tratas el total de tus Dados de golpe como tu ataque base cuando calculas tu Defensa contra las maniobras de combate (consulta el Capítulo 8 del "Manual de Reglas Básicas, Pathfinder").

ESPECIALIZACIÓN CON UN ARMA [COMBATE] *Weapon Specialization*

Estás Eres hábil en infligir daño con un arma. Escoge un tipo de arma (incluyendo impacto sin arma o presa) a la que hayas aplicado la dote Soltura con un arma. Infliges daño adicional cuando la utilizas.

Prerrequisitos: competencia con el arma seleccionada, Soltura con un arma con el arma seleccionada, guerrero de 4° nivel.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a todas las tiradas de daño con el arma seleccionada.

Especial: puedes adquirir esta dote en múltiples ocasiones, pero sus efectos no se apilan, sino que cada vez que adquieres la dote, se aplica a un nuevo tipo de arma.

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

Escoge un tipo de arma (incluyendo combate sin arma o presa) para la que poseas la dote Especialización con un arma. Tus ataques con el arma elegida son más devastadores de lo normal.

Prerrequisitos: competencia con el arma elegida, Soltura mayor con un arma con el arma elegida, Soltura con un arma con el arma elegida, Especialización con un arma con el arma elegida, guerrero de 12° nivel.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a todas las tiradas de daño con el arma seleccionada, que se apila con otros bonificadores a la tirada de daño, incluyendo los que proceden de Especialización con un arma.

Especial: puedes adquirir Especialización mayor con un arma en múltiples ocasiones pero sus efectos no se apilan, sino que cada vez que adquieres la dote, se aplica a un nuevo tipo de arma.

ESQUIVA [COMBATE] *Dodge*

Tu entrenamiento y tus reflejos te permiten actuar rápidamente para evitar el ataque de un oponente.

Prerrequisito: Des 13.

Beneficio: obtienes un bonificador +1 por esquivar a tu CA. Cualquier estado que te haga perder tu bonificador por Des a la CA también te hace perder los beneficios de esta dote.

ESTILO DEL ESCORPIÓN [COMBATE] *Scorpion Style*

Puedes llevar a cabo un ataque sin armas que impide en gran medida el movimiento de tu objetivo.

Prerrequisito: Impacto sin arma mejorado.

Beneficio: para utilizar esta dote, debes llevar a cabo un sólo ataque sin armas como acción estándar. Si impacta, infliges daño normal, y la velocidad terrestre base de tu objetivo se reduce a 5 pies (1,5 m) durante tantos asaltos como tu modificador por Sabiduría, a menos que consiga una salvación de Fortaleza (CD 10 + la mitad de tu nivel de personaje + tu modificador por Sab).

EXHIBICIÓN DESLUMBRANTE [COMBATE] *Dazzling Display*

Tu habilidad con tu arma favorita puede asustar a tus enemigos.

Prerrequisitos: Soltura con un arma, competencia con el arma seleccionada.

Beneficio: mientras empuñas el arma con la que tienes Soltura con un arma, puedes llevar a cabo una apabullante demostración de pericia como acción de asalto completo. Haz una prueba de Intimidar para desmoralizar a todos los enemigos que se encuentren a 30 pies (9 m) o menos y que puedan ver tu exhibición.

EXPULSAR MUERTOS VIVIENTES *Turn Undead*

Recurriendo a poderes superiores, haces que los muertos vivientes huyan del poder de tu energía divina desatada.

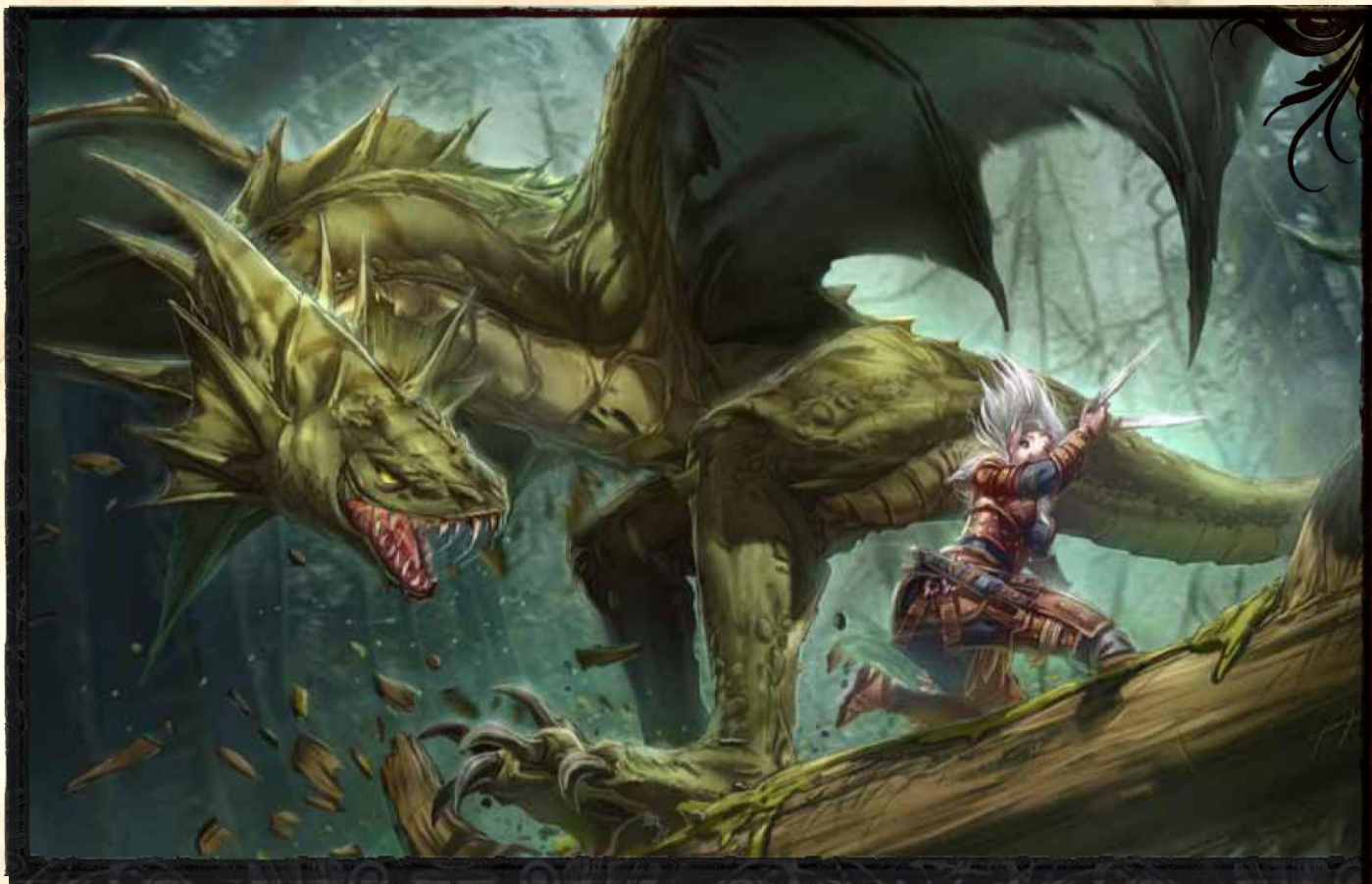
Prerrequisito: rasgo de clase canalizar energía positiva.

Beneficio: puedes, como acción estándar, utilizar uno de tus usos de canalizar energía positiva para que todos los muertos vivientes a 30 pies (4,5 m) o menos de ti huyan despavoridos. Tienen derecho a una salvación de Voluntad para negar el efecto, cuya CD es igual a 10 + la mitad de tu nivel de clérigo + tu modificador por Carisma, y los que fallan su salvación huyen durante 1 minuto. Los muertos vivientes inteligentes tienen derecho a una nueva tirada de salvación cada asalto para acabar el efecto. Si utilizas canalizar energía de esta forma, no tiene otro efecto (no cura ni daña a las criaturas cercanas).

EXTENDER CONJURO [METAMÁGICA] *Widen Spell*

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

Beneficio: puedes alterar un conjuro de explosión, emanación, o expansión, para que incremente su área de efecto. Cualquier medida numérica del área del conjuro se incrementa en un 100%. Un conju-



ro extendido ocupa utiliza un espacio de conjuro 3 niveles mayor que el nivel real del conjuro.

Los conjuros que no tienen un área de efecto de alguno de estos cuatro tipos no se ven afectados por esta dote.

FABRICAR ARMAS Y ARMADURAS MÁGICAS

[CREACIÓN DE OBJETOS] *Craft Magic Arms and Armor*

Puedes crear armas, armaduras, y escudos mágicos.

Prerrequisito: nivel de lanzador 5°.

Beneficio: puedes crear armas, armaduras, o escudos mágicos. Para mejorar un arma, un armadura, o un escudo se requiere 1 día de trabajo/1.000 po del precio de sus rasgos mágicos, y utilizar materias primas que cuestan la mitad del precio total. Consulta las reglas de creación de objetos mágicos en el Capítulo 15 para más información.

El arma, armadura, o escudo a mejorar debe ser un objeto de gran calidad que tú proporciones, y cuyo coste no está incluido en el coste arriba indicado.

También puedes reparar un arma, armadura, o escudo mágico dañado, si es un objeto que tú podrías fabricar. Hacerlo cuesta la mitad de las materias primas, y la mitad del tiempo que costaría crear dicho objeto partiendo de cero.

FABRICAR BASTÓN [CREACIÓN DE OBJETOS] *Craft Staff*

Puedes crear bastones mágicos.

Prerrequisito: nivel de lanzador 11°.

Beneficio: puedes crear cualquier bastón cuyos prerrequisitos cumplas. Fabricar un bastón requiere 1 día/1.000 po de precio base, y utilizar materias primas que cuestan la mitad de su precio base.

Un bastón recién creado dispone de 10 cargas. Consulta las reglas de creación de objetos mágicos en el Capítulo 15 del "Manual de Reglas Básicas, Pathfinder" para más información.

FABRICAR CETRO [CREACIÓN DE OBJETOS] *Craft Rod*

Puedes crear cetros mágicos.

Prerrequisito: nivel de lanzador 9°.

Beneficio: puedes crear cetros mágicos. Fabricar un cetro requiere 1 día/1.000 po de precio base, y utilizar materias primas que cuestan la mitad de su precio base. Consulta las reglas de creación de objetos mágicos en el Capítulo 15 del "Manual de Reglas Básicas, Pathfinder" para más información.

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

Puedes crear objetos maravillosos, un tipo de objeto mágico.

Prerrequisito: nivel de lanzador 3°.

Beneficio: puedes crear una gran variedad de objetos mágicos maravillosos. Fabricar un objeto maravilloso requiere 1 día/1.000 po de precio base, y utilizar materias primas que cuestan la mitad de su precio base. Consulta las reglas de creación de objetos mágicos en el Capítulo 15 del "Manual de Reglas Básicas, Pathfinder" para más información.

También puedes reparar un objeto maravilloso dañado, si es un objeto que tú podrías fabricar. Hacerlo cuesta la mitad de las materias primas y la mitad del tiempo que costaría crear dicho objeto partiendo de cero.

FABRICAR VARITA [CREACIÓN DE OBJETOS] *Craft Wand*

Puedes crear varitas mágicas.

Prerrequisito: nivel de lanzador 5°.

Beneficio: puedes crear una varita de cualquier conjuro de 4° nivel o inferior que conozcas. Fabricar una varita requiere 1 día/1.000 po de precio base, y utilizar materias primas que cuestan la mitad de su precio base. Una varita recién creada tiene 50 cargas. Consulta las reglas de creación de objetos mágicos en el Capítulo 15 del "Manual de Reglas Básicas, Pathfinder" para más información.

FAMILIAR MEJORADO *Improved Familiar*

Esta dote te permite adquirir un familiar poderoso, pero sólo cuando puedas adquirir normalmente un nuevo familiar.

Prerrequisitos: aptitud para adquirir un familiar, alineamiento compatible, nivel suficientemente alto (ver más abajo).

Beneficio: al escoger un familiar, las criaturas relacionadas a continuación también están disponibles para ti (consulta el *Bestiario* para las estadísticas de dichas criaturas). Puedes escoger un familiar con un alineamiento alejado hasta un paso de ti en cada eje de alineamiento (de legal a caótico, y de bueno a maligno).

Por lo demás, los familiares mejorados utilizan las reglas de los familiares normales con dos excepciones: si el tipo de criatura es distinto al de animal, su tipo no cambia; y los familiares mejorados no obtienen la aptitud de hablar con otras criaturas de su especie (aunque muchas de ellas ya poseen la aptitud de comunicarse).

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.

FINTA MAYOR [COMBATE] *Greater Feint*

Eres hábil en hacer que tus enemigos reaccionen exageradamente a tus ataques.

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

Beneficio: cuando usas una finta para hacer que tu oponente pierda su bonificador por Destreza, lo pierde hasta el inicio de tu siguiente turno, además de perderlo contra tu siguiente ataque.

Normal: una criatura a la que fintas pierde su bonificador por Destreza contra tu siguiente ataque.

FINTA MEJORADA [COMBATE] *Improved Feint*

Eres hábil en engañar a tus enemigos en combate.

Prerrequisitos: Int 13, Pericia en combate.

Beneficio: puedes llevar a cabo una prueba de Engañar para fintar en combate, como acción de movimiento.

Normal: fintar en combate es una acción estándar.

FORJAR ANILLO [CREACIÓN DE OBJETOS] *Forge Ring*

Puedes crear anillos mágicos.

Prerrequisito: nivel de lanzador 7°.

Beneficio: puedes crear anillos mágicos. Crear un anillo requiere 1 día/1.000 po de precio base, y utilizar materias primas que cuestan la mitad del precio base. Consulta las reglas de creación de objetos mágicos en el Capítulo 15 del "Manual de Reglas Básicas, Pathfinder" para más información.

También puedes reparar un anillo roto si es uno que tú podrías forjar. Hacerlo cuesta la mitad de las materias primas y la mitad del tiempo que costaría forjarlo desde cero.

FURIA ADICIONAL *Extra Rage*

Puedes utilizar tu aptitud de furia más de lo normal.

Prerrequisito: rasgo de clase furia.

Beneficio: puedes entrar en furia 6 asaltos adicionales/día.

Especial: puedes adquirir Furia adicional en múltiples ocasiones, y sus efectos se apilan.

GOLPE ARCANO [COMBATE] *Arcane Strike*

Utilizas tu poder arcano para potenciar tus armas con energía mágica.

Prerrequisito: aptitud para lanzar conjuros arcanos.

Beneficio: como acción rápida, puedes imbuir tus armas con una fracción de tu poder. Durante 1 asalto tus armas infligen +1 pg de daño y son tratadas como mágicas a efectos de superar la RD. Por cada 5 niveles de lanzador que poseas, este bonificador se incrementa en +1, hasta un máximo de +5 a nivel 20.

GOLPE MORTAL [COMBATE] *Deadly Strike*

Con un golpe bien colocado, puedes acabar rápida y dolorosamente con la mayoría de enemigos.

Prerrequisitos: Exhibición deslumbrante, Soltura mayor con un arma, Destrozar defensas, Soltura con un arma, competencia con el arma seleccionada, ataque base +11.

Beneficio: como acción estándar, puedes llevar a cabo un sólo ataque con el arma en la que tienes Soltura mayor con un arma, contra un enemigo aturdido o desprevenido. Si impactas, infliges el doble del daño normal, y el objetivo sufre además 1 punto de sangrado de Constitución (consulta el Apéndice 2 *Estados y condiciones según las reglas de Pathfinder RPG*, en la página 197). El daño adicional y el sangrado no se multiplican con un impacto crítico.

GOLPE PERFORANTE [COMBATE] *Penetrating Strike*

Tus ataques son capaces de atravesar las defensas de algunas criaturas. Escoge un tipo de arma que ya hayas seleccionado para Soltura con un arma.

Prerrequisitos: Soltura con un arma, guerrero de nivel 12º, competencia con un arma.

Beneficio: tus ataques con las armas seleccionadas con Soltura con un arma ignoran hasta 5 puntos de RD. Esta dote no se aplica a la RD que no tenga tipo (como por ejemplo RD 10/-).

GOLPE PERFORANTE MAYOR [COMBATE] *Greater Penetrating Strike*

Tus ataques penetran las defensas de la mayoría de enemigos. Escoge un arma que hayas seleccionado para Golpe perforante.

Prerrequisitos: Golpe perforante, Soltura con un arma, guerrero de nivel 16º.

Beneficio: tus ataques con las armas seleccionadas con Soltura con un arma ignoran hasta 10 puntos de RD, cantidad que se reduce a 5 para la RD que no tiene tipo alguno (como por ejemplo RD 10/-).

GOLPE VITAL [COMBATE] *Vital Strike*

Llevas a cabo un solo ataque que causa un daño significativamente superior al normal.

Prerrequisitos: ataque base +6.

Beneficio: cuando utilizas la acción de ataque, puedes llevar a cabo un ataque a tu ataque base más alto, que inflige daño adicional. Tira 2 veces el dado de daño para el ataque y suma los resultados antes de sumar los bonificadores basados en la Fuerza, en aptitudes de las armas (como por ejemplo *flamígera*), o daño basado en la precisión, y otros bonificadores al daño. Estos dados de daño adicional no se multiplican con un impacto crítico, pero se suman al total.

GOLPE VITAL MAYOR [COMBATE] *Greater Vital Strike*

Puedes llevar a cabo un sólo ataque que inflige un daño increíble.

Prerrequisitos: Golpe vital mejorado, Golpe vital, ataque base +16.

Beneficio: cuando utilizas la acción de atacar, tira 4 veces el dado de daño para el ataque, y suma los resultados antes de añadir los bonificadores por Fuerza, aptitudes del arma (como por ejemplo *flamígera*), o daño basado en la precisión (como por ejemplo por un ataque furtivo), y otros bonificadores al daño. Estos dados de daño adicional no se multiplican con un impacto crítico, pero se suman al total.

GOLPE VITAL MEJORADO [COMBATE] *Improved Vital Strike*

Puedes llevar a cabo un sólo ataque que inflige una gran cantidad de daño.

Prerrequisitos: Golpe vital, ataque base +11.

Beneficio: cuando utilizas la acción de ataque, tira 3 veces el dado de daño para el ataque, y suma los resultados antes de añadir los bonificadores por Fuerza, aptitudes del arma (como por ejemplo *flamígera*), o daño basado en la precisión (como por ejemplo por un ataque furtivo), y otros bonificadores al daño. Estos dados de daño adicional no se multiplican con un impacto crítico, pero se suman al total.

GOLPEAR CON EL ESCUDO MEJORADO [COMBATE] *Improved Shield Bash*

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

Prerrequisito: Competencia con escudo.

Beneficio: cuando atacas con un golpetazo de escudo, puedes seguir aplicando el bonificador por escudo del escudo a tu CA.

Normal: sin esta dote, un personaje que lleva a cabo un ataque con el escudo pierde el bonificador por escudo del escudo a la CA hasta su siguiente turno (consulta el Capítulo 6 del *"Manual de Reglas Básicas, Pathfinder"*).

GOLPETAZO CON EL ESCUDO [COMBATE] *Shield Slam*

En la posición correcta, tu escudo puede ser usado para golpear a tus oponentes.

Prerrequisitos: Golpear con el escudo mejorado, Competencia con escudo, Combate con dos armas, ataque base +6.

Beneficio: cualquier oponente impactado por tu golpetazo con el escudo sufre también el impacto de un ataque gratuito de embestida, que sustituye a tu tirada de ataque para la prueba de maniobras de combate (consulta el Capítulo 8 del *"Manual de Reglas Básicas, Pathfinder"*), y que no provoca ataques de oportunidad. Los oponentes que no pueden retirarse debido a un muro u otra superficie quedan tumbados después de moverse la máxima distancia posible. Puedes moverte con tu objetivo si puedes dar un paso de 5 pies (1,5 m), o gastar una acción de movimiento este turno.

GRAN FORTALEZA *Great Fortitude*

Eres resistente a venenos, enfermedades, y otros males.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a todas las tiradas de salvación de Fortaleza.

GRAN FORTALEZA MEJORADA *Improved Great Fortitude*

Cuentas con una reserva interior para resistir enfermedades, venenos, y otros daños graves.

Prerrequisito: Gran fortaleza.

Beneficio: una vez al día, puedes tirar de nuevo una salvación de Fortaleza. Debes decidir el uso de esta aptitud antes de conocer los resultados, y utilizar la segunda tirada, incluso si es peor.

GRAN HENDEDURA [COMBATE] *Great Cleave*

Puedes golpear a muchos enemigos adyacentes con un solo golpe.

Prerrequisitos: Fue 13, Hendedura, Ataque poderoso, ataque base +4.

Beneficio: como acción estándar, puedes llevar a cabo un sólo ataque a tu ataque base completo contra un enemigo a tu alcance. Si impactas, infliges daño normal y puedes llevar a cabo un ataque adicional (con tu ataque base completo) contra un enemigo adyacente al primero que también tengas al alcance. Si impactas, puedes continuar atacando a enemigos adyacentes al anterior, mientras estén a tu alcance. No puedes atacar a un enemigo individual más de una vez durante esta acción de ataque. Cuando utilizas esta dote, sufres un penalizador -2 a tu Clase de armadura hasta tu siguiente turno.

HENDEDURA [COMBATE] *Cleave*

Puedes atacar a 2 enemigos adyacentes con un solo barrido.

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

Beneficio: como acción estándar, puedes llevar a cabo un sólo ataque a tu ataque base completo contra un enemigo a tu alcance. Si impactas, infliges daño normal y puedes llevar a cabo un ataque adicional (con tu ataque base completo) contra un enemigo adyacente al primero que también tengas al alcance. Con esta dote sólo puedes llevar a cabo un ataque adicional por asalto, y cuando la usas sufres un penalizador -2 a tu Clase de armadura hasta tu siguiente turno.

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

Eres hábil en luchar cuando estás desarmado.

Beneficio: se te considera armado incluso cuando no lo estás, es decir, que no provocas ataques de oportunidad cuando atacas desarmado a tus enemigos. Tus golpes desarmados pueden infligir daño letal o no letal a tu elección.

Normal: sin esta dote, se te considera desarmado cuando llevas a cabo un ataque sin armas, y sólo puedes causar daño no letal con dichos ataques.

IMPOSICIÓN DE MANOS ADICIONAL *Extra Lay On Hands*

Puedes usar tu aptitud de imposición de manos más a menudo.

Prerrequisito: rasgo de clase imposición de manos.

Beneficio: puedes utilizar tu aptitud de imposición de manos 2 veces adicionales al día.

Especial: puedes adquirir Imposición de manos adicional en múltiples ocasiones, y sus efectos se apilan.

INICIATIVA MEJORADA [COMBATE] *Improved Initiative*

Tus rápidos reflejos te permiten reaccionar rápidamente al peligro.

Beneficio: obtienes un bonificador +4 a las pruebas de iniciativa.

INSCRIBIR PERGAMINO [CREACIÓN DE OBJETOS] *Scribe Scroll*

Puedes crear pergaminos mágicos.

Prerrequisito: nivel de lanzador 1°.

Beneficio: puedes crear un pergamino con cualquier conjuro que conozcas. Inscribir pergamino requiere 2 horas si su precio base es 250 po o menos, y de lo contrario requiere 1 día/1.000 po de precio base. Para inscribir un pergamino debes utilizar materias primas que cuesten la mitad de su precio base. Consulta las reglas de creación de objetos mágicos en el Capítulo 15 del "Manual de Reglas Básicas, Pathfinder" para más información

INTENSIFICAR CONJURO [METAMÁGICA] *Heighten Spell*

Puedes lanzar conjuros como si fueran de nivel superior.

Beneficio: un conjuro intensificado tiene un nivel de conjuro mayor de lo normal (hasta un máximo de 9° nivel). A diferencia de otras dotes metamágicas, Intensificar conjuro incrementa realmente el nivel efectivo del conjuro modificado. Todos los efectos que dependen del nivel del conjuro (como por ejemplo la CD de la tirada de salvación, y la aptitud de penetrar un *globo menor de invulnerabilidad*) se calculan de acuerdo con el nivel intensificado. El conjuro es tan difícil de preparar y de lanzar como un conjuro de su nivel efectivo.

INTERPRETACIÓN ADICIONAL *Extra Performance*

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

Prerrequisito: rasgo de clase interpretación de bardo.

Beneficio: puedes utilizar interpretación de bardo 6 asaltos adicionales al día.

Especial: puedes adquirir Interpretación adicional en múltiples ocasiones, y sus efectos se apilan.

IRA DE LA MEDUSA [COMBATE] *Medusa's Wrath*

Puedes obtener ventaja de la confusión de tu oponente, propinándole múltiples golpes.

Prerrequisito: Impacto sin arma mejorado, Puño del gorgón, Estilo del escorpión, ataque base +11.

Beneficio: cuando usas la acción de ataque completo y llevas a cabo por lo menos 1 ataque sin armas, puedes llevar a cabo 2 ataques sin arma adicionales a tu ataque base más alto. Estos ataques adicionales deben llevarse a cabo contra un enemigo *atontado, desprevenido, paralizado, grogui, aturdido, o inconsciente*.

KI ADICIONAL *Extra Ki*

Puedes usar tu reserva de *ki* más veces por día que la mayoría de personas.

Prerrequisito: rasgo de clase reserva de *ki*.

Beneficio: tu reserva de *ki* aumenta en 2 puntos.

Especial: si adquieres esta dote varias veces, sus efectos se apilan.

LANZAR CUALQUIER COSA [COMBATE] *Throw Anything*

Estás acostumbrado a lanzar cosas que tienes a mano.

Beneficio: no sufres penalizador alguno por utilizar un arma a distancia improvisada. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las tiradas de ataque llevadas a cabo con armas arrojadas que salpican.

Normal: sufres un penalizador -4 a las tiradas de ataque hechas con un arma improvisada.

LIDERAZGO *Leadership*

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

Prerrequisito: nivel de personaje 7°.

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

Modificadores al liderazgo: diversos factores pueden afectar tu puntuación de liderazgo, haciendo que varíe desde la puntuación base (nivel de personaje + modificador por Car). Tu reputación (desde el punto de vista del allegado o seguidor que intentas atraer) hace aumentar o disminuir tu puntuación de Liderazgo, tal y como indica la tabla 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 aplicarse cuando intentas atraer a un allegado, como se puede ver a continuación:

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 a las de los allegados. Cuando intentes atraer a un seguidor, utiliza los siguientes modificadores:

El líder... **Modificador**

Dispone de una fortaleza, base de operaciones, sede gremial, etc.	+2
Se desplaza con frecuencia	-1
Es responsable de la muerte de otros seguidores	-1

Puntuación de liderazgo: tu puntuación básica de Liderazgo es igual a tu nivel + tu modificador por Carisma. Para tener en cuenta modificadores por Carisma negativos, la tabla permite puntuaciones de Liderazgo muy bajas, pero sigues teniendo que ser de 7° nivel o superior para obtener la dote Liderazgo. Factores externos pueden afectar a tu puntuación de Liderazgo, como se detalla más arriba.

Nivel del allegado: puedes atraer a un allegado de hasta este nivel. Sea cual sea tu puntuación de liderazgo sólo puedes reclutar a un allegado que tenga 2 o más niveles menos que tu, y que debería ir equipado de forma apropiada a su nivel (consulta el Capítulo 14). Un allegado puede ser de cualquier raza o clase, y su alineamiento no puede ser opuesto al tuyo, ni en el eje ley/caos, ni en el eje bien/mal, y sufres un penalizador -1 a tu puntuación de Liderazgo si reclutas a un allegado de un alineamiento diferente al tuyo.

Un aliado no cuenta como miembro del grupo al determinar los PX del mismo. En su lugar, divide el nivel del allegado por el tuyo, y multiplica el resultado por el total de PX que te han concedido a ti, sumando dicho número de PX al total del aliado.

Si un allegado obtiene suficientes PX para llevarle a un nivel inmediatamente inferior al tuyo, no obtiene el nuevo nivel sino que su nuevo total de PX es 1 punto menos que la cantidad necesaria para alcanzar el siguiente nivel.

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

Número de seguidores por nivel: puedes dirigir hasta ese número de personajes de cada nivel. Los seguidores son parecidos a los allegados, excepto que suelen ser PNJs de nivel bajo, y siendo usualmente 5 o más niveles inferiores al tuyo, raramente son efectivos en combate.

Los seguidores no ganan experiencia y por lo tanto no suben de nivel. Cuando subes de nivel, consulta la tabla para ver si adquieres más seguidores, algunos de los cuales podrían ser de nivel superior a los actuales. No consultes la tabla para ver si tu allegado sube de nivel, puesto que los allegados ganan experiencia por sí mismos.

LUCHA A CIEGAS [COMBATE] *Blind-Fight*

Eres hábil en atacar a oponentes a los que no puedes ver claramente.

Beneficio: en combate cuerpo a cuerpo, cada vez que fallas debido a la ocultación (consulta el Capítulo 8), puedes repetir una vez tu probabilidad porcentual de fallo para ver si consigues acertar.

Un atacante invisible no consigue ventaja alguna para acertarte en cuerpo a cuerpo. Es decir, no pierdes tu bonificador por Destreza a la Clase de armadura, y tu atacante no obtiene el bonificador +2 habitual por ser invisible. Sin embargo, se siguen aplicando los bonificadores a los ataques a distancia de un atacante invisible.

No necesitas llevar a cabo pruebas de Acrobacias para moverte a velocidad completa mientras estás cegado.

Normal: se aplican los modificadores normales a las tiradas de ataque de los atacantes invisibles que intentan acertarte, y pierdes tu bonificador por Destreza a la CA. También se aplica la reducción de velocidad por oscuridad y por mala visibilidad.

Especial: la dote Lucha a ciegas no sirve de nada contra un personaje bajo los efectos de un conjuro de *intermitencia*.

MAESTRÍA ARCANA CON ARMADURA [COMBATE]

Arcane Armor Mastery

Has dominado la aptitud de lanzar conjuros mientras llevas armadura.

Prerrequisitos: Entrenamiento arcano con armadura, Competencia con armadura intermedia, nivel de lanzador 7°.

Beneficio: como acción rápida, reduces la probabilidad de fallo de conjuros arcanos por la armadura que llevas puesta en un 20% para cualquier conjuro que lances ese asalto, bonificador que reemplaza al de Entrenamiento arcano con armadura y no se apila con él.

MAESTRÍA CON LOS CRÍTICOS [COMBATE, CRÍTICO]

Critical Mastery

Tus impactos críticos causan 2 efectos adicionales.

Requisitos: Soltura con los críticos, 2 dotes de crítico cualesquiera, guerrero de nivel 14.

Beneficio: cuando consigues un impacto crítico, puedes aplicar los efectos de 2 dotes críticas, además del daño infligido.

Normal: sólo puedes aplicar los efectos de 1 dote crítica a un impacto crítico determinado, además del daño infligido.

MAESTRÍA CON ARMAS IMPROVISADAS [COMBATE]

Improvised Weapon Mastery

Puedes convertir casi cualquier objeto en un arma letal, desde una pata de silla afilada como una navaja, hasta un saco de harina.

Prerrequisitos: Usar arma improvisada o Lanzar cualquier cosa, ataque base +8.

Beneficio: no sufres penalizador alguno por usar un arma improvisada. Incrementa en un paso la cantidad de daño infligido por el arma (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 x2.

MAESTRÍA EN CONJUROS *Spell Mastery*

Has dominado un puñado de conjuros, y puedes prepararlos sin necesitar para nada tu libro de conjuros.

Prerrequisito: mago de 1er nivel.

Beneficio: cada vez que adquieres esta dote escoge un número de conjuros que conozcas igual a tu modificador por Inteligencia. A partir de ese momento, puedes preparar dichos conjuros sin utilizar tu libro de conjuros.

Normal: sin esta dote, debes utilizar un libro de conjuros para preparar todos tus conjuros, excepto *leer magia*.

MAESTRO DEL ESCUDO [COMBATE] *Shield Master*

Tu dominio del escudo te permite luchar con él sin impedimento.

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

Beneficio: no sufres penalizador alguno a las tiradas de ataques llevados a cabo con un escudo mientras empuñas otra arma. Suma el bonificador por mejora de tu escudo a las tiradas de ataque y de daño llevadas a cabo con éste como si fuera el bonificador por mejora de un arma.

MANIOBRAS ÁGILES [COMBATE] *Agile Maneuvers*

Has aprendido utilizar la rapidez en lugar de la fuerza bruta cuando llevas a cabo maniobras de combate.

Beneficio: añades tu bonificador por Destreza a tus ataque base y bonificador por tamaño para determinar tu BMC (consulta el Capítulo 8) en lugar de tu bonificador por Fuerza.

Normal: añades tu bonificador por Fuerza a tus ataque base y bonificador por tamaño para determinar tu Bonificador a las maniobras de combate.

MANOS HÁBILES *Deft Hands*

Tienes una destreza manual excepcional.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a las pruebas de Inutilizar mecanismo y Juego de manos. Si tienes 10 o más rangos en una de estas habilidades, el bonificador se incrementa a +4 para la misma

Aclaración: en Pathfinder hay menos habilidades que en D&D 3.5, ya que algunas de ellas han sido eliminadas (cómo "uso de cuerdas") y otras unificadas, por ejemplo: ahora en Pathfinder la habilidad "Inutilizar 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 causan el máximo efecto posible.

Beneficio: todos los efectos variables y numéricos de un conjuro modificado por esta dote quedan maximizados. Las tiradas de salvación y las tiradas enfrentadas no se ven afectadas, ni tampoco los conjuros sin variables aleatorias. Un conjuro maximizado utiliza un espacio de conjuros 3 niveles superior al nivel real del conjuro.

Un conjuro potenciado y maximizado obtiene los beneficios separados de cada dote: el resultado máximo más la mitad del resultado tirado normalmente.

MERCED ADICIONAL (PIEDAD ADICIONAL) *Extra*

Mercy

Tu aptitud de imposición de manos añade una merced (piedad) adicional.

Prerrequisitos: rasgo de clase imposición de manos, rasgo de clase merced.

Beneficio: selecciona una merced (piedad) adicional para la que estés cualificado. Cuando utilizas imposición de manos para curar daño a un objetivo, éste también obtiene los efectos adicionales de esta merced.

Especial: puedes adquirir esta dote en múltiples ocasiones, pero sus efectos no se apilan. Cada vez que la adquieres, seleccionas una merced (piedad) nueva.

MOVILIDAD [COMBATE] *Mobility*

Puedes moverte fácilmente a través de un combate cuerpo a cuerpo peligroso.

Prerrequisitos: Des 13, Esquiva.

Beneficio: obtienes un bonificador por esquiva +4 a la Clase de armadura contra ataques de oportunidad causados cuando sales de un área de amenaza o te mueves por la misma. Un estado que te hace perder tu bonificador por Destreza a la Clase de armadura (si tienes), también te hace perder los bonificadores por esquiva.

Los bonificadores por esquiva se apilan unos con otros, a diferencia de la mayoría de tipos de bonificador.

MOVIMIENTOS ÁGILES *Nimble Moves*

Puedes moverte con facilidad a través de un solo obstáculo.

Prerrequisito: Des 13.

Beneficio: cuando te mueves, puedes hacerlo a través de 5 pies (1,5 m) de terreno difícil cada asalto como si fuera terreno normal. Esta dote te permite dar un paso de 5 pies (1,5 m) en terreno difícil.

PASO ADELANTE [COMBATE] *Step Up*

Puedes acortar la distancia cuando un enemigo intenta alejarse.

Prerrequisito: ataque base +1.

Beneficio: cuando un enemigo adyacente intenta dar un paso de 5 pies (1,5 m) alejándose de ti, puedes hacer lo mismo como acción inmediata mientras acabes adyacente al enemigo que desencadenó esta aptitud. Si das el paso, durante tu siguiente turno no podrás dar un paso de 5 pies (1,5 m). Si durante el siguiente turno llevas a cabo una acción de movimiento, resta 5 pies (1,5 m) de tu movimiento total.

PASOS ACROBÁTICOS [COMBATE] *Acrobatic Steps*

Puedes moverte fácilmente por encima y a través de los obstáculos.

Prerrequisitos: Des 15, Movimientos ágiles.

Beneficio: cuando te mueves, puedes hacerlo a través de hasta 15 pies (4,5 m) de terreno difícil por asalto como si fuera terreno normal. Los efectos de esta dote se apilan con los que proporciona Movimientos ágiles (que te permite mover con normalidad a través de un total de 20 pies [6 m] de terreno difícil cada asalto).

PERICIA EN COMBATE [COMBATE] *Combat Expertise*

Puedes aumentar tu defensa a expensas de tu puntería.

Prerrequisito: Int 13.

Beneficio: puedes escoger imponerte un penalizador -1 a las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo y a las pruebas de maniobras de combate a cambio de un bonificador +1 por esquiva a tu Clase de armadura. Cuando tu ataque base alcanza +4, y cada +4 posteriores, el penalizador se incrementa en -1, y el bonificador por esquiva aumenta en +1. Sólo puedes usar esta dote cuando declaras que vas a llevar a cabo un ataque o una acción de ataque completo con un arma cuerpo a cuerpo. Los efectos de esta dote duran hasta tu siguiente turno.

PERSUASIVO *Persuasive*

Eres hábil en hacer cambiar de actitud a la gente, e intimidar a otros para que piensen como tú.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a las pruebas de habilidad de Diplomacia y de Intimidar. Si tienes 10 o más rangos en una de estas habilidades, el bonificador aumenta a +4 para dicha habilidad.

PERTURBADOR (DISRUPTIVO) [COMBATE] *Disruptive*

Tu entrenamiento hace difícil que los lanzadores de conjuros enemigos puedan lanzar conjuros de forma segura cerca de ti.

Prerrequisitos: guerrero de 6º nivel.

Beneficio: la CD para lanzar conjuros defensivamente se incrementa en +4 para todos los enemigos que se encuentran en tu área de amenaza. Este incremento al lanzamiento de conjuros defensivos sólo se aplica si eres consciente de la posición del enemigo y eres capaz de llevar a cabo un ataque de oportunidad. Si sólo puedes llevar a cabo un ataque de oportunidad por asalto y ya has utilizado dicho ataque, este incremento no se aplica.

PIES LIGEROS (LIGERO) *Fleet*

Eres más rápido que la mayoría.

Beneficio: cuando llevas armadura ligera o no llevas armadura, tu velocidad base se incrementa en 5 pies (1,5 m). Pierdes los beneficios de esta dote si llevas una carga media o pesada.

Especial: si adquieres esta dote varias veces, sus efectos se apilan.

PISOTEAR [COMBATE] *Trample*

Mientras estás montado, puedes arrollar a tus oponentes y pisotearlos con tu montura.

Prerrequisitos: Montar 1 rango, Combatir desde una montura.

Beneficio: si intentas arrollar a un oponente estando montado, éste no puede evitarte. Tu montura puede llevar a cabo un ataque de pezuña contra cualquier objetivo al que dejes tumbado, con el bonificador +4 normal a las tiradas de ataque contra objetivos tumbados.

PODERÍO INTIMIDANTE [COMBATE] *Intimidating Prowess*

Tu potencia física intimida a otros.

Beneficio: suma tu modificador por Fuerza a las pruebas de habilidad de Intimidar además de tu modificador por Carisma.

POSICIÓN DEL RELÁMPAGO [COMBATE] *Lightning Stance*

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

Prerrequisitos: Des 17, Esquiva, Posición del viento, ataque base +11.

Beneficio: si llevas a cabo dos acciones para moverte o una retirada en un turno, obtienes un 50% de ocultación durante 1 asalto.

POSICIÓN DEL VIENTO [COMBATE] *Wind Stance*

Tus erráticos movimientos hacen difícil que tus enemigos localicen tu posición.

Prerrequisitos: Des 15, Esquiva, ataque base +6.

Beneficio: si te mueves más de 5 pies (1,5 m) este turno, obtienes un 20% de ocultación durante 1 asalto contra los ataques a distancia.

POTENCIAR CONJURO [METAMÁGICA] *Empower Spell*

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

Beneficio: todos los efectos variables y numéricos de un conjuro potenciado, incluyendo los bonificadores a esas tiradas de dado, se incrementan en la mitad.

Las tiradas de salvación y las enfrentadas no se ven afectadas, ni tampoco los conjuros sin variables aleatorias. Un conjuro potenciado utiliza un espacio de conjuro 2 niveles superior a su nivel real.

PRESA MAYOR [COMBATE] *Greater Grapple*

Mantener una presa es pan comido para ti.

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

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a las pruebas llevadas a cabo para apresar a un enemigo, que se apila con el concedido por Presa mejorada. Una vez has apresado a una criatura, mantener la presa es una acción de movimiento. Esta dote te permite llevar a cabo 2 pruebas de apresar por asalto (para mover, dañar, o inmovilizar a tu oponente), pero no se requiere que las hagas. Sólo necesitas tener éxito en una de estas pruebas para mantener la presa.

Normal: mantener una presa es una acción estándar.

PRESA MEJORADA [COMBATE] *Improved Grapple*

Eres hábil en apresar a tus oponentes.

Prerrequisitos: Des 13, Impacto sin arma mejorado.

Beneficio: cuando llevas a cabo una maniobra de combate de presa, no provocas ataques de oportunidad. Además, obtienes un bonificador +2 a las pruebas llevadas a cabo para apresar a un enemigo, y un bonificador +2 a tu Defensa contra las maniobras de combate cuando un oponente intenta apresarte.

Normal: cuando llevas a cabo una maniobra de combate de presa, provocas un ataque de oportunidad.

PROLONGAR CONJURO [METAMÁGICA] *Extend Spell*

Puedes hacer que tus conjuros duren el doble.

Beneficio: un conjuro prolongado dura el doble de lo normal. Un conjuro con una duración de concentración, instantáneo, o permanente, no se ve afectado por esta dote. Un conjuro prolongado utiliza un espacio de conjuro 1 nivel mayor al nivel real del mismo.

PUNTERÍA MORTAL [COMBATE] *Deadly Aim*

Puedes llevar a cabo ataques a distancia excepcionalmente mortíferos, apuntando a un punto débil de un enemigo, a expensas de que el ataque tenga una probabilidad de éxito menor.

Prerrequisitos: Des 13, ataque base +1.

Beneficio: puedes cambiar un penalizador -1 a las tiradas de ataque a distancia por un +2 a las tiradas de daño a distancia. Cuando tu ataque base llega a +4, y cada +4 posteriores, el penalizador aumenta en -1 y el bonificador al daño aumenta en +2. Debes declarar el uso de esta dote antes hacer la tirada de ataque, y sus efectos duran hasta tu siguiente turno. El bonificador al daño no se aplica a ataques de toque, ni a efectos que no infligen daño en puntos de golpe.

PUNTERÍA PRECISA [COMBATE] *Pinpoint Targeting*

Puedes apuntar a los puntos débiles de la armadura de tu oponente.

Prerrequisitos: Des 19, Disparo preciso mejorado, Disparo a boca-jarro, Disparo preciso, ataque base +16.

Beneficio: como acción estándar, llevas a cabo un sólo ataque a distancia. El objetivo no puede aplicarse ningún bonificador por armadura, armadura natural, o escudo a su Clase de armadura. Tú no obtienes el beneficio de esta dote si te mueves este asalto.

PUÑETAZO ATURDIDOR [COMBATE] *Stunning Fist*

Sabes dónde pegar para aturdir temporalmente a un enemigo.

Prerrequisitos: Des 13, Sab 13, Impacto sin arma mejorado, ataque base +8.

Beneficio: has de declarar que utilizas esta dote antes de llevar a cabo la tirada de ataque (y por lo tanto, una tirada de ataque fallida arruina el intento). Puño aturdidor obliga a un enemigo dañado por tu impacto sin armas a llevar a cabo una tirada de salvación de Forta-

leza (10 + la mitad de tu nivel de personaje + tu modificador por Sabiduría), además de infligir el daño normal. Un defensor que falla esta salvación queda aturdido durante 1 asalto (hasta justo antes de tu siguiente turno). Un personaje aturdido deja caer lo que tenga en las manos, no puede llevar a cabo acciones, pierde cualquier bonificador por Destreza a la CA, y sufre un penalizador -2 a la CA. Puedes intentar un ataque aturdir una vez al día por cada 4 niveles que tengas (pero consulta 'Especial'), y no más de una vez por asalto. Los constructos, los cienos, las plantas, los muertos vivientes, las criaturas incorporales, y las criaturas inmunes a los impactos críticos no pueden quedar aturdidos.

Especial: un monje obtiene Puño aturdir como dote adicional a 1º nivel, incluso si no cumple los prerrequisitos, y puede intentar uno tantas veces al día como su nivel de monje, más 1 vez/día por cada 4 niveles que tenga en cualquier otra clase diferente a la de monje.

PUÑO DEL GORGÓN [COMBATE] *Gorgon's Fist*

Con un golpe bien colocado, dejas tambaleante a tu objetivo.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, Estilo del escorpión, ataque base +6.

Beneficio: como acción estándar, haz un sólo ataque cuerpo a cuerpo sin armas contra un enemigo cuya velocidad ha quedado reducida (como por ejemplo tras el Estilo del escorpión). Si impactas, infliges daño normal y el objetivo queda grogui hasta el final de tu siguiente turno, si no consigue una salvación de Fortaleza (CD 10 + la mitad de tu nivel de personaje + tu modificador por Sabiduría). Esta dote no tiene efecto alguno sobre objetivos que ya están grogui.

RECARGA RÁPIDA [COMBATE] *Rapid Reload*

Escoge un tipo de ballesta (de mano, ligera, o pesada) o un único tipo de arma de fuego a una o dos manos con la que seas competente. Puedes recargar dicha arma rápidamente.

Prerrequisito: competencia en armas (tipo de ballesta escogido) o competencia con arma exótica (arma de fuego).

Beneficio: el tiempo requerido para recargar el tipo de arma elegido se reduce a una acción gratuita (para una ballesta de mano o ligera), o a una acción de movimiento (para una ballesta pesada o un arma de fuego a una mano), o a una acción estándar (para un arma de fuego a dos manos). Recargar una ballesta o un arma de fuego sigue provocando ataques de oportunidad.

Si has seleccionado esta dote para una ballesta de mano o ligera, puedes disparar el arma tantas veces en una acción de ataque completo como las que podrías atacar si estuvieras usando un arco.

Normal: un personaje sin esta dote necesita una acción de movimiento para recargar una ballesta de mano o ligera, una acción estándar para recargar un arma de fuego a una mano, o una acción de asalto completo para recargar una ballesta pesada o un arma de fuego a dos manos.

Especial: puedes adquirir recarga rápida en múltiples ocasiones, y cada vez que adquieras la dote, se aplica a un tipo nuevo de ballesta o arma de fuego.

Aclaración: la misma dote con el mismo nombre aparece en el manual de Pathfinder "Ultimate Combat", pero con la diferencia de que en la versión de esta dote en el Ultimate Combat su uso se amplía a armas de fuego. De este modo, he decidido fusionar aquí las dos versiones de la dote.

REFLEJOS DE COMBATE [COMBATE] *Combat Reflexes*

Puedes llevar a cabo ataques de oportunidad adicionales.

Beneficio: puedes llevar a cabo tantos ataques de oportunidad adicionales por asalto como tu bonificador por Destreza. También puedes llevar a cabo ataques de oportunidad estando desprevenido.

Normal: un personaje sin esta dote sólo puede llevar a cabo 1 ataque de oportunidad por asalto, y no puede llevar a cabo ataque de oportunidad alguno estando desprevenido.

Especial: la dote Reflejos de combate no permite a un pícaro utilizar su aptitud oportunista más de 1 vez por asalto.

REFLEJOS RÁPIDOS *Lightning Reflexes*

Tienes reflejos más rápidos de lo normal.

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

REFLEJOS RÁPIDOS MEJORADOS *Improved Lightning Reflexes*

Tienes la habilidad de evitar el peligro que te rodea.

Prerrequisito: Reflejos rápidos.

Beneficio: una vez al día puedes tirar de nuevo una salvación de Reflejos. Debes decidir el uso de esta aptitud antes de conocer los resultados, y utilizar la segunda tirada, incluso si es peor.

ROMPECONJURO [COMBATE] *Spellbreaker*

Puedes golpear a los lanzadores de conjuros enemigos que no consiguen lanzar defensivamente cuando les amenazan.

Prerrequisitos: Perturbador, guerrero de 10º nivel.

Beneficio: los enemigos en tu área de amenaza que fallan sus pruebas para lanzar conjuros defensivamente provocan ataques de oportunidad por tu parte.

Normal: los enemigos que no consiguen lanzar conjuros a la defensiva no provocan ataques de oportunidad.

ROMPER ARMA MAYOR [COMBATE] *Greater Sunder*

Tus devastadores golpes atraviesan armas y armaduras, así como a sus portadores, dañando a la vez al objeto y a quien lo empuña en un solo golpe terrorífico.

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

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a las pruebas llevadas a cabo para romper un objeto, que se aplica con el concedido por Romper arma mejorado. Cuando utilizas esta dote para romper un arma,

escudo, o armadura, todo daño adicional se aplica al portador del objeto. Si decides dejar al objeto con 1 punto de golpe, no se transfiere daño alguno.

ROMPER ARMA MEJORADO [COMBATE] *Improved Sunder*

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

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

Beneficio: cuando llevas a cabo una maniobra de combate de romper arma, no provocas ataques de oportunidad. Además, obtienes un bonificador +2 a las pruebas llevadas a cabo para romper un objeto, y un bonificador +2 a tu Defensa contra las maniobras de combate cuando un oponente intenta romper tu equipo.

Normal: cuando llevas a cabo una maniobra de combate de romper arma, provocas un ataque de oportunidad.

SIGILOSO *Stealthy*

Eres bueno evitando llamar la atención, y deshaciéndote de ligaduras.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a todas las pruebas de habilidad de Escapismo y Sigilo. Si tienes 10 o más rangos en una de estas habilidades, el bonificador se incrementa a +4 con la misma.

SOLTURA CON EL ESCUDO [COMBATE] *Shield Focus*

Eres hábil en desviar golpes con tu escudo.

Prerrequisitos: Competencia con escudo, ataque base +1.

Beneficio: incrementa en +1 el bonificador a la CA concedido por cualquier escudo que estés usando.

SOLTURA CON LOS CONJUROS (SOLTURA CON UNA ESCUELA DE MAGIA) *Spell Focus*

Escoge una escuela de magia. Cualquier conjuro de la misma que lanzas es más difícil de resistir.

Beneficio: añade +1 a la Clase de dificultad de todas las tiradas de salvación contra conjuros de la escuela de magia que seleccionas.

Especial: puedes adquirir esta dote en múltiples ocasiones, pero sus efectos no se apilan, sino que cada vez que lo haces se aplica a una nueva escuela de magia.

SOLTURA CON LOS CRÍTICOS [COMBATE] *Critical Focus*

Estás entrenado en el arte de causar dolor.

Prerrequisito: ataque base +9.

Beneficio: obtienes un bonificador +4 por circunstancia a las tiradas de ataque llevadas a cabo para confirmar impactos críticos.

SOLTURA CON UN ARMA [COMBATE] *Weapon Focus*

Escoge un tipo de arma. También puedes escoger impacto sin armas o presa (o bien rayo, si eres un lanzador de conjuros) como tu arma a efectos de esta dote.

Prerrequisitos: competencia con el arma seleccionada, ataque base +1.

Beneficio: obtienes un bonificador +1 a todas las tiradas de ataque que llevas a cabo utilizando el arma seleccionada.

Especial: puedes adquirir esta dote en múltiples ocasiones, pero sus efectos no se apilan, sino que cada vez que la adquieres, se aplica a un nuevo tipo de arma.

SOLTURA CON UNA HABILIDAD *Skill Focus*

Escoge una habilidad. Eres particularmente competente con ella.

Beneficio: obtienes un bonificador +3 a todas las pruebas que implican la habilidad escogida. Si tienes 10 o más rangos en dichas habilidades, el bonificador se incrementa a +6.

Especial: puedes adquirir esta dote en múltiples ocasiones, pero sus efectos no se apilan, sino que cada vez que la adquieres, se aplica a una habilidad nueva.

SOLTURA MAYOR CON LOS CONJUROS (SOLTURA MAYOR CON UNA ESCUELA DE MAGIA) *Greater Spell Focus*

Escoge una escuela de magia a la que hayas aplicado la dote Soltura con los conjuros. Cualquier conjuro que lanzas de esta escuela es muy difícil de resistir.

Prerrequisito: Soltura con los conjuros.

Beneficio: añade +1 a la Clase de dificultad para todas las tiradas de salvación contra conjuros de la escuela de magia seleccionada, bonificador que se apila con el precedente de Soltura con los conjuros.

Especial: puedes adquirir esta dote en múltiples ocasiones, pero sus efectos no se apilan. Cada vez que adquieres la dote, se aplica a una nueva escuela a la que has aplicado Soltura con los conjuros.

SOLTURA MAYOR CON LOS ESCUDOS [COMBATE] *Greater Shield Focus*

Eres hábil desviando golpes con tu escudo.

Prerrequisitos: Soltura con el escudo, Competencia con escudo, guerrero de 8º nivel.

Beneficio: incrementa el bonificador a la CA concedido por cualquier escudo que estés utilizando en +1, bonificador que se apila con el concedido por Soltura con el escudo.

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

Escoge un tipo de arma (incluyendo impacto sin arma o presa) para el que ya hayas seleccionado Soltura con un arma. Eres un maestro con el arma elegida.

Prerrequisitos: competencia con el arma elegida, Soltura con un arma con el arma elegida, guerrero de 8º nivel.

Beneficio: obtienes un bonificador +1 a las tiradas de ataque que llevas a cabo utilizando el arma seleccionada, bonificador que se apila con otros bonificadores a las tiradas de ataque, incluyendo los de Soltura con un arma.

Especial: puedes adquirir Soltura mayor con un arma múltiples veces pero sus efectos no se apilan, sino que cada vez que adquieres la dote, se aplica a un nuevo tipo de arma.

SUTILEZA CON LAS ARMAS [COMBATE] *Weapon Finesse*

Estás entrenado para utilizar tu agilidad en combate cuerpo a cuerpo, en lugar de la fuerza bruta.

Beneficio: con un arma ligera, una espada ropera, un látigo, una espada curva élfica, o una cadena armada diseñadas para una criatura de tu categoría de tamaño, puedes utilizar tu modificador por Destreza en lugar de tu modificador por Fuerza en las tiradas de ataque. Si llevas escudo, su penalizador por armadura se aplica a tus tiradas de ataque.

Especial: las armas naturales se consideran armas ligeras.

USAR ARMA IMPROVISADA [COMBATE] *Catch Off-Guard*

Los enemigos quedan sorprendidos por tu hábil uso de armas ortodoxas e improvisadas.

Beneficio: no sufres penalización alguna por usar un arma cuerpo a cuerpo improvisada. Los oponentes desarmados quedan prevenidos contra cualquier ataque que llevas a cabo con una arma cuerpo a cuerpo improvisada.

Normal: sufres un penalizador -4 a las tiradas de ataque llevadas a cabo con un arma improvisada.

VOLUNTAD DE HIERRO *Iron Will*

Eres más resistente a los efectos mentales.

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

VOLUNTAD DE HIERRO MEJORADA *Improved Iron Will*

Tu claridad mental te permite resistir los ataques mentales.

Prerrequisito: Voluntad de hierro.

Beneficio: una vez al día, puedes repetir una salvación de Voluntad. Debes decidir el uso de esta aptitud antes de conocer los resultados, y utilizar la segunda tirada, incluso si es 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, Paso adelante, ataque base +6.

Beneficio: cuando usas las dotes de Paso adelante 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*

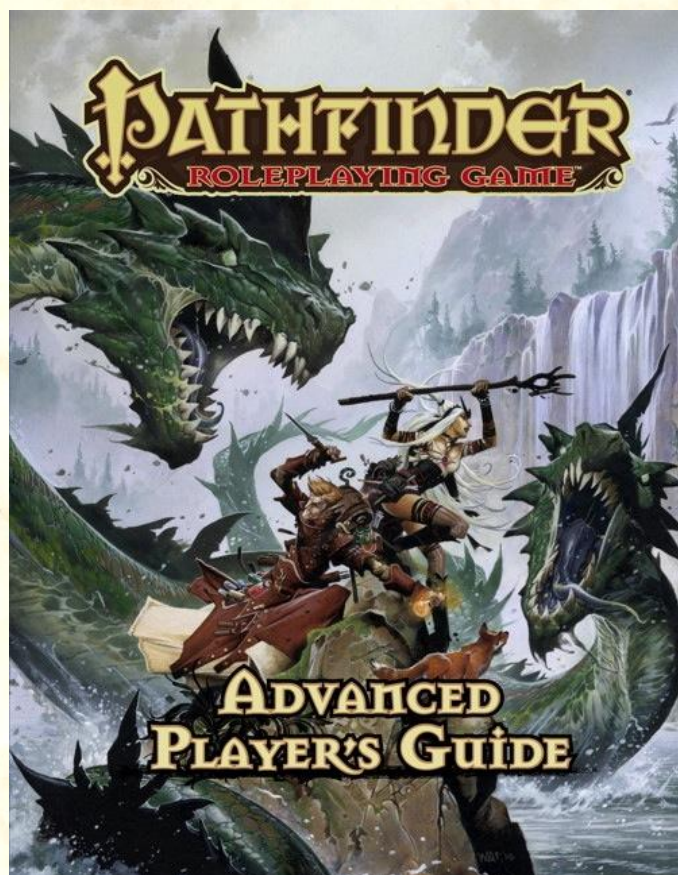
Tu aguda intuición mágica hace que leer signos, portentos y pistas mágicas sea algo rápido y sencillo.

Prerrequisito: Soltura con los conjuros (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 piedra.

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

ALMA DE ACERO (APG) *Steel Soul*

Eres especialmente resistente a la magia.

Prerrequisitos: Enano, rasgo racial de Resistente.

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

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

AMPLIA EXPERIENCIA (APG) *Breadth of Experience*

Aunque eres joven para tu raza, tienes toda una vida de conocimientos y entrenamiento.

Prerrequisitos: Enano, elfo o gnomo; 100 años de edad o más.

Beneficio: recibes un bonificador +2 a las pruebas de habilidad de Saber y Oficio y puedes hacer pruebas con estas habilidades sin necesidad de entrenarlas.

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.

Regla de la casa (Prerrequisitos): tal y como planteo en el "Capítulo 1: las dotes y sus reglas", en algunas dotes propongo permitir más razas como prerrequisitos. Por eso, en mi mesa de juego planteo que esta dote pueda tener otras razas como prerrequisitos, razas humanoides de tamaño pequeño y rasgos finos o delicados, como: kender (*Dragonlance*). Tú y tus jugadores podéis pensar en más razas o dejar la dote original tal cual.

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.

Regla de la casa (Prerrequisitos): tal y como planteo en el "Capítulo 1: las dotes y sus reglas", en algunas dotes propongo permitir más razas como prerrequisitos. Por eso, en mi mesa de juego planteo que esta dote pueda tener otras razas como prerrequisitos, razas caracterizadas por su fuerza y poderío físico, como: orco, semi-orco, ogro, semi-ogro, grimorlock (*Reinos Olvidados*), minotauro (*Dragonlance*), centauro (*Dragolance*), thanoi (*Dragonlance*), ogrun (*Reinos de Hierro*), trollope (*Reinos de Hierro*). Tú y tus jugadores podéis pensar en más razas o dejar la dote original tal cual.

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 debéis poseer la habilidad de Artesanía o la dote de creación de objetos relevante, pero cualquiera de los dos puede cumplir cualquiera de los otros prerrequisitos para crear el objeto. Le proporcionas un bonificador +2 de circunstancia a cualquier prueba de Artesanía o Conocimiento de conjuros relacionada con la creación de un objeto y tu ayuda duplica el número de monedas de oro de objetos que pueden crearse cada día.

ASALTO A EMPUJONES [COMBATE] (APG) *Pushing Assault*

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

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

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

ASALTO ATONTADOR [COMBATE] (APG) *Dazing Assault*

Puedes atontar a tus enemigos con ataques salvajes.

Prerrequisitos: Fue 13, Ataque poderoso, ataque base +11.

Beneficio: puedes recibir un penalizador -5 a todos los ataques cuerpo a cuerpo y pruebas de maniobras de combate para atontar a los oponentes que golpees con tus ataques cuerpo a cuerpo durante 1 asalto, además del daño normal causado por el ataque. Una salvación de Fortaleza con éxito niega el efecto. La CD de esta salvación es 10 + tu bonificador de ataque base.

Debes elegir si usas esta dote antes de hacer la tirada de ataque y sus efectos permanecen hasta tu siguiente turno.

ASALTO ATURDIDOR [COMBATE] (APG) *Stunning Assault*

Tus ataques poderosos pero imprecisos pueden aturdir a tus enemigos.

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

Beneficio: recibes un penalizador -5 para todas las tiradas de ataque y maniobras de combate para aturdir a los objetivos que impactes con tus ataques cuerpo a cuerpo durante 1 asalto. Una salvación exitosa de Fortaleza niega el efecto. La CD de esta salvación es 10 + tu bonificador de ataque base. Debes elegir si usas esta dote antes de hacer la tirada de ataque y sus efectos duran hasta tu siguiente turno.

ASALTO SANGRIENTO [COMBATE] (APG) *Bloody Assault*

Sacrificando precisión, puedes infligir heridas sangrantes que son lentas de curar.

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

Beneficio: puedes recibir un penalizador -5 a todas las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo y maniobras de combate para infligir 1d4 puntos de daño de hemorragia con tus ataques cuerpo a cuerpo con armas, además del daño normal causado por el arma.

Una criatura continúa recibiendo el daño de hemorragia cada asalto al comienzo de su turno. El daño de hemorragia puede detenerse con una prueba de Sanar (CD 15) o mediante cualquier curación mágica. El daño de hemorragia de esta dote no se apila consigo mismo. Debes elegir si vas a utilizar esta dote antes de hacer la tirada de ataque y sus efectos duran hasta tu próximo turno (aunque la hemorragia continúa hasta que se cura, como es habitual).

ASPECTO DE LA BESTIA (APG) *Aspect of the Beast*

Debido a la magia o a una maldición de tu sangre, alguna parte de ti es más bestia que hombre.

Prerrequisito: rasgo de clase de forma salvaje, ver Especial.

Beneficio: tu naturaleza bestial se manifiesta en una de las siguientes formas. Tú eliges la manifestación cuando seleccionas esta dote y una vez elegida, no puedes cambiarla.

- *Sentidos nocturnos (Ex):* si tu raza base tiene visión normal, obtienes visión en la penumbra. Si tu raza base tiene visión en la penumbra, obtienes visión en la oscuridad con un alcance de 30 pies. Si tu raza base tiene visión en la oscuridad, su alcance aumenta en 30 pies.
- *Garras de la bestia (Ex):* te crecen un par de garras. Estas garras son ataques primarios que causan 1d4 puntos de daño (1d3 si eres Pequeño).
- *Salto del depredador (Ex):* puedes hacer un salto a la carrera sin necesidad de correr durante 10 pies antes de saltar.
- *Instinto salvaje (Ex):* obtienes un bonificador +2 a tus pruebas de Iniciativa y un bonificador +2 a tus pruebas de habilidad de Supervivencia.

Especial: un personaje que haya contraído licantrópía puede elegir esta dote sin cumplir los prerrequisitos. Un explorador que seleccione el estilo de combate de armas naturales puede elegir esta dote sin cumplir los requisitos (incluso si no selecciona Aspecto de la bestia como dote adicional).

ATAQUE 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) *Gain 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.

Regla de la casa (Prerrequisitos): tal y como planteo en el "Capítulo 1: las dotes y sus reglas", en algunas dotes propongo permitir más razas como prerrequisitos. Por eso, en mi mesa de juego planteo que esta dote pueda tener otras razas como prerrequisitos, razas con una personalidad picaresca y orientas a la clase del "Pícaro", como: kender (Dragonlance). Tú y tus jugadores podéis pensar en más razas o dejar la dote original tal cual.

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.

CANTOR 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 semi-orco.

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.

Regla de la casa (Prerrequisitos): tal y como planteo en el "Capítulo 1: las dotes y sus reglas", en algunas dotes propongo permitir más razas como prerrequisitos. Por eso, en mi mesa de juego planteo que esta dote pueda tener otras razas como prerrequisitos, razas de una gran fuerza física, belicosas y que de algún modo entre sus filas puedan tener efectivos que arenguen en la batalla, como: orco, semi-orco, ogro, semi-ogro, minotauro (Dragonlance), troloide (Reinos de Hierro). En este caso, también se daría un aumento de +2 a la CD para las tiradas de salvación contra tu interpretación de bardo para criaturas del subtipo ogro, semi-ogro, grimorlock y troloide, independientemente de dónde se lleve a cabo la interpretación. Tú y tus jugadores podéis pensar en más razas o dejar la dote original tal cual.

CANTOR 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.

CANTOR DE LAS PIEDRAS (APG) *Stone Singer*

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

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

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

Regla de la casa (Prerrequisitos): todas las dotes de los manuales básicos de Pathfinder están pensadas para las razas propias del escenario de campaña de Pathfinder, "Golarion". Pero si estas jugando con las reglas de Pathfinder en otros escenarios de campaña, hay algunas dotes que podrían ser usadas por las razas propias de estos otros escenarios, siempre y cuando se parezcan en algo (trasfondo, cultura, capacidad física o mental, etc.) a las razas que en la dote original se piden como prerrequisito. Por eso, en mi mesa de juego planteo que esta dote pueda tener otras razas como prerrequisitos, razas que vivan bajo tierra o que estén relacionadas con la piedra, como: grimorlock (Reinos Olvidados). Tú y tus jugadores podéis pensar en más razas o dejar la dote original tal cual.

CARGAR A TRAVÉS [COMBATE] (APG) *Charge Through*

Puedes arrollar a tus enemigos cuando cargas.

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

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

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

CAVADOR (APG) *Groundling*

Puedes hablar con animales cavadores.

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

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

COBERTURA DEFENSIVA [COMBATE] (APG) *Covering Defense*

Estás entrenado en protegerte a ti y a tus aliados con tu escudo.

Prerrequisitos: Soltura con el escudo, ataque base +6.

Beneficio: cuando usas la acción de defensa total mientras uses un escudo ligero, pesado o pavés, puedes proporcionar un bonificador de cobertura a la CA contra todos los ataques a un aliado adyacente de tu tamaño o inferior. Este bonificador de cobertura es igual al bonificador de escudo de tu escudo y se mantiene hasta el comienzo de tu siguiente turno. Tu escudo no proporciona un bonificador de cobertura a los tiros de salvación de Reflejos.

COLMILLO AFILADO (APG) *Razortusk*

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

Prerrequisito: semiorco.

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

Regla de la casa (Prerrequisitos): tal y como planteo en el "Capítulo 1: las dotes y sus reglas", en algunas dotes propongo permitir más razas como prerrequisitos. Por eso, en mi mesa de juego planteo que esta dote pueda tener otras razas como prerrequisitos, razas con dientes prominentes o con algún aspecto monstruoso (y que ya no posean un ataque de mordisco), como: trasgo,

gran trasgo, semi-trasgo, semi-grantrasgo, ogro, semi-ogro, grimorlock (Reinos Olvidados), minotauro (Dragnalance), ogrun (Reinos de Hierro), troloide (Reinos de Hierro). Tú y tus jugadores podéis pensar en más razas o dejar la dote original tal cual.

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 sortilégas) 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 afectar 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 con D&D 3.5. 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 en 3.5 ahora en Pathfinder hay que seleccionar esta dote (Compartir conjuros mejorado). Esto es algo que tendremos en cuenta más adelante para algunas 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.

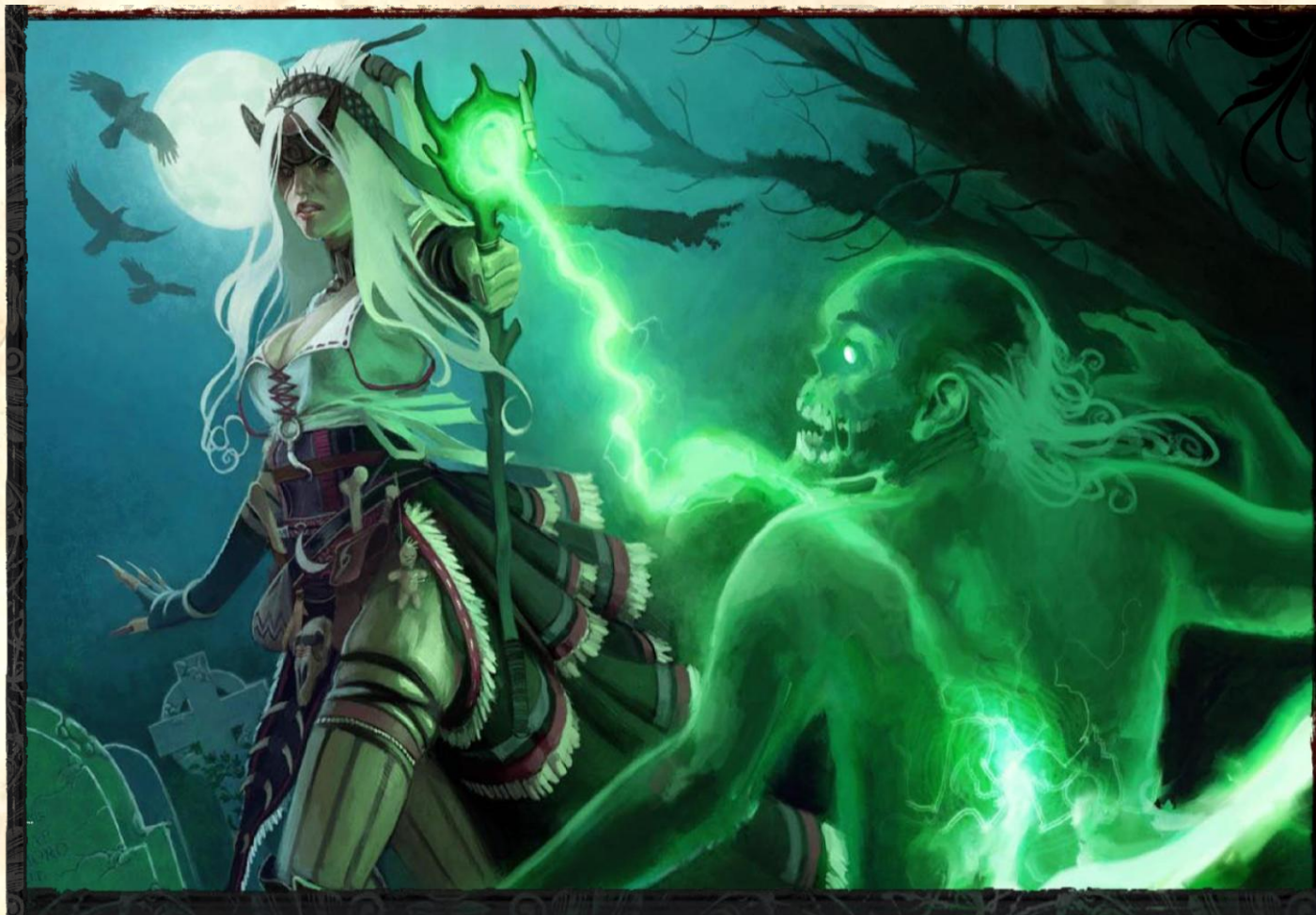
Beneficio: puedes modificar un conjuro para ensordecer a una criatura dañada por él. Cuando una criatura recibe daño de este conjuro, queda ensordecida durante un número de asaltos igual al nivel original del conjuro. Si el conjuro permite un tiro de salvación, un éxito niega el efecto ensordecedor. 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 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.

Dote ya existente en D&D: en el manual "El Arcano Completo, D&D" (ver página 197) existe una dote que otorga los mismos beneficios que esta, se llama "Conjuro transdimensional". De este modo pueden usarse las dos dotes indistintamente.

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) *Sickenning Spell*

Puedes dejar afectadas a las criaturas con tus conjuros.

Beneficio: puedes modificar un conjuro para dejar *indispuesta* a una criatura que sea dañada por el conjuro. Cuando una criatura recibe daño de este conjuro, queda *indispuesta* 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 *indispuesto*. Si el conjuro también hace que el objetivo quede *indispuesto*, 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 "*indispuesto*" de personajes en el "Apéndice 2: Estados y condiciones (Pathfinder)" (página 197).

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 los conjuros (Soltura con una escuela de magia), Conjuros perforantes, 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 PERTURBADOR (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 perturbador deben hacer pruebas de concentración al usar sus conjuros o aptitudes sortilegas (CD igual a la CD del conjuro perturbador 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 perturbador utiliza 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 los 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 los 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.

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

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

Regla de la casa (Prerrequisitos): al igual que con otras dotes (como "Recarga rápida"), planteo que esta dote, además de a los arcos y ballestas, pueda ser aplicada a las armas de fuego.

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 PERTURBADOR (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 romperarmas. 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 el escudo.

Beneficio: puedes añadir tu bonificador de escudo base (incluyendo el bonificador por Soltura con el 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 el escudo.

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

ESCUDO CONTRA RAYOS [COMBATE] (APG) *Ray Shield*

Puedes incluso desviar rayos con tu escudo.

Prerrequisitos: Des 15, Escudo contra proyectiles, Rompeconjuros.

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

ESCUDO DE MANDOBLES [COMBATE] (APG) *Shield of Swings*

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

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

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



ESCUDO SALVADOR [COMBATE] (APG) *Saving Shield*

Desvías ataques te supondrían la muerte de tu aliado.

Prerrequisito: Competencia con escudo.

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

ESPECIALIZACIÓN CON ESCUDO [COMBATE] (APG) *Shield Specialization*

Has dominado el uso de un tipo de escudo.

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

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

Regla de la casa (Prerrequisitos): tal y como planteo en el "Capítulo 1: las dotes y sus reglas", en algunas dotes propongo permitir más razas como prerrequisitos. Por eso, en mi mesa de juego planteo que esta dote pueda tener otras razas como prerrequisitos, razas de una gran constitución y un fuerte metabolismo, como: : orco, semi-orco, gran trasgo, semi-grantrasgo, ogro, semi-ogro, grimorlock (Reinos Olvidados), minotauro (Dragonlance), centauro (Dragonlance), draconiano (cualquiera) (Dragonlance), ogrun (Reinos de Hierro), trolloide (Reinos de Hierro). Tú y tus jugadores podéis pensar en más razas o dejar la dote original tal cual.

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, perturbador, 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: Golpear 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 del gorgón, Ira de medusa, ataque base +16.

Beneficio: como acción de asalto completo, puedes hacer un único ataque sin armas contra un objetivo que se encuentre atontado, aturdido, desprevenido, grogui, inconsciente o paralizado. Si ese ataque es un impacto crítico, el objetivo queda convertido en piedra a menos que tenga éxito en un tiro de salvación de Fortaleza con CD 10 + la mitad de tu nivel de personaje + tu modificador de Sabiduría.

Este es un efecto sobrenatural de polimorfismo.

IMPACTO DERRIBADOR [COMBATE] (APG) *Tripping Strike*

La fuerza intrínseca de tus impactos críticos puede derribar a tus enemigos.

Prerrequisitos: Int 13, Pericia en combate, Derribo mejorado, ataque base +9.

Beneficio: cuando consigas un impacto crítico con un ataque cuerpo a cuerpo, puedes derribar a tu oponente, además de aplicar el daño normal causado por el ataque. Si tu tirada de confirmación supera la DMC del oponente, puedes derribar al oponente como si hubieras realizado la maniobra de combate de derribo. Esto no provoca un ataque de oportunidad. Si eres derribado durante tu propio intento de derribo, puedes soltar tu arma para evitar ser derribado.

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

Especial: sólo puedes aplicar los efectos de una de las siguientes dotes en un crítico determinado: Embestida impactante, Impacto desarmante, Impacto desplazador, Impacto rompearmas, o Impacto

derrribador. 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 derrribador, 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 derrribador, 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 derrribador, 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 perturbador 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.

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 (consulta la página 153 del *Manual de Reglas Básicas de Pathfinder*).

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.

Regla de la casa (Prerrequisitos): tal y como planteo en el "Capítulo 1: las dotes y sus reglas", en algunas dotes propongo permitir más razas como prerrequisitos. Por eso, en mi mesa de juego planteo que esta dote pueda tener otras razas como prerrequisitos, razas con ciertos aspectos de monstruoso, como: orco, semi-orco, trasgo, semi-trasgo, gran trasgo, semi-grantrasgo, ogro, semi-ogro, grimorlock (Reinos Olvidados), minotauro (Dragonlance), centauro (Dragonlance), draconiano (cualquiera) (Dragonlance), ogrun (Reinos de Hierro), troloide (Reinos de Hierro). Tú y tus jugadores podéis pensar en más razas o dejar la dote original tal cual.

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.

Regla de la casa (Prerrequisitos): tal y como planteo en el "Capítulo 1: las dotes y sus reglas", en algunas dotes propongo permitir más razas como prerrequisitos. Por eso, en mi mesa de juego planteo que esta dote pueda tener otras razas como prerrequisitos, razas con ciertos aspectos de monstruoso, como: orco, semi-orco, trasgo, semi-trasgo, gran trasgo, semi-grantrasgo, ogro, semi-ogro, grimorlock (Reinos Olvidados), minotauro (Dragonlance), centauro (Dragonlance), draconiano (cualquiera) (Dragonlance), ogrun (Reinos de Hierro), troloide (Reinos de Hierro). Tú y tus jugadores podéis pensar en más razas o dejar la dote original tal cual.

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 Aniñado como prerrequisito. Los beneficios de ambas dotes se apilan.

Regla de la casa (Especial): puesto que planteé que un kender (Dragonlance) podía seleccionar la dote "aniñado", propongo que los kenders puedan seleccionar la dote "pasar por humano" si antes han seleccionado la dote "aniñado".

PASAR SIN SER VISTO (APG) *Go Unnoticed*

Tu pequeño tamaño te permite apartarte de la vista rápidamente.

Prerrequisitos: Des 13, tamaño Pequeño o menor.

Beneficio: durante el primer asalto de combate, considera que los enemigos desprevenidos no se han percatado de tu presencia a efectos de las dotes de Sigilo, permitiéndote hacer una prueba de Sigilo en ese asalto para ocultarte de ellos.

PASO DE LA ARAÑA (APG) *Spider Step*

Tu dominio físico te concede una zancada imposible.

Prerrequisitos: Acrobacias 6 rangos, Trepar 6 rangos, nivel 6 de monje.

Beneficio: como acción de movimiento, puedes moverte hasta la mitad de tu distancia de caída ralentizada por un muro, techo, cuerdas, ramas o incluso sobre el agua u otras superficies que no pueden soportar tu peso. Debes alcanzar una superficie sólida al final de tu turno o te caerás.

PASO DE LAS NUBES (APG) *Cloud Step*

Tu pisada es sobrenaturalmente ligera.

Prerrequisitos: Paso de la araña, nivel 12 de monje.

Beneficio: como acción de movimiento, puedes *caminar por el aire* (como el conjuro) hasta la mitad de tu distancia de caída ralentizada. Debes alcanzar una superficie plana y sólida al final de tu turno o caerás.

PASO LATERAL [COMBATE] (APG) *Sidestep*

Puedes recolocarte después del ataque fallido de un enemigo.

Prerrequisitos: Des 13, Esquiva, Movilidad.

Beneficio: cuando un oponente falla su ataque cuerpo a cuerpo contra ti, puedes moverte 5 pies como acción inmediata mientras permanezcas en el área de amenaza de ese oponente. Este movimiento no provoca ataques de oportunidad.

Si das este paso, no puedes dar un paso de 5 pies durante tu siguiente turno. Si haces una acción de movimiento durante tu siguiente turno, resta 5 pies de tu movimiento total.

PASO LATERAL MEJORADO [COMBATE] (APG) *Improved Sidestep*

Eres un experto en apartarte de los ataques cuerpo a cuerpo de tus enemigos sin comprometer tu movilidad.

Prerrequisitos: Des 15, Esquiva, Movilidad, Paso lateral.

Beneficio: después de apartarte del ataque fallido de un oponente usando la dote de Paso lateral, todavía puedes dar un paso de 5 pies durante tu siguiente turno o moverte a tu velocidad completa si usas una acción para moverte durante tu siguiente turno.

Normal: Si usas la dote de Paso lateral, no puedes dar un paso de 5 pies durante tu siguiente turno.

PASO LIGERO (APG) *Light Step*

Recorres tu camino ágilmente incluso en los terrenos más peligrosos y desiguales.

Prerrequisitos: Pasos acrobáticos, Movimientos ágiles, elfo.

Beneficio: puedes ignorar los efectos del terreno difícil en entornos naturales, como si fuera terreno normal.

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 5º 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.

Prerrequisitos: 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.

Regla de la casa (Prerrequisitos): tal y como planteo en el "Capítulo 1: las dotes y sus reglas", en algunas dotes propongo permitir más razas como prerrequisitos. Por eso, en mi mesa de juego planteo que esta dote pueda tener otras razas como prerrequisitos, razas con la piel más dura de lo normal, como: orco, semi-orco, trasgo, semi-trasgo, gran trasgo, semi-grantrasgo, ogro, semi-ogro, grimorlock (Reinos Olvidados), minotauro (Dragonlance), centauro (Dragonlance), draconiano (cualquiera) (Dragonlance), ogrun (Reinos de Hierro), trolóide (Reinos de Hierro). Si alguna de estas razas ya tiene armadura natural como rasgo racial, este bonificador se apila con su armadura natural. Es decir, funcionaría como la dote "armadura natural mejorada"

(página 121). Tú y tus jugadores podéis pensar en más razas o dejar la dote original tal cual.

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 (consulta el capítulo 8 del *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 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, Paso adelante.

Beneficio: cuando usas la dote de Paso adelante 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 Paso adelante.

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.

Regla de la casa (Prerrequisitos): tal y como planteo en el "Capítulo 1: las dotes y sus reglas", en algunas dotes propongo permitir más razas como prerrequisitos. Por eso, en mi mesa de juego planteo que esta dote pueda tener otras razas como prerrequisitos, razas con una gran constitución o fortaleza, como: orco, semi-orco, gran trasgo, semi-grantrasgo, ogro, semi-ogro, grimorlock (Reinos Olvidados), minotauro (Dragonlance), centauro (Dragonlance), draconiano (baaz, kapak, bozak, sivak, de la escarcha, del vapor, del relámpago, y de la llama) (Dragonlance), ogrun (Reinos de Hierro), trolóide (Reinos de Hierro). Tú y tus jugadores podéis pensar en más razas o dejar la dote original tal cual.

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 Salva-

ción contra conjuros que causen daño del tipo de energía que has seleccionado.

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

SOLTURA ELEMENTAL MAYOR (APG) *Greater Elemental Focus*

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

Prerrequisito: Soltura elemental.

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

Especial: puedes obtener esta dote varias veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que elijas esta dote, se aplica a un nuevo tipo de energía al que ya hayas aplicado la dote de Soltura elemental.

SOLTURA FURIOSA [COMBATE] (APG) *Furious Focus*

Incluso en medio de golpes furiosos, puedes enfocar la carnicería y tus aparentemente furiosos golpes impactan justo donde deben.

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

Beneficio: cuando utilizas un arma a dos manos o un arma a una mano agarrándola con las dos manos y usas la dote de Ataque poderoso, no sufres el penalizador del Ataque poderoso a los ataques cuerpo a cuerpo en el primer ataque que hagas cada turno. Sigues recibiendo el penalizador en los ataques adicionales, incluyendo los ataques de oportunidad.

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 los conjuros (Soltura con una escuela de magia) (transmutación).

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

TRUCO DESDE UNA MONTURA [COMBATE] (APG) *Trick Riding*

No sólo estás entrenado en controlar a un caballo en combate, puedes hacer que parezca un arte.

Prerrequisitos: Montar 9 rangos, Combatir desde una montura.

Beneficio: mientras lleves armadura ligera o ninguna armadura en absoluto, no necesitas hacer pruebas de habilidad de Montar para cualquier maniobra descrita en la habilidad de Montar con una CD de 15 o inferior. No recibes un penalizador -5 por usar una montura

sin silla. Puedes hacer una prueba usando Combatir desde una montura para negar un impacto contra tu montura dos veces por asalto en lugar de sólo una vez.

TRUCO SUCIO MAYOR [COMBATE] (APG) *Greater Dirty Trick*

Cuando realizas un truco sucio, tu oponente queda realmente obstaculizado.

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

Beneficio: recibes un bonificador +2 a las pruebas para realizar un Truco sucio. Este bonificador se apila con el concedido por la dote Truco sucio mejorado. Cuando completas con éxito un truco sucio, el penalizador dura 1d4 asaltos, más 1 asalto por cada 5 puntos que tu ataque supere la DMC del objetivo. Además, eliminar la condición requiere que el objetivo invierta una acción estándar.

Normal: la condición impuesta por un truco sucio dura 1 asalto más 1 asalto por cada 5 puntos que tu ataque supere la DMC del objetivo. Eliminar la condición requiere que el objetivo invierta una acción de movimiento.

TRUCO SUCIO MEJORADO [COMBATE] (APG) *Improved Dirty Trick*

Estás entrenado en realizar trucos sucios sobre tus enemigos.

Prerrequisitos: Int 13, Pericia en combate.

Beneficio: no provocas un ataque de oportunidad cuando realizas la maniobra de combate de truco sucio. Además, recibes un bonificador +2 a las pruebas para realizar un truco sucio. También recibes un bonificador +2 a tu Defensa contra Maniobras de Combate cuando un oponente trata de usar sobre ti un truco sucio.

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

VIGILANCIA [COMBATE, EQUIPO] (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 constricción, ataque base +3.

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

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

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*

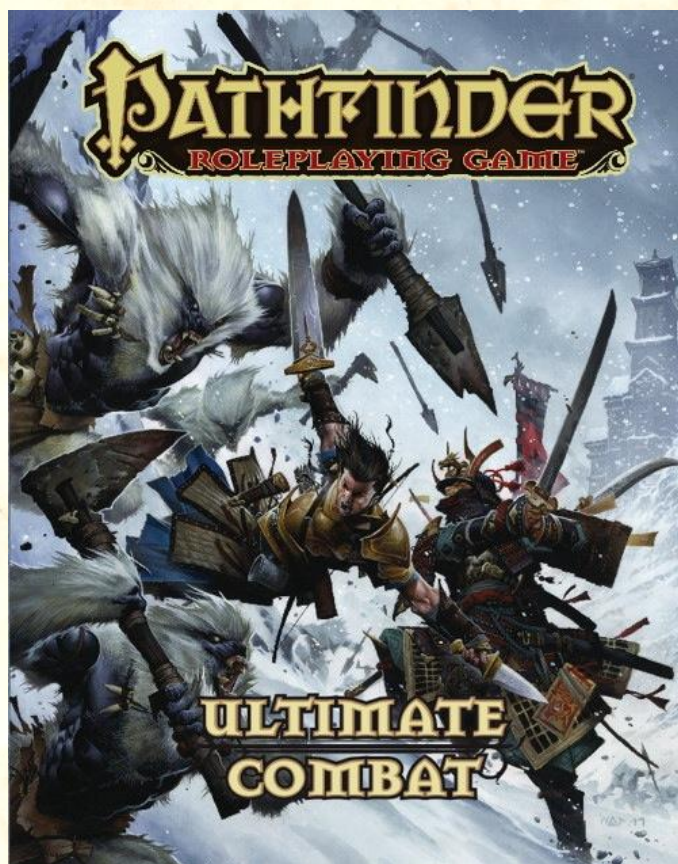
Tus rápidos reflejos y habilidad al trepar evitan que caigas hacia tu condenación.

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 bloqueos majestuosos y gráciles movimientos te permiten desviar ataques cuerpo a cuerpo con facilidad.

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

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

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

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 del "Ultimate Combat, Pathfinder") 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 cualidad especial de frágil y consigues una amenaza de crítico contra un oponente, puedes dar al arma la condición de rota para confirmar automáticamente el crítico.

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 sortílegas de magia de los gnomos. Cuando desees lanzar una aptitud sortílega 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 del "Ultimate Combat, Pathfinder"), 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 de la *Advanced Player's Guide*) en lugar de azote. Puedes gastar una acción rápida para cambiar entre las dos aptitudes especiales de arma. En lo demás, funciona de acuerdo con tu rasgo de clase de azote.

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

AZOTE CANALIZADO (UC) *Channeling Scourge*

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



Prerrequisito: Inquisidor, rasgo de clase de canalizar energía.

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

AZOTE CON CONJUROS (UC) *Spell Bane*

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

Prerrequisito: azote como rasgo de clase.

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

AZOTE DOBLE (UC) *Double Bane*

Amplias el efecto de tu azote a dos armas.

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

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

AZOTE INTIMIDADOR (UC) *Intimidating Bane*

Tu arma de azote transmite el miedo a tus enemigos.

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

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

AZOTE PIADOSO (UC) *Merciful Bane*

Puedes usar tu aptitud de azote para causar daño atenuado.

Prerrequisito: Azote como rasgo de clase.

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

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

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 aturridor, Acrobacias 11 rangos, Tregar 11 rangos.

Beneficio: mientras uses el Estilo del mono, si usas con éxito tu Puñetazo aturridor, además de los efectos normales del Puñetazo aturridor, puedes usar una acción gratuita para entrar en una casilla adyacente a ti que esté dentro del espacio de tu oponente. Este movimiento no provoca ataques de oportunidad. Mientras estés en el espacio de tu oponente, obtienes un bonificador +4 de esquivar 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 Smite*

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

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

Beneficio: antes de hacer ningún ataque cuerpo a cuerpo en tu turno, puedes usar una acción rápida para gastar un uso diario de tu rasgo de clase de canalizar energía. El dado de la canalización de energía forma una reserva de dados de daño a la que puedes acceder para dañar más a las criaturas a las que normalmente daña tu canalización (muertos vivos 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.

Regla de la casa (Prerrequisitos): todas las dotes de los manuales básicos de Pathfinder están pensadas para las razas propias del escenario de campaña de Pathfinder, "Golarion". Pero si estas jugando con las reglas de Pathfinder en otros escenarios de campaña, hay algunas dotes que podrían ser usadas por las razas propias de estos otros escenarios, siempre y cuando se parezcan en algo (trasfondo, cultura, capacidad física o mental, etc.) a las razas que en la dote original se piden como prerrequisito. Por eso, en mi mesa de juego planteo que esta dote pueda tener otras razas como prerrequisitos, razas con una gran constitución o fortaleza, como: orco, semi-orco, gran trasgo, semi-grantrasgo, ogro, semi-ogro, grimorlock (Reinos Olvidados), minotauro (Dragonlance), centauro (Dragonlance), draconiano (baaz, kapak, bozak, sivak, de la escarcha, del vapor, del relámpago, y de la llama) (Dragonlance), ogrun (Reinos de Hierro) y troloide (Reinos de Hierro). Tú y tus jugadores podéis pensar en más razas o dejar la dote original tal cual.

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) *Dispeiling Critical*

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

Prerrequisitos: Golpe 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 los 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 los 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 teletransportarte 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 teletransportarte 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 aturrido 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 esquiva a la CA cuando un oponente te ataque usando un arma de ese grupo. Si además posees el rasgo de clase de entrenamiento con armas en el grupo seleccionado, tu bonificador de esquiva con esta dote aumenta hasta +3.

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

ENTRENAMIENTO EN COMBATE FERAL [COMBATE]

(UC) *Feral Combat Training*

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

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

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

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

ENVENENADOR PRECISO [COMBATE] (UC) *Pinpoint*

Poisoner

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

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

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

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

ERUDITO DIMENSIONAL (UC) *Dimensional Savant*

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.

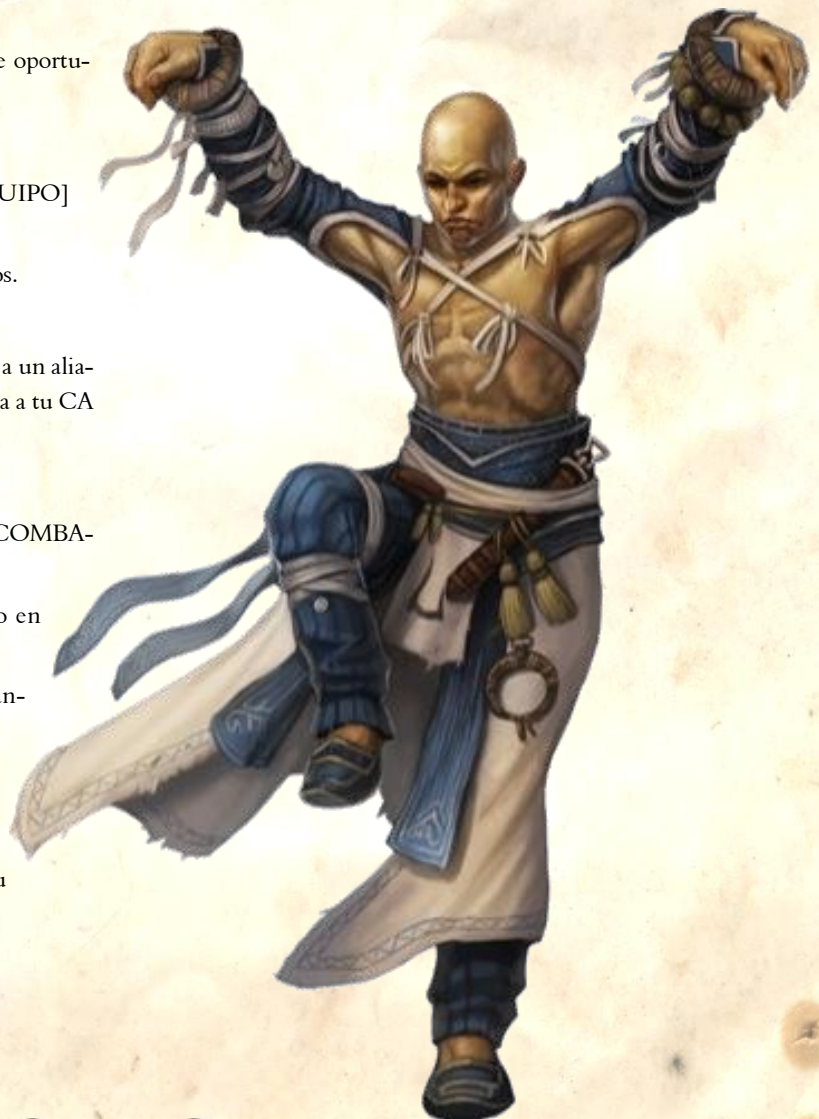
Prerrequisitos: Con 15, Sab 15, Estilo del djinni, Puño elemental, Impacto sin arma mejorado, ataque base +11 o monje de nivel 9.

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*

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 aturdidor, Sanar 3 rangos.

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

ESTILO DE LA PANTERA [COMBATE, ESTILO] (UC) *Panther Style*

Puedes contraatacar contra los enemigos que te ataquen cuando te muevas.

Prerrequisitos: Sab 13, Reflejos de combate, Impacto sin arma mejorado.

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

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

Snake Style

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

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

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

Normal: un impacto sin arma causa daño contundente.

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

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

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

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

ESTILO DEL DJINNI [COMBATE, ESTILO] (UC) *Djinni Style*

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



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

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

ESTILO DEL DRAGÓN [COMBATE, ESTILO] (UC) *Dragon Style*

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

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

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

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

ESTILO DEL 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: existe una dote similar a "Puño elemental" en el "Manual del Jugador II; D&D 3.5" llamada "Puñetazo ardiente", pero como son similares (siendo mejor la de Puño elemental) he decidido eliminar la dote de Puñetazo ardiente de esta recopilación de dotes (consultar la introducción del Capítulo 2: Dotes del "Manual del Jugador II, D&D 3.5", dentro del "Bloque 2: Dotes de D&D (3ª Ed. y 3.5), adaptadas a Pathfinder"). Por esto, planteo que todas las dotes de D&D 3.5 que tengan Puñetazo ardiente como prerrequisito requieran Puño elemental en lugar de Puñetazo ardiente.

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

Tus dientes y garras afilados desgarran a tus oponentes.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, Intimidar 3 rangos.

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



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

Tu técnica de lucha giratoria te vuelve difícil de golpear.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Beneficio: obtienes un uso adicional de Puño elemental al día. Mientras uses este estilo y tu Puño elemental para causar daño por frío, obtienes un bonificador a las tiradas de daño por frío igual a tu modificador de Sabiduría y tu alcance con tu impacto sin armas aumenta en 5 pies.

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

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

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

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

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

ESTILO 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.

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 asaltos.

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 aturridor, Acrobacias 5 rangos.

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

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

FEROCIDAD DEL JABALÍ [COMBATE, ESTILO] (UC) *Boar Ferocity*

Tus impactos sin arma que desgarran la carne aterrizan 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, Golpe vital, ataque base + 6.

Beneficio: mientras estés en furia, cuando utilices la dote de Golpe 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 (*estremecer*) a todos los enemigos que se encuentren a 30 pies y que puedan ver tu ataque.

FINTA DE DESENGANCHE [COMBATE] (UC) *Disengaging Feint*

Puedes fintar para desembarazarte del combate.

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

Beneficio: como acción estándar, usas Engañar para fintar 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 fintar 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 fintar a un oponente.



FINTA CON DOS ARMAS MEJORADA [COMBATE]

(UC) *Improved Two-Weapon Feint*

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

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

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

FINTA DE ACECHADOR LUNAR [COMBATE] (UC)

Moonlight Stalker Feint

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

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

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

Normal: fintar es una acción estándar.

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 flaqueo mientras te esté flanqueando y no puede hacer daño de ataque furtivo contra ti. Sigue pudiendo proporcionar flaqueo para sus aliados.

FURIA DESGARRADORA [COMBATE] (UC) *Rending Fury*

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

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

Beneficio: causas daño de rasgadura si impactas con la mitad de los ataques naturales que normalmente requiere la rasgadura. Por ejemplo, un troll con esta dote puede desgarrar cuando impacta con



un ataque de garra, mientras que un giralón con esta dote debe impactar a un objetivo con dos ataques de garra para rasgar. Sólo puedes realizar este ataque de rasgadura una vez por asalto.

FURIA DESGARRADORA MAYOR [COMBATE] (UC)
Greater Rending Fury

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

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

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

FURIA DESGARRADORA MEJORADA [COMBATE] (UC)
Improved Rending Fury

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

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

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

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

Finges debilidad, convirtiéndote en un objetivo atractivo.

Prerrequisito: Engañar 5 rangos.

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

GARRA DE LA PANTERA [COMBATE, 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 usas 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*

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 usas 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 del "Ultimate Combat, Pathfinder") a tu lista de aptitudes sortílegas debidas al rasgo de magia gnómica y puedes usar esta aptitud sortílega dos veces al día.

GOLPE APLASTANTE [COMBATE] (UC) *Crushing Blow*

Tu concentración te permite aplastar las defensas de tu enemigo.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, Puñetazo aturridor.

Beneficio: puedes hacer un intento de Puñetazo aturridor como acción de asalto completo. Si tiene éxito, en lugar de aturdir a tu objetivo, reduces su CA en una cantidad igual a tu modificador de Sabiduría durante 1 minuto. Este penalizador no se apila con otros aplicados con esta dote.

GOLPE 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 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 signature*, el rasgo de clase de *Verdaderas agallas* o ningún efecto similar que reduzca el número de puntos de agallas que hay que gastar para usar una hazaña. Además obtienes un bonificador +4 a cualquier prueba de *Juego de manos* que hagas mientras juegas.

HAZAÑA DE DISPARO CON REBOTE [AGALLAS] (UC) *Ricochet Shot Deed*

Puedes hacer una carambola con un arma de fuego y aún así impactar en tu objetivo.

Prerrequisitos: Agallas como rasgo de clase o dote de Pistolero aficionado, Lucha a ciegas.

Beneficio: puedes disparar contra un muro o zona de terreno sólido y hacer que rebote. Cuando lo hagas, usa la casilla inmediatamente en frente del muro o zona de terreno sólido para determinar la línea de visión hacia un objetivo y esta casilla se considera el nuevo origen del ataque. Usa esa casilla para determinar los efectos de cobertura y tu propia casilla para determinar los efectos de ocultación.

Puedes hacer este disparo mientras tengas al menos 1 punto de agallas. Al hacer este disparo puedes usar 1 punto de agallas para ignorar todos los efectos de cobertura y ocultación.

Debes decidir si gastas el punto de agallas antes de hacer la tirada de ataque.

HAZAÑA DE DISPARO EN SALTO [AGALLAS] (UC) *Leaping Shot Deed*

Saltas por el aire, con los cañones ardiendo.

Prerrequisitos: Des 13, Agallas como rasgo de clase o dote de Pistolero aficionado, Esquiva, Movilidad, ataque base +4.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a las pruebas de Acrobacias que hagas para saltar. Como acción de asalto completo, puedes moverte hasta tu velocidad y hacer ataques con armas de fuego con tu mayor ataque base con cada arma de fuego cargada que tengas en la mano. Puedes hacer estos ataques en cualquier momento durante tu movimiento y si estás blandiendo dos armas de fuego, puedes hacer los ataques en puntos distintos durante el movimiento. Al final de este movimiento, quedas *tumbado*. 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: Fuc 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 derribos 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: Golpe vital, ataque base +9.

Beneficio: cuando uses Golpe vital, Golpe vital mejorado o Golpe 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, Golpe vital, ataque base +13.

Beneficio: al usar Golpe vital, Golpe vital mejorado o Golpe vital mayor, obtienes un bonificador a las tiradas de ataque para confirmar críticos igual al bonificador a las tiradas de daño que obtienes gracias a Impacto devastador.

IMPACTO EMBRUJADO [COMBATE] (UC) *Hex Strike*

Cantando y maldiciendo, implantas un embrujo en tu enemigo como parte de tu impacto sin arma.

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

Beneficio: cuando obtienes esta dote, elige un embrujo que puedas usar para afectar a no más de un oponente. Si realizas un ataque sin armas con éxito contra un oponente, además de causar el daño por impacto sin armas, puedes usar una acción rápida para aplicar los efectos del embrujo elegido sobre ese oponente. Hacer esto no provoca ataques de oportunidad.

Especial: puedes elegir esta dote varias veces. Cada vez que lo hagas, se aplica a un embrujo apropiado diferente.

IMPACTO 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.

Regla de la casa (Prerrequisitos): todas las dotes de los manuales básicos de Pathfinder están pensadas para las razas propias del escenario de campaña de Pathfinder, "Golarion". Pero si estas jugando con las reglas de Pathfinder en otros escenarios de campaña, hay algunas dotes que podrían ser usadas por las razas propias de estos otros escenarios, siempre y cuando se parezcan en algo (trasfondo, cultura, capacidad física o mental, etc.) a las razas que en la dote original se piden como prerrequisito. Por eso, en mi mesa de juego planteo que esta dote pueda tener otras razas como prerrequisitos, razas con una gran constitución o fortaleza, como: orco, semi-orco, gran trasgo, semi-grantrasgo, ogro, semi-ogro, grimorlock (Reinos Olvidados), minotauro (Dragonlance), centauro (Dragonlance), draconiano (baaz, kapak, bozak, sivak, de la escarcha, del vapor, del relámpago, y de la llama) (Dragonlance), ogrun (Reinos de Hierro) y trolloide (Reinos de Hierro). Tú y tus jugadores podéis pensar en más razas o dejar la dote original tal cual.

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 fingir a un oponente, puedes engañarlo para que acepte un objeto que se sujete con una mano en lugar de negar a ese oponente su bonificador por Destreza a la CA contra tu siguiente ataque. El oponente debe poseer apéndices capaces de sujetar el objeto que le ofreces y debe tener un apéndice libre para recibirlo.

Especial: un alquimista que posea el descubrimiento de bomba retardada puede usar esta dote para dar al enemigo una bomba con retardo. Dicha bomba detonará al final del turno del alquimista. Si la bomba está en la casilla de una criatura al final del turno del alquimista, causa a esa criatura un impacto directo.

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 arrojada seleccionada.

Beneficio: elige un tipo de arma arrojada. No provocas ataques de oportunidad al hacer ataques a distancia con el arma seleccionada. Si eres un alquimista, seleccionas esta dote y eliges bombas de alquimista, no provocas ataques de oportunidad por el proceso de extraer los componentes, crear y lanzar una bomba.

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

LANZADOR A DOS MANOS [COMBATE] (UC) *Two-Handed Thrower*

Arrojas las armas con ambas manos con una gran fuerza, a veces usando técnicas de giro para enviar tus armas volando por los aires a velocidades tremendas.

Prerrequisito: Fue 15.

Beneficio: cuando uses las dos manos para lanzar un arma a una mano o un arma a dos manos, obtienes un bonificador a las tiradas de daño igual a 1 vez y media tu bonificador de Fuerza. Usar las dos manos para lanzar cualquier arma requiere sólo una acción estándar para ti. Si posees también la dote de Desenvainado rápido, puedes lanzar armas a dos manos a tu índice normal de ataques.

Normal: añades tu bonificador de Fuerza al daño de las armas arrojadas, independientemente de las manos disponibles. Lanzar un arma a dos manos es una acción de asalto completo.

LANZADOR A LARGA DISTANCIA [COMBATE] (UC)

Distance Thrower

Eres preciso con armas arrojadas a más distancia de lo normal.

Prerrequisito: Fue 13.

Beneficio: con un arma arrojada, reduces tu penalizador en las tiradas de ataque debido a la distancia en 2.

LANZADOR 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*

Hurler

Sabes cómo usar tu ímpetu para mejorar tus ataques con armas arrojadas.

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 [COMBA-

TE] (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 estás 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 está 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*

Saltas entre estilos de combate, combinándolos para obtener un efecto mayor.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, dos o más dotes de estilo, ataque base +6 o monje de nivel 5.

Beneficio: puedes cambiar de estilo como acción gratuita. Al comienzo del combate, elige uno de tus estilos. Comienzas el combate en ese estilo, incluso durante el asalto de sorpresa.

Normal: necesitas una acción rápida para comenzar o cambiar entre tus estilos.

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

Dejas a tu oponente golpeando a las sombras mientras te deslizas evasivamente en la oscuridad.

Prerrequisitos: Int 13, Lucha a ciegas, Pericia en combate, Finta mejorada, Acechador lunar, Finta de acechador lunar, Engañar 9 rangos, rasgo racial de visión en la oscuridad o visión en la penumbra.

Beneficio: mientras tengas ocultación, la probabilidad de fallo de tus oponentes contra ti aumenta en un 10%. Si un oponente falla contra ti debido a tu ocultación, puedes usar una acción inmediata para moverte 5 pies, este movimiento no provoca ataques de oportunidad y tampoco cuenta como un paso de 5 pies.

MAESTRO CON CACHIPORRA [COMBATE] (UC) *Sap Master*

Dejas sin sentido a tus enemigos con un oportuno ataque sorpresa.

Prerrequisitos: Ataque furtivo +3d6, Experto con cachiporra.

Beneficio: cuando uses un arma contundente para causar daño furtivo atenuado a un oponente desprevenido, tira tus dados de ataque furtivo dos veces, sumando los resultados como tu daño de ataque furtivo atenuado para ese ataque.

MAESTRO DE TRUENOS GEMELOS [COMBATE] (UC) *Twin Thunders Master*

Con golpes atronadores simultáneos, puedes apalear a un poderoso gigante hasta someterlo.

Prerrequisitos: enano o gnomo, rasgo racial de entrenamiento defensivo, Combate con dos armas mejorado y Combate con dos armas o ráfaga de golpes como rasgo de clase, Truenos gemelos, Ráfaga de truenos gemelos, Soltura con un arma con las dos armas elegidas, ataque base +9.

Beneficio: cuando causes a un oponente daño adicional con la dote de Truenos gemelos, ese oponente queda estremecido durante 1 asalto. También fuerzas a ese oponente a superar un tiro de salvación de Fortaleza (CD 10 + la mitad de tu nivel + tu modificador de Fue) o quedar grogui durante 1 asalto. Si usas esta dote para dejar grogui a un oponente que ya está grogui, dejas a ese oponente aton-

tado 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 semi-orco, 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.

Regla de la casa (Prerrequisitos): todas las dotes de los manuales básicos de Pathfinder están pensadas para las razas propias del escenario de campaña de Pathfinder, "Golarion". Pero si estas jugando con las reglas de Pathfinder en otros escenarios de campaña, hay algunas dotes que podrían ser usadas por las razas propias de estos otros escenarios, siempre y cuando se parezcan en algo (trasfondo, cultura, capacidad física o mental, etc.) a las razas que en la dote original se piden como prerrequisito. Por eso, en mi mesa de juego planteo que esta dote pueda tener otras razas como prerrequisitos, razas con una gran constitución o fortaleza, como: orco, semi-orco, gran rasgo, semi-granrasgo, ogro, semi-ogro, grimorlock (Reinos Olvidados), minotauro (Dragonlance), centauro (Dragonlance), draconiano (baaz, kapak, bozak, sivak, de la escarcha, del vapor, del relámpago, y de la llama) (Dragonlance), ogrun (Reinos de Hierro) y trolouide (Reinos de Hierro). Tú y tus jugadores podéis pensar en más razas o dejar la dote original tal cual.

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 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 Golpe vital, Golpe vital mejorado o Golpe 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: Disparo 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

te, 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*

Poses 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 Preparar.

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.

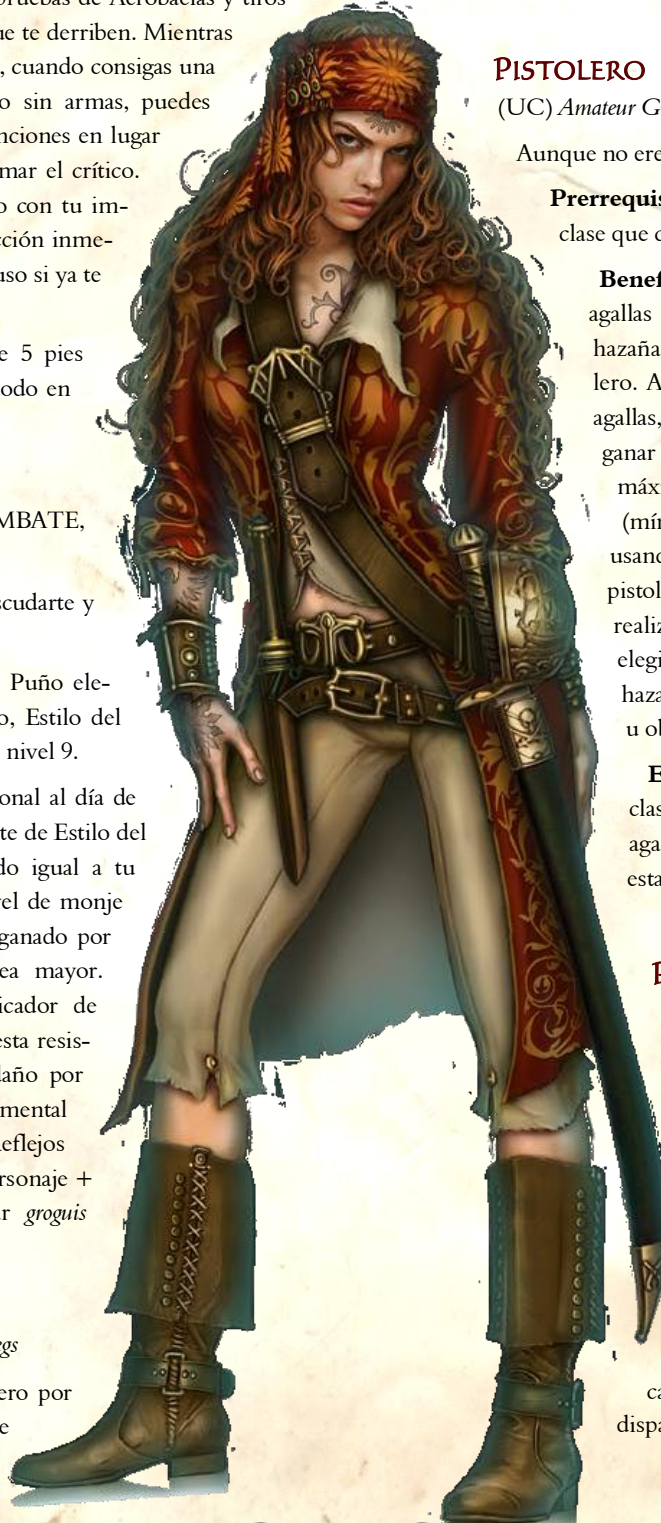
Especial: si obtienes niveles en una clase que otorgue el rasgo de clase de agallas, puedes cambiar inmediatamente esta dote por la dote Agallas adicionales.

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.

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 los críticos, cualquier dote de crítico, ataque base +9.

Beneficio: cuando logres un ataque furtivo con éxito contra un oponente por segunda vez en tu turno, puedes usar una acción rápida para aplicar a ese oponente los efectos de una dote de crítico que conozcas.

PREPARACIÓN DE TRAMPERO (UC) *Trapper's Setup*

Tienes un instinto para esperar justo hasta el momento adecuado para hacer saltar un peligro o trampa.

Prerrequisito: Artesanía (trampas) 5 rangos.

Beneficio: cuando activas manualmente una trampa contra oponentes, esa trampa recibe un bonificador +2 de circunstancia a las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo o un bonificador +2 de circunstancia a la CD del tiro de salvación.

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.

RECUERDO PERTURBADOR (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 de la siguiente página). 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

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 aturdidor, 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 aturdidor 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 aturdidor, Sanar 9 rangos.

Beneficio: cuando tengas éxito con un Puñetazo aturdidor sobre un oponente que esté apresado, indefenso o aturdido, puedes renunciar a los efectos del Puñetazo aturdidor 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 aturdidor, Sanar 6 rangos.

Beneficio: cuando utilizas con éxito tu Puñetazo aturdidor contra un oponente que está apresado, indefenso o aturdido, en lugar de aplicar cualquier otro efecto de Puñetazo aturdidor, 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 aturdidor, Acrobacias 8 rangos.

Beneficio: obtienes un uso adicional de Puñetazo aturdidor al día. Mientras uses el Estilo del dragón, como acción estándar puedes consumir dos usos de Puñetazo aturdidor para desatar un rugido conmocionador en forma de cono de 15 pies. Las criaturas atrapadas en el cono reciben tu daño de impacto sin armas y quedan estremecidas durante 1d4 asaltos. Una salvación de Voluntad con éxito (CD 10 + la mitad de tu nivel de personaje + tu modificador de Sab) reduce el daño a la mitad y evita que el objetivo quede estremecido.

Especial: si posees la dote de Puño elemental, puedes gastar un uso diario de esa dote para aplicar tu daño de Puño elemental a aquellos que atrapes en el cono. Este daño no se reduce a la mitad ni siquiera con una salvación.

RUTA DE HUIDA [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 de-

jas 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 lanzear 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 DISIPADORA (UC) *Dispel Synergy*

Desgarrando las defensas mágicas de un oponente, dejas a tu enemigo vulnerable, haciendo que tenga dificultades para resistirse a tus conjuros.

Prerrequisito: Conocimiento de conjuros 5 rangos.

Beneficio: si disipas con éxito un efecto mágico activo sobre un oponente, ese oponente recibe un penalizador -2 a sus tiros de salvación contra tus conjuros hasta el final de tu siguiente turno.

SINERGIAS SIGILOSAS [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 aturridor.

Beneficio: cuando sujetas a un oponente, puedes gastar una acción rápida para hacer un Puñetazo aturridor contra ese oponente.

SUJECIÓN DESGARRADORA [COMBATE] (UC) *Pinning Rend*

Desgarras la carne cuando dañas a un oponente al que tienes sujeto.

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

Beneficio: mientras tengas a un oponente sujeto, cuando tengas éxito en una maniobra de combate de presa para causar daño al oponente usando un impacto sin armas o un arma ligera o a una mano, ese oponente también recibe daño de desangramiento igual a los 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 (*estremecer*) a todos los enemigos en el área inicial del conjuro.

Especial: esta dote cuenta como Exhibición deslumbrante para cumplir los requisitos de Golpe mortal y Destrozar 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.

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 movimiento 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 sortílego 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.

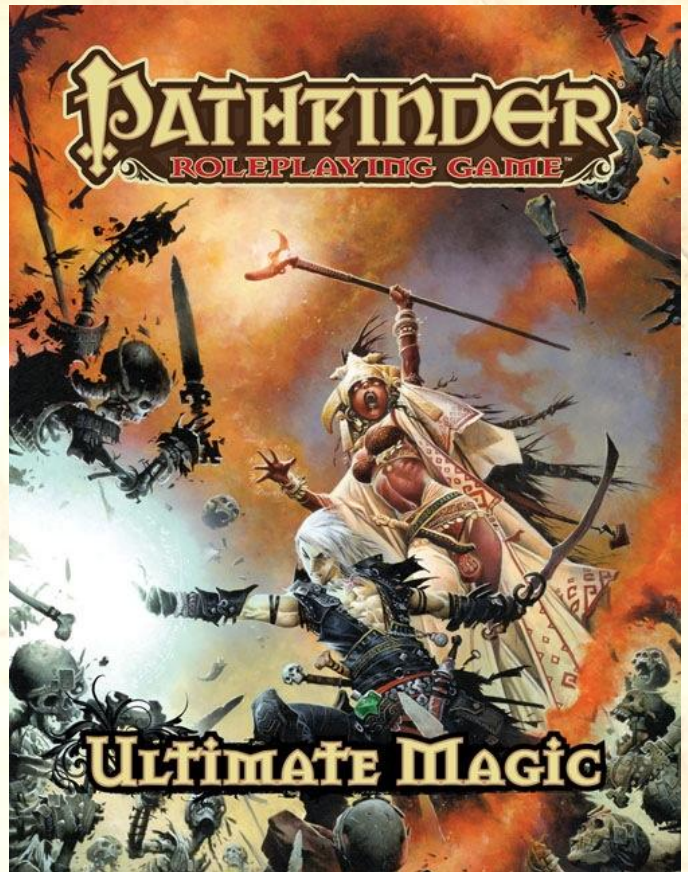
Beneficio: cuando un ajeno maligno usa un efecto de llamada, convocación o teleportación, o cualquier aptitud que transporte físicamente a una criatura desde o hacia otro plano (como *parpadeo* o *etereidad*) dentro de tu aura de anclaje, recibe un daño igual a 4d8 + tu modificador de Carisma. Este daño 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 del *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 vivientes y la dote de Expulsar muertos vivientes).

Nota: esta dote sólo se aplica a nigromantes, clérigos neutrales que adoran a deidades neutrales o clérigos neutrales que no adoran a una deidad (personajes que 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) *Spellsong*

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 que 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 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 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 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 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 los conjuros (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 los conjuros (Soltura con una escuela de magia) (nigromancia).

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

Por ejemplo, podrías lanzar un conjuro de *toque vampírico* o *enervación tanatópica* contra un objetivo bajo los efectos de una *custodia contra la muerte* y el objetivo 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, lichés 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 sortillega, convocador de nivel 1.

Beneficio: obtienes 1 uso adicional de tu aptitud sortillega 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 los conjuros (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 los conjuros (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 los conjuros (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 los conjuros (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 DE LINAJE (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 inestables. 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 5° de lanzador.

Beneficio: cuando confirmes un impacto crítico con un conjuro de toque, conjuro de toque a distancia o aptitud sortílega contra un oponente, la víctima adquiere una plaga de conjuros menor (ver página 95 del *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 sortílega afectan a tu objetivo con una plaga de conjuro mayor.

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

Beneficio: cuando confirmes un impacto crítico con un conjuro de toque, conjuro de toque a distancia, o aptitud sortílega 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 los críticos.

CRÍTICO MALDITO [CRÍTICO] (UM) *Accursed Critical*

Tus conjuros portan una maldición que se manifiesta cuando impactan.

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

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

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 una maniobra de combate de derribo con un 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: 10° 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, 18° 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 Escudar aliado.

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

EIDOLON DEFENSOR (UM) *Defending Eidolon*

Has entrenado a tu eidolon para protegerte.

Prerrequisito: rasgo de clase Escudar aliado.

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

EIDOLON 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 los conjuros (Soltura con una escuela de magia).

Beneficio: elige un conjuro de una escuela a la que hayas aplicado la dote de Soltura con los conjuros (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 los conjuros (Soltura con una escuela de magia), Especialización en conjuros, capaz de prepara conjuros de 5° nivel.

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

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 8° 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, 8° 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 6° 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 ki para 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 los 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 Especia-

lización 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 abando-

nar 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.

MERGED FINAL (PIEDAD FINAL) (UM) *Ultimate Mercy*

Usando imposición de manos, puedes devolver la vida a los muertos.

Prerrequisitos: Car 19, Merced mayor (Piedad mayor), imposición de manos, rasgo de clase Merced (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.

MERGED MAYOR (PIEDAD MAYOR) (UM) *Greater Mercy*

Tu piedad tiene increíbles propiedades recuperadoras.

Prerrequisitos: Car 13, rasgo de clase Imposición de manos, rasgo de clase Merced (Piedad).

Beneficio: cuando usas tu aptitud de imposición de manos y el objetivo de esa aptitud no tiene ninguna condición que tus mercedes (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 habilidad de Artesanía y una de Interpretar, etc.). Recibes un bonificador +2 a las pruebas de estas habilidades. Si posees 10 o más rangos en cualquier 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 ARCANADICIONAL (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 decisión como rasgo de clase.

Beneficio: tu aura de decisión es una emanación de 20 pies y no finaliza cuando quedas inconsciente.

Normal: el aura de decisión 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 de 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 sortílega 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 los conjuros (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 (naturaleza) 5 rangos.

Beneficio: si eres un druida multiclase, tu aptitud de cambio de forma se calcula como si tu nivel de druida fuera cuatro niveles mayor, hasta un máximo igual a tu nivel de personaje.

Especial: esta dote no tiene efecto si no eres un druida multiclase.

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).

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.

TRAMPAS DE EXPLORADOR AVANZADAS (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.

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 del *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 vivientes.

Beneficio: obtienes el rasgo de clase *detectar el mal*. Puedes usar este o el rasgo de clase *detectar muertos vivientes*, 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 fintar 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.

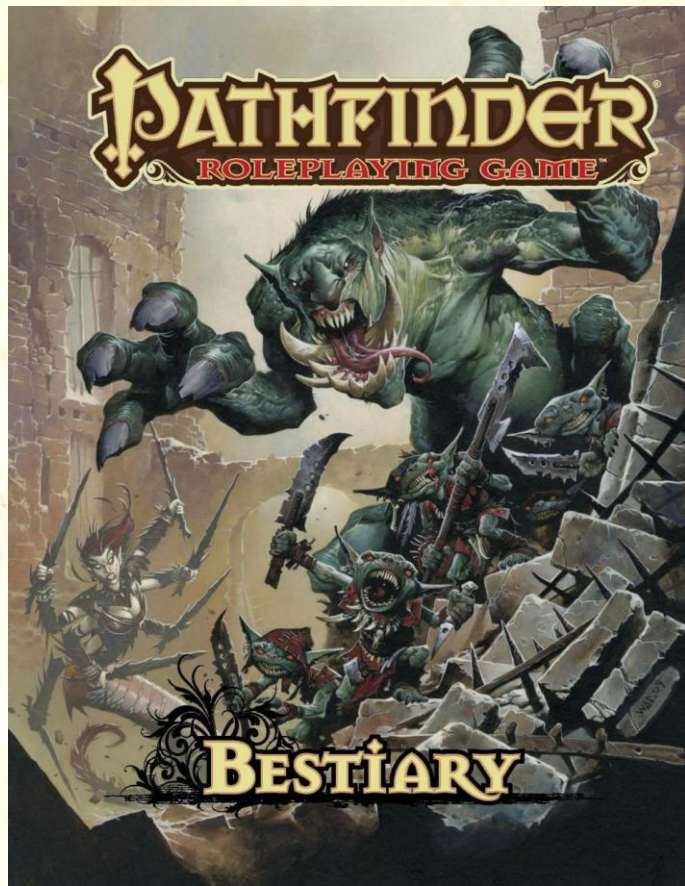
Especial: esta dote puede seleccionarse varias veces. Cada vez que se elija, la criatura puede aplicarla a una aptitud sortílega distinta.

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 compendio.

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 y siguientes.

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. Así, algunas dotes tienen un punto que se llama "*Adaptación a las reglas de Pathfinder*".

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.
- También 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.

Por último añadir que, de aquí en adelante, cada vez que en una dote de D&D o del Sistema D20 hablemos de *conjuro de nivel 0* nos referiremos a *trucos*.

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. Además, 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 "Adaptación a las reglas de Pathfinder"), en donde 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*, puesto 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.

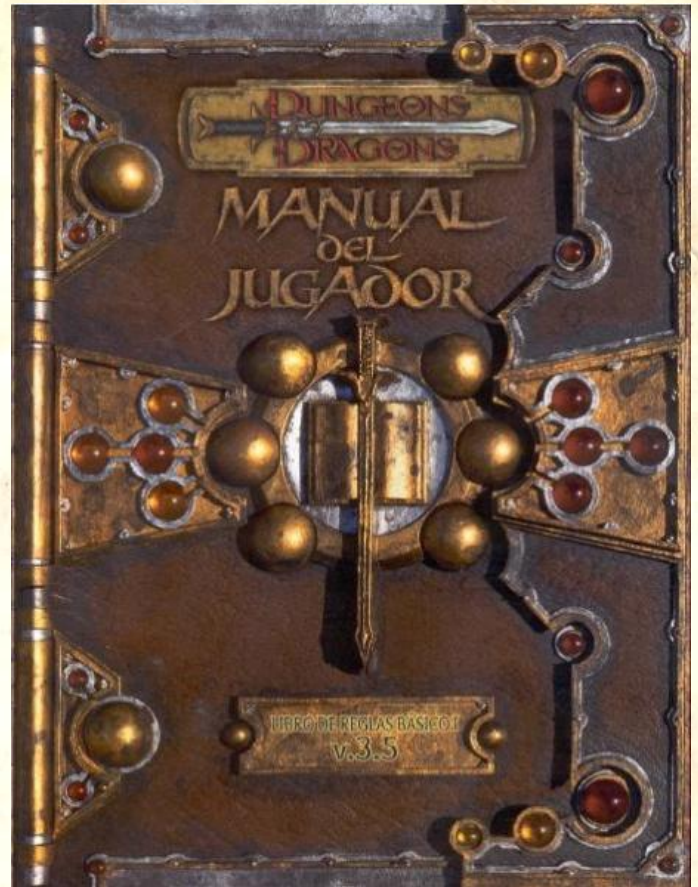
DESCRIPCIÓN DE LAS DOTES DEL "MANUAL DEL JUGADOR I, D&D 3.5":

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".

También he de mencionar que hay una dote del "Manual del Jugador II, D&D 3.5" que he decidido eliminar de esta recopilación, se trata de la dote "Puñetazo ardiente". El caso es que esta dote otorgaba los mismos beneficios que la dote "Puño elemental" de la "Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder", pero a la larga la dote de Puñetazo ardiente salía menos rentable que la de Puño elemental, por dos razones, la de Puño elemental otorga más beneficios que la de Puñetazo ardiente, y la de Puño elemental otorgaba sus propios usos para gastar, mientras que con la de Puñetazo ardiente habría que gastar los usos de la dote "Puñetazo aturdidor". En caso de que la dote Puñetazo ardiente sea necesaria como prerrequisito para otra dote, esta se sustituye por la de Puño elemental.

Y lo mismo para la dote "Especialización con escudos", he decidido eliminarla porque concede los mismos beneficios que la dote "Soltura con el escudo" del "Manual de Reglas Básicas de Pathfinder" pero con limitaciones. De este modo, es mejor usar la dote de Pathfinder. En caso de que la dote Especialización con escudos sea necesaria como prerrequisito para otra dote, esta se sustituye por la de Soltura con el escudo.

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:

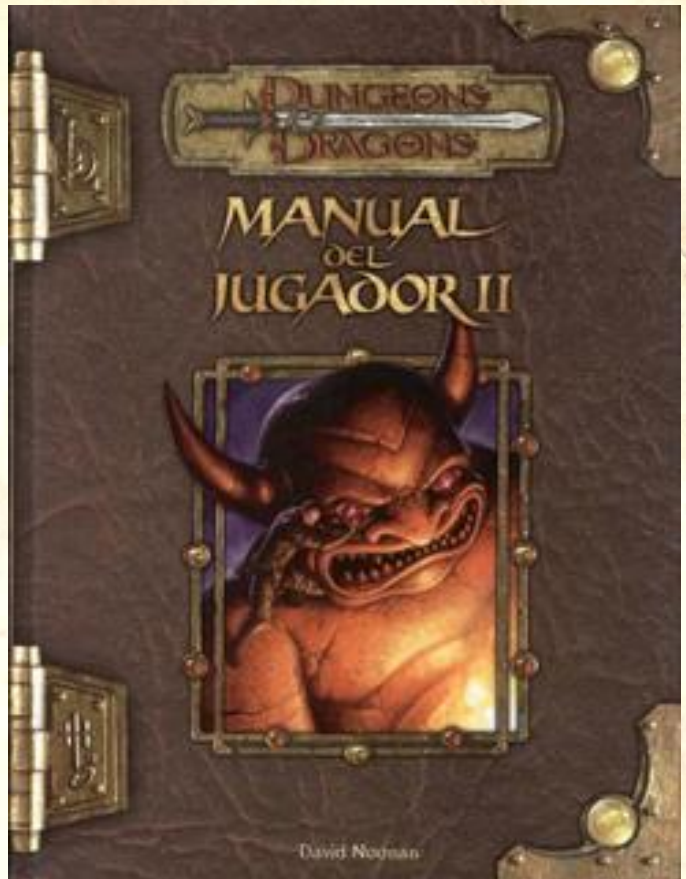
CEREMONIALES: ["Manual del Jugador II, D&D 3.5"]

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 intento 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 *dérigo* (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 también 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, 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 al rasgo de clase de "linaje": 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 un linaje 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 seleccionar 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 pacia

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 prerrequisito). 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 tampoco 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. Ya 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 manualés 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.

ACOMPAÑAMIENTO 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.

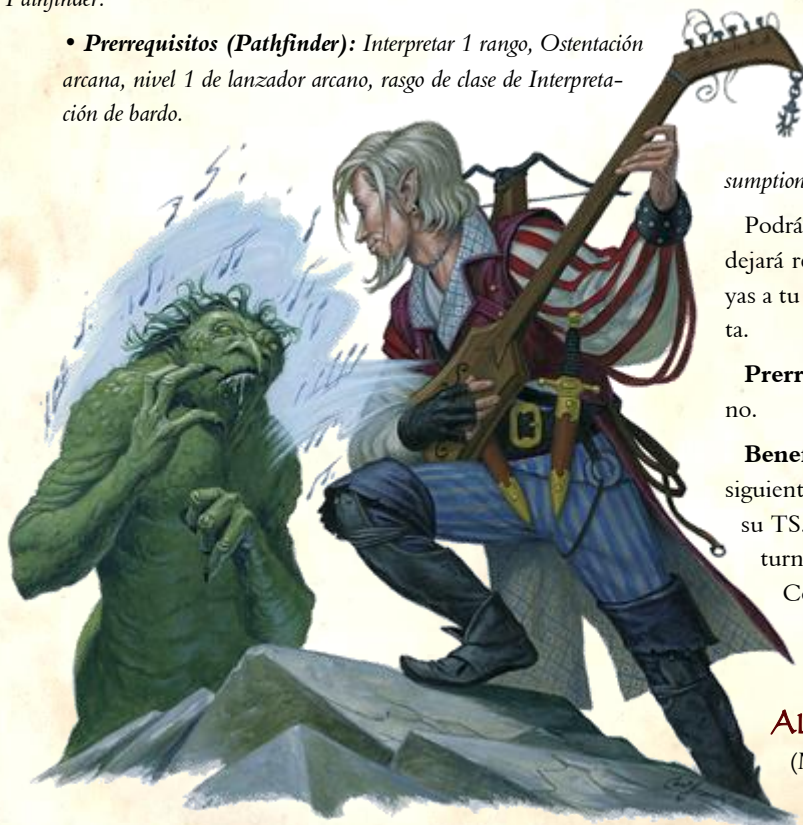
Beneficio: como acción rápida, podrás gastar un conjuro preparado o un espacio de conjuro para ampliar la duración de tu aptitud de música de bardo, incluso tras haber dejado de tocar. La duración del efecto aumentará un número de asaltos igual al nivel del conjuro o espacio sacrificado. Este tiempo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



El Acompañamiento arcano canaliza las energías mágicas de Gimble a su canción

- **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 apilen 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 [HEREDAD] (MJ2) Celestial Sorcerer Wings

Puedes canalizar tus aptitudes mágicas innatas para generar un par de alas mágicas espectrales que brillen con ma-

jestuoso poder.

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

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

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.
- **Beneficio (Pathfinder):** para un hechicero con linaje celestial que alcance el nivel 9º esta dote prácticamente 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 un hechicero que por cogerse niveles de otra clase o de alguna clase de prestigio no vaya nunca a alcanzar el nivel 9º de hechicero. Personalmente yo planteo que la dote otorgue estos beneficios:

Podrás gastar un espacio de conjuro como acción estándar para obtener la capacidad de volar. Tendrás una velocidad de vuelo de 60', con maniobrabilidad buena. Este beneficio dura 1 asalto por nivel del espacio de conjuro sacrificado. En caso de que seas un hechicero (con linaje celestial) de nivel 9º o superior, y por tanto con la aptitud "alas del cielo", sacrificas dicho conjuro para prolongar tus alas del cielo 1 asalto por nivel del espacio de conjuro sacrificado.

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 arro-

jar 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.
- **Beneficio (Pathfinder):** podría funcionar perfectamente igual que en la versión de 3.5. Para más información sobre la bolsa de maraña, la piedra de trueno y el fuego de alquimista, consultar las páginas 160 y 161 del Manual de Reglas Básicas de Pathfinder.

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, Golpear 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:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** *podría funcionar perfectamente igual que en la versión de 3.5.*
- **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 (física 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: Esconderse 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

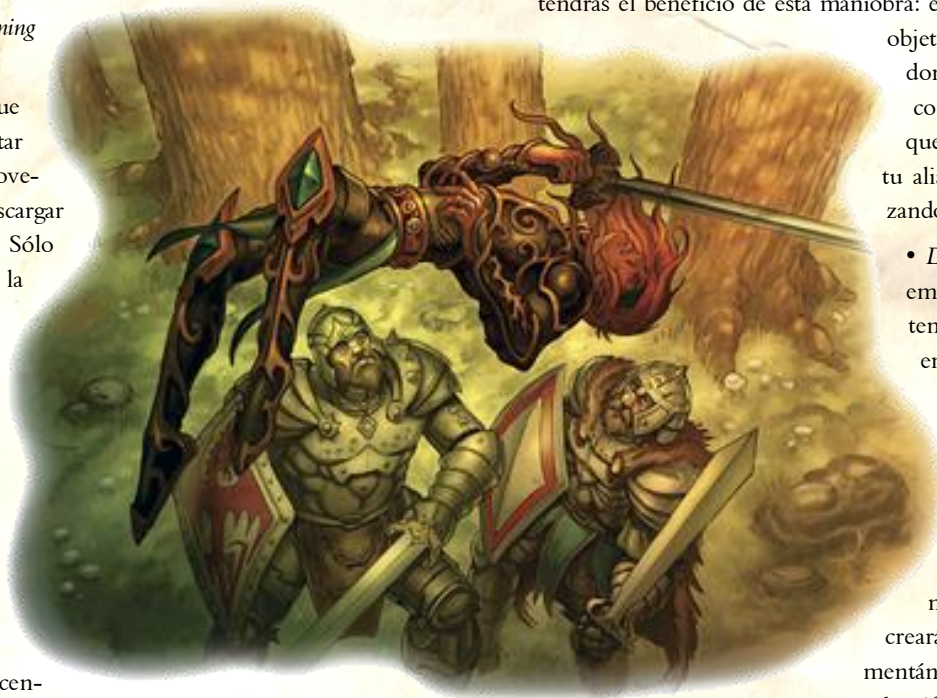
objetivo perderá su bonificador de Destreza a la CA contra el primer ataque que realices, siempre que tu aliado aún lo esté amenazando.

- **Desaparecer del mapa:** para emplear esta maniobra, tendrás que atacar a un enemigo como acción estándar, para después alejarte y realizar una prueba de *Esconderse* 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 *Esconderse*.

- **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 *Esconderse* 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):** *podría funcionar perfectamente igual que en la versión de 3.5, pero todas las referencias (pruebas, bonificadores, modificadores, etc.) a las habilidades de Moverse sigilosamente y Escon-*



El Asalto doble permite a este guerrero atacar a sus dos enemigos, en lugar de a uno

derse, 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:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** igual que en su versión de 3.5.
- **Beneficio (Pathfinder):** podría funcionar perfectamente igual que en la versión de 3.5, excepto porque se usarían las reglas de Maniobras de Combate de Pathfinder (consulta las reglas de embestir en la página 200 del Manual de Reglas Básicas de Pathfinder).

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, linaje infernal.
- **Beneficio (Pathfinder):** podría funcionar perfectamente igual que en la versión de 3.5.

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.



Una hechicera tiflin hiende el aire con su Aullido de hechicero infernal

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, linaje celestial.
- **Beneficio (Pathfinder):** podría funcionar perfectamente igual que en la versión de 3.5.

AURA PROFANA [DIVINA] (MJ2) Profane Aura

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

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

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

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

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):** podría funcionar perfectamente igual que en la 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.
- **Beneficio (Pathfinder):** podría funcionar perfectamente igual que en la versión de 3.5.

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).

Adaptación a las reglas de Pathfinder: fijándonos en la dote "Disparo concentrado" de la "Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder", podemos plantear la siguiente adaptación:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** igual que en su versión de 3.5.
- **Beneficio (Pathfinder):** cuando emplees una ballesta con la que poseas la dote Soltura con un arma, obtendrás un bonificador a la tirada de daño igual a 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).
- **Especial (Pathfinder):** este bonificador al daño no se apila con el modificador al daño concedido por la dote "Disparo concentrado" de la "Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder". Si posees ambas dotes debes elegir que bonificador al daño aplicas, el de Inteligencia o el de Destreza.

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: creo que deberían adaptarse los prerrequisitos, así como uno de los beneficios:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** alineamiento bueno, Saber (religión) 1 rango.

- *Unción (Saber [religión] 1 rango).*

- *Purificación (Saber [religión] 5 rangos).*

- *Salvaguarda (Saber [religión] 10 rangos).*

- **Beneficio (Pathfinder):** podría funcionar perfectamente igual que en la versión de 3.5, excepto por lo siguiente:

- *Unción:* entonas una bendición sobre el receptor de este ritual, ungiéndolo con agua bendita y rezando por él. Cuando lances un conjuro de curar heridas o cualquier otra aptitud de curar heridas (canalizar energía, imposición de manos, aptitudes especiales concedidas por dominios, etc.) sobre dicha criatura, le curarás 2 puntos adicionales de daño por dado de curación.

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

- **Comentario (Pathfinder):** modificar el beneficio de "unción" de esta forma puede dar la impresión de que hace a la dote demasiado poderosa, pero en mi opinión no estaría equilibrado, pues la dote de "Curación sagrada" (ver más adelante en este mismo capítulo) concede también un bonificador +2 a cada dado curado, pero en su caso es a cualquier objetivo pero durante sólo 1 asalto. En cambio la dote de "Bendición ritual"

lo concede durante 24 horas. Por ejemplo: si aplicas la dote de Bendición ritual a una canalización de energía esta curará a todos lo que normalmente cure la canalización, pero a uno de los beneficiados le curará 2 PG extra por dado, y así durante 24 horas; en cambio si aplicas la dote "Curación sagrada" a una canalizar de energía esta curará a todos (por ejemplo 6 PJs) 2 PG extra por dado, y así durante un único asalto. En mi opinión estos cambios equilibran ambas dotes.

COLECCIONISTA DE TROFEOS [GENERAL] (MJ2)

Trophy Collector

Un cinturón de piel de minotauro, una capucha de piel de manto o un amuleto con un ojo petrificado de dragón; estos son los impactantes símbolos de tu oficio. Eres muy hábil conservando porciones de tus enemigos derrotados y 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 llesves a la vista tus trofeos, cada uno te concederá un bonificador + 2 a las pruebas de Intimidar contra criaturas del mismo tipo que el trofeo, excepto humanoides y ajenos. En esos dos casos, el objetivo debe ser del mismo subtipo exacto que la criatura que te "prestó" tu trofeo. Por otro lado, sufrirás un -4 a tus pruebas de Diplomacia con las criaturas del mismo tipo o subtipo que alguno de tus trofeos.

Por cada objeto de este tipo que llesves puesto, obtendrás un +1 a tus TS contra efectos de miedo. Una vez al día también obtendrás un bonificador de moral, a un único TS de Voluntad, igual al número de trofeos que luzcas, esto refleja el recuerdo de tus victorias pasadas, que te da fuerzas para enfrentarte al nuevo desafío. Si decides emplear este bonificador al TS de voluntad en una salvación contra miedo, se apilará con el +1 concedido por cada trofeo individual que llesves.

Especial: sólo podrás crear trofeos a partir de criaturas corpóreas que hayas contribuido a derrotar de forma activa. No se pueden hacer trofeos con cienos.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** Artesanía (taxidermia) 3 rangos.

• **Beneficio (Pathfinder):** podría funcionar perfectamente igual que en la versión de 3.5.

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 adicional a la CA, cuando luches a la defensiva o emplees una acción de defensa total.
- **Cambio de mano:** con un movimiento fluido lanzas tu arma al aire, la recoges 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: creo que deberían adaptarse los prerrequisitos, así como uno de los beneficios (que personalmente me parece un poco flojo):

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** *Acrobacias* 3 rangos, ataque base +6.
- **Beneficio (Pathfinder):** podría funcionar perfectamente igual que en la versión de 3.5, excepto porque todas las referencias a la habilidad de *Piruetas*, son sustituidas por la habilidad *Acrobacias*. Y además planteo el siguiente cambio:
 - **Cambio de mano:** con un movimiento fluido lanzas tu arma al aire, la recoges con tu mano torpe y continúas lanzando ataques. Esta maniobra táctica consiste en hacer una finta, pero 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.

Por lo demás, la dote podría funcionar perfectamente igual que en su versión de 3.5.

• **Comentario (Pathfinder):** personalmente me daba la impresión de que al requerir que en el turno anterior al menos dos impactos golpearan

al enemigo la dote quedaba floja, perdía interés. Así me parece más atractiva.

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):** podría funcionar perfectamente igual que en la versión de 3.5, pero todas las referencias (pruebas, bonificadores, modificadores, etc.) a la habilidad Equilibrio, son sustituidas por la habilidad Acrobacias.
- **Dote con el mismo nombre en 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):** podría funcionar perfectamente igual que en la versión de 3.5, pero todas las referencias (pruebas, bonificadores y modificadores) a la habilidad Buscar, son sustituidas por la habilidad Percepción.

CONOCIMIENTO ARCAÑO 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: no se si será por una errata o es que la dote es así, pero si la dote se llama "conocimiento arcano élfico" en mi mesa de juego planteo que sea indispensable ser elfo (o por lo menos semi-elfo). De este modo planteo que la dote quede así:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** Int 17, elfo o sem-elfo, Saber (arcano) 8 rangos.

• **Beneficio (Pathfinder):** 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. Podrás hacer la elección cuando lances el conjuro.

• **Comentario (Pathfinder):** me parecía injusto que los lanzadores de conjuros que no los prepara no pudieran beneficiarse de todos los beneficios de esta dote, por eso planteo que todos los lanzadores de conjuros con esta dote hagan la elección del tipo de daño en el mismo momento en que lanzan el conjuro.

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 los conjuros (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.

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):** podrás gastar un uso de tu canalización de energía como acción rápida para mejorar tu capacidad de curar las heridas ajenas. Obtendrás un bonificador +5 a tus pruebas de Curar (Sanar) y un bonificador +2 a cada dado de daño curado por cualquier conjuro de conjuración (curación) que lances o cualquier otra aptitud de curar heridas (canalizar energía, imposición de manos, aptitudes especiales concedidas por dominios, etc.) que emplees. Este beneficio dura hasta el final de tu turno actual.

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 que en su versión de 3.5 pero gastando un uso de tu canalización de energía.

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



Tordek provoca un Choque de trenes para trabarse con rapidez con una bestia desplazadora esquelética

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.

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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** Competencia con escudos, Soltura con el escudo.
- **Beneficio (Pathfinder):** igual que en su versión de 3.5.
- **Normal (Pathfinder):** igual que en su versión de 3.5.

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 golpearte.

Prerrequisitos: Des 13, Sab 13, Impacto sin arma mejorado, Puñetazo ardiente, Puñetazo aturdidor, ataque base +8.

Beneficio: podrás gastar un uso de tu puñetazo aturdidor como acción rápida para envolver todo tu cuerpo con llamas místicas. Cualquier criatura que te golpee en cuerpo a cuerpo sufrirá 1d6 puntos de daño por fuego. Este beneficio durará hasta el inicio de tu siguiente turno.

Especial: un monje con la dote Puñetazo aturdidor podrá elegirla como su dote adicional de 8º nivel, siempre que también posea la dote Puñetazo ardiente (podrá ignorar los demás prerrequisitos).

Adaptación a las reglas de Pathfinder: tal y como ya comentaba al comienzo de este capítulo he decidido eliminar la dote "Puñetazo ardiente" de esta recopilación de dotes, por lo que planteo sustituirla como prerrequisito por la dote "Puño elemental" de la "Guía Avanzada del Jugador; Pathfinder":

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** Des 13, Sab 13, Impacto sin arma mejorado, Puño elemental, Puñetazo aturdidor, ataque base +8.
- **Beneficio (Pathfinder):** podrás gastar un uso de tu Puño elemental 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 (Pathfinder):** un monje con la dote Puñetazo aturdidor podrá elegirla como su dote adicional de 8º nivel, siempre que también posea la dote Puño elemental (podrá ignorar los demás prerrequisitos).

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 yano 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:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** igual que en su versión de 3.5.
- **Beneficios (Pathfinder):** mientras mantengas tu foco marcial, ganas un bonificador +1 de esquiva adicional a la CA, que se apila con el +1 concedido por la dote "Esquiva". Si tienes tres dotes marciales o más, obtendrás otro +1 de esquiva adicional a la CA, que también se apila.

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 empuñas, causarás un daño adicional igual a 1d6 + una vez y media tu bonificador por Fuerza. Este daño adicional será del mismo tipo que cause el arma de tu mano torpe (si hace falta 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 29). 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 insostenible. 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



Soveliss despacha a un slaad rojo en la mitad de tiempo al Desgarrar con dos armas

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):** *median, kender, o 1 rango en Averiguar intenciones, Diplomacia y Engañar.*
- **Beneficios (Pathfinder):** *igual que en su versión de 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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** *igual que en su versión de 3.5.*
- **Beneficios (Pathfinder):** *Al igual que ocurre con otras dotes de armas a distancia, no veo porque esta no puede ser aplicada a armas de fuego; además, en mi opinión esta dote es de las menos realistas con las que me he encontrado (no me convence eso de que la flecha o virote atraviese a todos pese a que uno de los impactos no acierte). De este modo planteo los siguientes beneficios:*

Cuando realices un ataque a distancia con un arma de proyectiles (como una ballesta, arco, honda o arma de fuego), 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. Si el ataque contra uno de los enemigos en línea falla por 5 o más quiere decir que tu disparo no era muy certero y se ha ido desviando de modo que al llegar a dicho enemigo ya no sigue bien la línea y ya no afecta a los demás, o que el disparo a chocado contra la armadura del enemigo sin hacerle daño y se ha desviado, por lo que el disparo ya no afecta a los demás. Si el ataque contra uno de los enemigos en línea falla por menos de 5 quiere decir que tu disparo era certero pero el enemigo ha conseguido esquivarlo en el último momento, por lo que seguirá su trayectoria correctamente y afectará a los que estuvieran detrás de dicho enemigo en línea, con lo que tendrás que efectuar la tirada para el siguiente enemigo; y así sucesivamente.

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 obtendrá 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 lleves puesta una armadura de gran calidad (incluidas las mágicas) de dicho tipo, obtendrás una RD 2/-. Si pierdes tu bonificador de Destreza a la CA por cualquier causa, también perderás el beneficio de esta dote, ya que no podrás desviar con eficacia los golpes del enemigo.

Especial: puedes escoger esta dote varias veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que lo hagas, sus efectos se aplicarán a un nuevo tipo de armadura.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** igual que en su versión de 3.5.
- **Beneficios (Pathfinder):** elige un tipo de armadura intermedia o pesada con la que seas competente. Cuando lleves puesta una armadura de gran calidad (incluidas las mágicas) de dicho tipo, obtendrás una RD 2/-. Si pierdes tu bonificador de Destreza a la CA por cualquier causa, también perderás el beneficio de esta dote, ya que no podrás desviar con eficacia los golpes del enemigo. La Reducción del Daño otorgada por esta dote se apila con la otorgada por el rasgo de clase del Guerrero Maestría con armadura.
- **Especial (Pathfinder):** igual que en su versión de 3.5.

ESPIRITU 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:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** igual que en su versión de 3.5.
- **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: tal y como ya comentaba al comienzo de este capítulo he decidido eliminar la dote "Puñetazo ardiente" de esta recopilación de dotes, por lo que planteo sustituirla como prerrequisito por la dote "Puño elemental" de la "Guía Avanzada del Jugador; Pathfinder":

• **Prerrequisitos (Pathfinder):** Des 13, Sab 13, Impacto sin arma mejorado, Puño elemental, Puñetazo aturdir, ataque base +8.

• **Beneficios (Pathfinder):** podrás gastar dos usos diarios de tu Puño elemental 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 aturdir.

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: Escondarse 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 Escondarse y un paso de 5' como acción inmediata combinada. Sólo podrás intentar este movimiento si hay cobertura adecuada para una prueba de Escondarse. 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 Escondarse permitida por esta dote.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

• **Prerrequisitos (Pathfinder):** Sigilo 6 rangos, evasión como rasgo de clase.

• **Beneficio (Pathfinder):** podría funcionar exactamente igual que en su versión de la 3.5, pero todas las referencias a la habilidad de Escondarse, 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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder: puesto que en Pathfinder con la dote esquiva ya no asignas a un único enemigo, sino que se aplica a todos, planteo las siguientes modificaciones en la dote "Evasión en combate":

• **Prerrequisitos (Pathfinder):** Des 13, Int 13, Esquiva, Pericia en combate.

• **Beneficio (Pathfinder):** cuando luches a la defensiva, podrás tratar de negar un ataque realizado por un único objetivo que tú designes y contra el cual ganes el beneficio de la dote 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. Podrás cambiar el enemigo asignado al comienzo de cada turno, de modo que en cada asalto sólo podrás aplicar esta dote contra un único enemigo pero podrás ir cambiando dicha asignación a lo largo del combate.

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 Escondarse 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 fintarle 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 finta 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 finta 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):** funcionaría exactamente igual que en su versión de la 3.5, pero 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):** podría funcionar exactamente igual que en su versión de la 3.5 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, rebajando 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 destrozarse a tus enemigos.

Prerrequisitos: Fue 13, competencia con armadura de púas y escudo con púas, Ataque poderoso, Soltura con un arma (armadura de púas), Soltura con un arma (escudo con púas), ataque base +6.

Beneficio: la dote Furia del puercoespín te da acceso a tres maniobras tácticas especiales.

- **Avalancha punzante:** cuando emplees una acción de carga mientras lleves una armadura de púas y un escudo con púas (o nada) en tus manos, podrás saltar en el aire, hacerte una bola y convertirte en un letal proyectil espinoso viviente. Un ataque con éxito con tu escudo con púas o armadura de púas, causará un daño adicional igual al doble de tu bonificador por Fuerza. Podrás atacar con ambos (armadura y escudo) tras la carga y cada uno se beneficiará de este bonificador al daño, pero sufrirás penalizadores habituales por luchar con dos armas.
- **Golpetazo punzante:** como acción de asalto completo mientras uses un escudo con púas, podrás elegir realizar un único ataque con tu mejor ataque base. Te cubrirás tras tu escudo, te impulsarás hacia adelante y embestirás a tu enemigo. Tendrás 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.



Redgar practica sus dotes marciales

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.
- **Beneficio (Pathfinder):** *podría funcionar exactamente igual que en su versión de la 3.5.*
- **Aclaración (Pathfinder):** *hay que aclarar que la táctica especial "Temible burlón" no deja al enemigo "estremecido", sino que afecta a la víctima tal y como se explica arriba.*

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.
- **Beneficio (Pathfinder):** podría funcionar exactamente igual que en su versión de la 3.5.

HERENCIA DE HECHICERO

INFERNAL [HEREDADA]

(MJ2) *Infernal Sorcerer Heritage*

Tu energía arcaica 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.
- **Beneficio (Pathfinder):** podría funcionar exactamente igual que en su versión de la 3.5.

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 impactas, tu enemigo te detectará de forma automática.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisito (Pathfinder):** igual que en su versión de 3.5.
- **Beneficio (Pathfinder):** podría funcionar perfectamente como en su versión de la 3.5, pero todas las referencias (pruebas, bonificadores, modificadores, etc.) a la habilidad de *Escuchar*, son sustituidas por la habilidad *Percepción*.

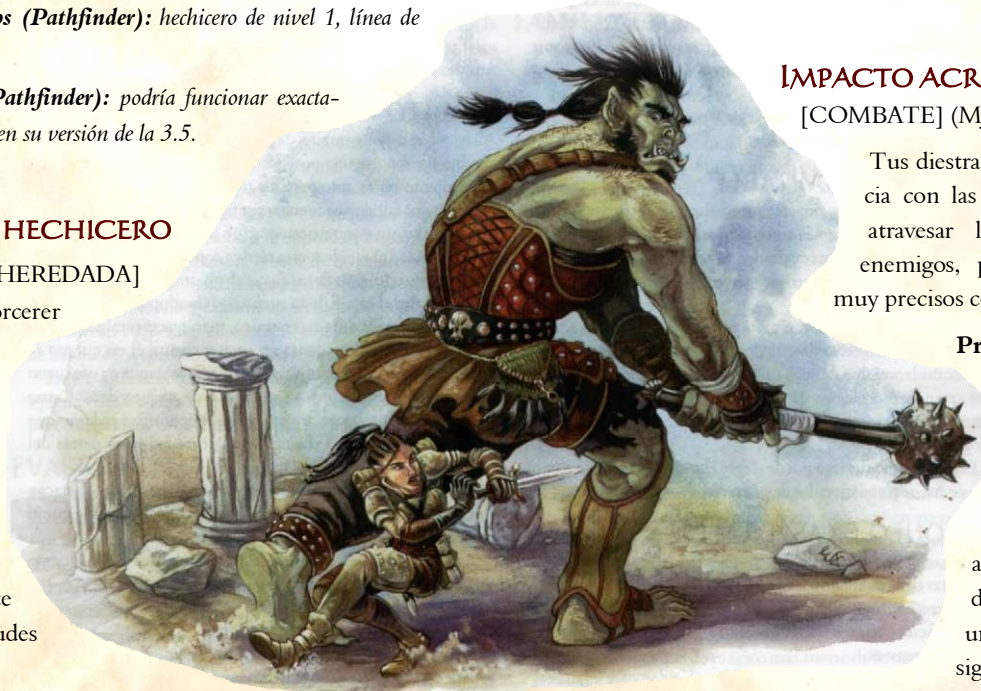
IMPACTO ACROBÁTICO [COMBATE] (MJ2) *Acrobatic Strike*

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



Un mediano emplea su Impacto acrobático para superar a un orco

de que termine tu turno actual.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** Acrobacias 9 rangos.
- **Beneficio (Pathfinder):** podría funcionar perfectamente como en su versión de 3.5, pero 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 empujar 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.
- **Beneficio (Pathfinder):** podría funcionar perfectamente como en su versión de 3.5.

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.

Dotes similares en Pathfinder: destacar que en los manuales de Pathfinder hay diversas dotes de "estilo" que permiten cambiar el tipo de daño de tu impacto sin arma, pero no hay ninguna dote que permita cambiar entre los tres tipos de daño (contundente, perforante y cortante). Des este modo, considero que esta dote podría ser usada sin ningún tipo de problema con las reglas de Pathfinder.

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):** *podría funcionar perfectamente como en su versión de 3.5, 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 semi-orco, Saber (religión) 4 rangos.

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

- **Hermanos de sangre (Saber [religión] 4 rangos):** reúnes a un máximo de 6 aliados en un círculo. Cada miembro del círculo jurará fidelidad a los demás, se hará un corte ritual y verterá su sangre en un cuenco que contenga agua bendita o sacrílega (según dicte tu alineamiento). Cuando rocíes esta mezcla sobre los integrantes del círculo (incluido tú mismo) todos los participantes en el ritual obtendrán un bonificador +4 de moral a los TS contra miedo siempre que cada individuo pueda ver a algún otro que haya tomado parte en la ceremonia.

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

- **Vínculo de hermandad vengativo (Saber [religión] 8 rangos):** creas unos férreos lazos místicos entre tus aliados y tú. Pueden participar hasta 6 individuos contigo en este ritual. Cada participante debe realizarse un corte en cada palma de sus manos y luego todos ellos se cogerán de las manos para cerrar un círculo a tu alrededor. A continuación recitarás una plegaria, mientras salpicas con agua bendita o sacrílega a cada individuo presente. Este ritual concede un beneficio a sus participantes (incluido tú) cuando alguno de ellos caiga en combate. Si un individuo que tomase parte en esta ceremonia ve a otro participante reducido a 0 PG o menos a causa de las acciones de un enemigo, obtendrá un bonificador +2 de moral a sus tiradas de ataque contra dicho rival. El beneficio durará 1 minuto cada vez que se active. Podrás obtener este beneficio contra varios enemigos mientras dure su efecto.

Llevar a cabo este ritual requiere 10 minutos de ceremonia, un vial de agua bendita o sacrílega y polvo de plata por valor de 10 po. Sus efectos duran 24 horas.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** *orco, semi-orco, trasgo, semi-trasgo, gran trasgo, semi gran trasgo, grimorlock (Reinos Olvidados), minotau-ro (Dragonlance), centauro (Dragolance), thanoi (Dragonlance), ogrun (Reinos de Hierro), trolloide (Reinos de Hierro), Saber (religión) 1 rango.*
- **Hermanos de sangre (Saber [religión] 1 rango).**
- **Vínculo de hermandad vengativo (Saber [religión] 5 rangos).**
- **Beneficio (Pathfinder):** *podría funcionar perfectamente como en su versión de 3.5.*

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:

- **Prerrequisito (Pathfinder):** igual que en su versión de 3.5.
- **Comentario (Pathfinder):** con las reglas de Pathfinder la dote funcionaría exactamente igual que en 3.5, el único problema es que esta dote tiene un nombre muy parecido al rasgo de clase que el Guerrero gana a nivel 20º en las reglas de Pathfinder ("Maestría con las armas"). 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.

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:

- **Prerrequisito (Pathfinder):** igual que en su versión de 3.5.
- **Comentario (Pathfinder):** con las reglas de Pathfinder la dote funcionaría exactamente igual que en 3.5, el único problema es que esta dote tiene un nombre muy parecido al rasgo de clase que el Guerrero gana a nivel 20º en las reglas de Pathfinder ("Maestría con las armas"). Puedes optar por cambiar el nombre de esta dote para evitar confusiones, pero por lo demás, no creo que haya ningún problema por usar



Un mediano con Maestro manipulador coge a un humano en un renuncio

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):** podría funcionar perfectamente como en su versión de 3.5, pero todas las referencias (pruebas, bonificadores, modificadores, etc.) 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 sortílegas o sobrenaturales.

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, en mi opinión 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):** nivel 9 de lanzador divino, rasgo de clase Canalizar energía (positiva).
- **Beneficio (Pathfinder):** *podría funcionar perfectamente como en su versión de 3.5, 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):** *cuando realices una prueba de Percepción con el objetivo de percibir estímulos sonoros, 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 Percepción estándar y a las enfrentadas.

- **Especial (Pathfinder):** *si no hay estímulos sonoros que percibir no ganas los beneficios de la dote.*

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.*
- **Beneficio (Pathfinder):** *podría funcionar perfectamente como en su versión de 3.5.*

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.
- **Beneficio (Pathfinder):** podría funcionar perfectamente como en su versión de 3.5.

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:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** Competencia con escudos, Soltura con el escudo.
- **Beneficio (Pathfinder):** podrás aplicar tu bonificador de escudo a tu CA de toque y a tu Defensa contra las Maniobras de Combate (DMC).

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: 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:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** Curación sagrada, rasgo de clase Canalizar energía (positiva).
- **Beneficio (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:

Podrás hacer que tu canalización de energía (positiva) abarque el doble de área. Gastando dos usos de tu canalización de energía (positiva) como acción rápida, en vez de uno, harás que dicha canalización de energía abarque un radio de 60' en lugar de 30'.

En resumen, sería modificar la dote para hacer que la canalización de energía abarcase un área el doble de extensa. De esta forma podéis cambiarle el nombre, como por ejemplo: "Canalización extensa", "Canalización amplia", "Ampliar canalización", etc.

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.
- **Beneficio (Pathfinder):** *podría funcionar perfectamente como en su versión de 3.5.*

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, linaje infernal.*
- **Especial (Pathfinder):** *esta resistencia al ácido y al frío se apilaría a la otorgada a un hechicero de nivel 20º con linaje infernal por su poder de sangre "Poder del averno".*

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: *a nivel 7º un hechicero con linaje celestial recibe el conjuro de "círculo mágico contra el mal" como conjuro adicional por su linaje.*

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** *hechicero de nivel 1, Herencia de hechicero celestial, otras dos dotes de hechicero celestial cualesquiera, linaje celestial.*
- **Comentario (Pathfinder):** *añadirás clariaudencia/clarividencia, 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. Recuerda que esto es una adaptación libre y no oficial, así que como DM puedes decidir que otorgue cualquier otro conjuro de hechicero/mago de 3º nivel. Tú y tus jugadores podéis adaptar esta dote como queráis, como más se adapte 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 en principio esta dote sí que podría usarse 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 de 3.5, 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 ARCANA (MJ2) *Arcane Thesis*

Has estudiado a conciencia un conjuro arcano. Tu pericia te concede una formidable maestría arcana, aunque sea bastante monotemática.

Prerrequisitos: Saber (arcano) 9 rangos, aptitud para lanzar conjuros arcanos.

Beneficio: escoge un conjuro arcano que puedas lanzar como tu conjuro de tesis. Cuando lo lances, lo harás con un +2 al nivel de lanzador. Cuando le apliques una dote metamágica que no sea *Intensificar conjuro*, el conjuro mejorado ocupará un espacio de conjuro un nivel inferior a lo normal. Por ejemplo, un conjuro de tesis potenciado ocuparía un espacio un nivel superior al del conjuro normal (en lugar de los dos niveles que debería sumar).

Especial: puedes escoger esta dote varias veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que lo hagas, sus efectos se aplicarán a un nuevo conjuro.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** Saber (arcano) 6 rangos, aptitud para lanzar conjuros arcanos.

- **Beneficio (Pathfinder):** podría funcionar perfectamente como en su versión de 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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** Competencia con escudos, Soltura con el escudo, Golpe con escudo mejorado.

- **Beneficio (Pathfinder):** podría funcionar perfectamente como en su versión de 3.5.

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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder: personalmente esta dote me parece demasiado floja, especialmente la aptitud de "Ataque embozado", ¿emplear dos asaltos para quitar el bonificador de destreza a la CA de un enemigo y hasta el tercero no poder actuar? Lo que la dote oficial plantea con la aptitud de "Ataque embozado" es lo siguiente: en el primer asalto realizas una acción de movimiento pero ya no haces nada más para poder mantener tu arma oculta y hacer el engaño en el siguiente turno (es decir, renuncias a tu acción estándar), en el segundo turno realizas la prueba de engañar (que suele ser una acción de asalto completo) y desenvainas el arma (como acción de movimiento) (supongo que en este caso la acción de engañar a pasa a ser estándar, como si fuera una finta, porque sino en un mismo asalto no puedes hacer una prueba de engañar y una acción de movimiento). Y si esta prueba tiene éxito el enemigo pierde el bonificador que elijas a su CA hasta el final de ese segundo turno. Si he interpretado bien la dote tal y como se plantea en 3.5, el PJ y ano podría hacer nada en ese segundo turno, por lo que sería sus compañeros los que se beneficiasen de reducir la CA de ese enemigo pero no el PJ. Es decir, que (si he interpretado bien la dote de 3.5) en un combate de uno contra uno la aptitud de "Ataque embozado" no sirve para nada. Sinceramente, me parece que es una dote muy floja, y no solo en la aptitud de "Ataque embozado", sino también en las otras dos. Por eso planteo los siguientes cambios:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** Des 15, Int 13, Esquiva, Pericia en combate, Desenvainado rápido, ataque base +6.

- **Beneficio (Pathfinder):** 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. Esta maniobra funciona de la siguiente manera: mientras lleves capa y no muestres ningún arma en tus manos, puedes, en un primer asalto realizar las siguientes acciones:

- Como acción de movimiento: acercarte a un enemigo para quedarte adyacente a él.

- Como acción estándar: puedes realizar una prueba de Engañar o Juego de manos (lo que sea mayor) enfrentada a la de Averiguar intenciones de tu adversario, como si de una finta se tratara (engañar suele implicar una acción de asalto completo, pero una finta es una acción estándar). Si la prueba tiene éxito dicho adversario perderá su bonificador por Destreza o de escudo a la CA (a tu elección) contra tu próximo ataque, siempre y cuando este se realice en tu próximo turno.

En el segundo asalto podrás actuar con normalidad y atacar. Por ejemplo, puedes desenvainar tu arma como acción gratuita (gracias a la dote desenvainado rápido) y hacer todos tus ataques, beneficiándote (tú y todos tus compañeros) de la pérdida de bonificador a la CA de tu enemigo.

- **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 defensi-

vos. En ese caso, tu capa te concederá un bonificador +1 de escudo a la CA, que se apilará con el bonificador +2 concedido por "combatir a la defensiva". Si empleas una acción de defensa total, el bonificador de escudo de tu capa aumentará a +2, que se apilará con el bonificador +4 concedido por "defensa total". 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 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 determinación por lograr tu objetivo te permitirán ignorar las debilidades de tu cuerpo. Las heridas menores curarán en cuestión de segundos pudiendo recuperarte incluso de los golpes más graves.

Prerrequisitos: Sab 13, Foco marcial, ataque base +9.

Beneficio: mientras mantengas tu foco marcial, disfrutarás de curación rápida 2. Perderás este beneficio en cuanto termine tu foco.

Si tienes tres dotes marciales o más, el beneficio de esta dote aumentará a curación rápida 4.

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", 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 igual que en su versión de 3.5, de hecho lo que hace esta dote es mejorar la dote de Compartir conjuros mejorado 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 de la clase de prestigio "cantor de la guerra" (consulta el "Combatiendo Completo, D&D 3ª Ed.") o la de la clase de prestigio "buscador de la canción" (consulta el "Arcano Completo, D&D 3.5") 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.

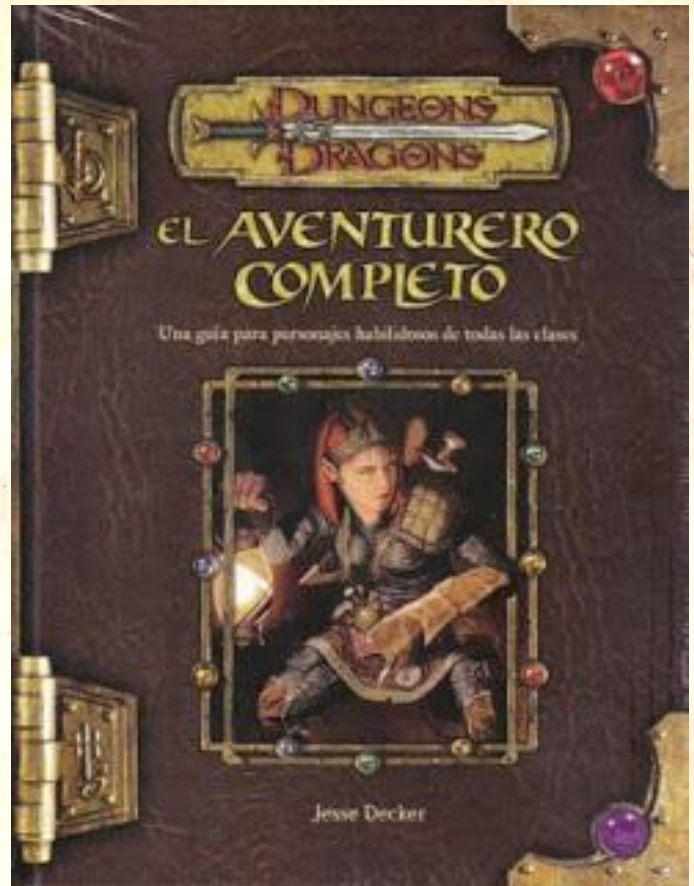
En general, las dotes de música de bardo no funcionan en un área de silencio mágico.

Adaptación a las reglas de Pathfinder: este grupo de dotes podría funcionar perfectamente igual tanto en Pathfinder como en D&D, simplemente habría que seguir las reglas del rasgo de bardo "Interpretación de bardo" (ya no se llama "Música de bardo" como en D&D).

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: este grupo de dotes podría funcionar perfectamente igual tanto en Pathfinder como en D&D, pero hay que tener en cuenta que en Pathfinder la aptitud "Forma Salvaje" se gana a nivel 4º de Druida, por lo que estas dotes son accesibles para druidas de 4º nivel o superior.

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) *Deft Opportunist*

Estás preparado para lo inesperado.

Prerrequisitos: Des 15, Reflejos de combate

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

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.
- **Beneficio (Pathfinder):** podría funcionar perfectamente como en su versión de 3.5.

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.
- **Beneficio (Pathfinder):** podría funcionar perfectamente como en su versión de 3.5 (para más información sobre intermedios o densos consulta el "Capítulo 13: el entorno", del "Manual de reglas básicas de Pathfinder").

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, rasgo de clase *Castigar al mal*.

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

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

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

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 mantenerlos conscientes a ti y a tus aliados. Incluso mientras está

activa, tanto tú como tus aliados morís si vuestros puntos de golpe quedan reducidos a -10 o menos. Esta dote no funciona en un área de silencio mágico.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** Interpretar (cualquiera) 5 rangos, Interpretación de bardo.
- **Beneficio (Pathfinder):** puedes emplear tu aptitud de Interpretación de bardo para proporcionar a todos los aliados (incluyéndote a ti mismo) el beneficio de la dote "Duro de pelar". Usar esta aptitud funciona exactamente igual que otra interpretación de bardo, de hecho ganas un nuevo tipo de interpretación de bardo: iniciar la interpretación es una acción estándar, mantenerla cada asalto es una acción gratuita, los aliados de-



Un orco realiza un Ataque en salto

ben ser capaces de percibir tu interpretación de bardo; y, por su puesto, cada asalto que mantienes el "Canto de fortaleza" consume un asalto de tus asaltos diarios de la aptitud de Interpretación de bardo. 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.
- **Beneficio (Pathfinder):** puedes emplear tu aptitud de Interpretación de bardo para proporcionar RD 5/- a ti mismo o a un aliado que se halle a 30' o menos y que pueda oírte. Usar esta aptitud funciona exactamente igual que otra interpretación de bardo, de hecho ganas un nuevo tipo de interpretación de bardo: iniciar la interpretación es una acción estándar, mantenerla cada asalto es una acción gratuita, los aliados deben ser capaces de percibir tu interpretación de bardo; y, por su puesto, cada asalto que mantienes el "Canto de piel férrea" consume un asalto de tus asaltos diarios de la aptitud de Interpretación de bardo. Esta dote no funciona en un área de silencio mágico.



Este bardo gana reducción del daño gracias a su Canto de piel férrea

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 desaprueban tus métodos, ninguno de ellos puede poner en duda que tu variado adiestramiento ha mejorado tu capacidad para golpear con precisión y derribar a tus enemigos rápidamente.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, enemigo predilecto.

Beneficio: cuando utilices un impacto sin arma para acometer un ataque aturdirador contra un enemigo predilecto, puedes sumar la mitad de tu bonificador de enemigo predilecto a las tiradas de daño para la CD de tu intento de aturdimiento.

Si tienes niveles de explorador y monje, éstos se apilan para calcular el daño de tu impacto sin armas. Por ejemplo, un humano explorador de nivel 7/monje de nivel 1 infligiría 1d10 puntos de daño con su impacto sin arma.

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

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"). 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.
- **Beneficio (Pathfinder):** podría funcionar perfectamente como en su versión de 3.5 (para más información sobre acciones rápidas consulta el "Capítulo 8: combate", del "Manual de reglas básicas de Pathfinder").

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.
- **Beneficio (Pathfinder):** podría funcionar perfectamente como en su versión de 3.5, 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 Conjuero 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 Conjuero 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°.
- **Beneficio (Pathfinder):** puedes gastar un asalto diario de tu aptitud de Interpretación 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 lanza-

miento), pero el uso de la dote Conjuero lírico cuenta como parte de ésta. Lanzar un conjuro mediante esta dote requiere un uso de uno de los asaltos diarios de tu aptitud de Interpretación de bardo, más otro adicional por nivel de éste. Por ejemplo, lanzar uno de nivel 3° requiere cuatro de los asaltos diarios de tu aptitud de Interpretación de bardo.

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:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** como en su versión de 3.5.
- **Beneficio (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 apila con el concedido por Conocimiento de bardo.

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.
- **Beneficio (Pathfinder):** puedes utilizar *Engañar* para crear una distracción para esconderte (ver páginas 102-103 del "Manual de Reglas Básicas de Pathfinder") como una acción de movimiento. Además, obtienes un bonificador +4 a las pruebas de habilidad realizadas a este efecto.
- **Normal (Pathfinder):** sin esta dote, crear una distracción para esconderse (*Sigilo*) utilizando *Engañar* requiere una acción estándar.

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):** podría funcionar perfectamente como en su versión de 3.5, pero todas las referencias (pruebas, bonificadores, modificadores, etc.) 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):** podría funcionar perfectamente como en su versión de 3.5, pero todas las referencias (pruebas, bonificadores, modificadores, etc.) 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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** como en su versión de 3.5.
- **Beneficio (Pathfinder):** podría funcionar perfectamente como en su versión de 3.5.
- **Normal (Pathfinder):** dar un golpe de gracia a un enemigo indefenso requiere una acción de asalto completo (ver página 197 del "Manual de Reglas Básicas de Pathfinder").

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:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** como en su versión de 3.5.
- **Beneficio (Pathfinder):** puedes utilizar cualquier habilidad como si tuvieras 1 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 (Conocimiento de conjuros, Descifrar escritura, Inutilizar mecanismo, Juegos de manos, Lingüística, Profesión, Saber, Trato con animales y Usar objeto mágico) a menos que tengas rangos en ellas.

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/pícara de nivel 1 activa esta dote, sacrificando un conjuro preparado de telaraña. Gana un bonificador introspectivo de +2 a sus tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra constructos durante 1 asalto, y también suma 3d6 puntos de daño a los ataques con éxito contra este tipo de criaturas durante ese asalto (2d6 por el conjuro de nivel 2, más 1d6 por su ataque furtivo).

Esta dote no te permite asestar golpes críticos o ataques furtivos a constructos o muertos vivientes.

IMPACTO ASOMBROSO (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.

Adaptación a las reglas de Pathfinder: considero que esta dote está planteada con mucha confusión, ¿las dos armas usan el mismo modificador de ataque pese a que una pueda ser mágica y la otra no, pese a que con una puedas tener soltura y con la otra no?, ¿ese penalizador de -4 o -10 de donde sale?, ¿se aplica tras aplicar todos los modificadores de las reglas de combate de dos armas, o ya forma parte de los modificadores previos del combate con dos armas?, sinceramente, me parece que esta dote crea demasiada confusión, y si ese penalizador de -4 o -10 se aplica al final me parece una restricción demasiado fuerte. Por eso planteo que la dote quede así:

• **Prerrequisitos (Pathfinder):** como en su versión de 3.5.

• **Beneficio (Pathfinder):** 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, es decir, como una acción estándar atacas con las dos armas. Para cada arma debes realizar una tirada de ataque por separado con su modificador de ataque habitual, pero recibes un penalizador de -2 al ataque de cada arma. Al realizar ataques separados con cada arma, cada arma puede generar su propio crítico. Cada arma inflige su daño normal. La reducción del daño y otras resistencias se aplican por separado contra cada ataque de éstas

Con esta dote podrías: moverte y atacar con las dos armas, cargar y atacar con las dos armas, etc. Este penalizador -2 al ataque anula el bonificador +2 al ataque que otorga una carga.

• **Especial (Pathfinder):** cuando realizas este ataque, aplicas el daño basado en la precisión (como el de un ataque furtivo) una sola vez.

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.

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 automáti-

ca 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.
- **Beneficio (Pathfinder):** podría funcionar perfectamente como en su versión de 3.5.

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

Intuición de combate ayuda a este paladín a vencer a un orco



introspectivo de +1 a tus tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra ella.

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.

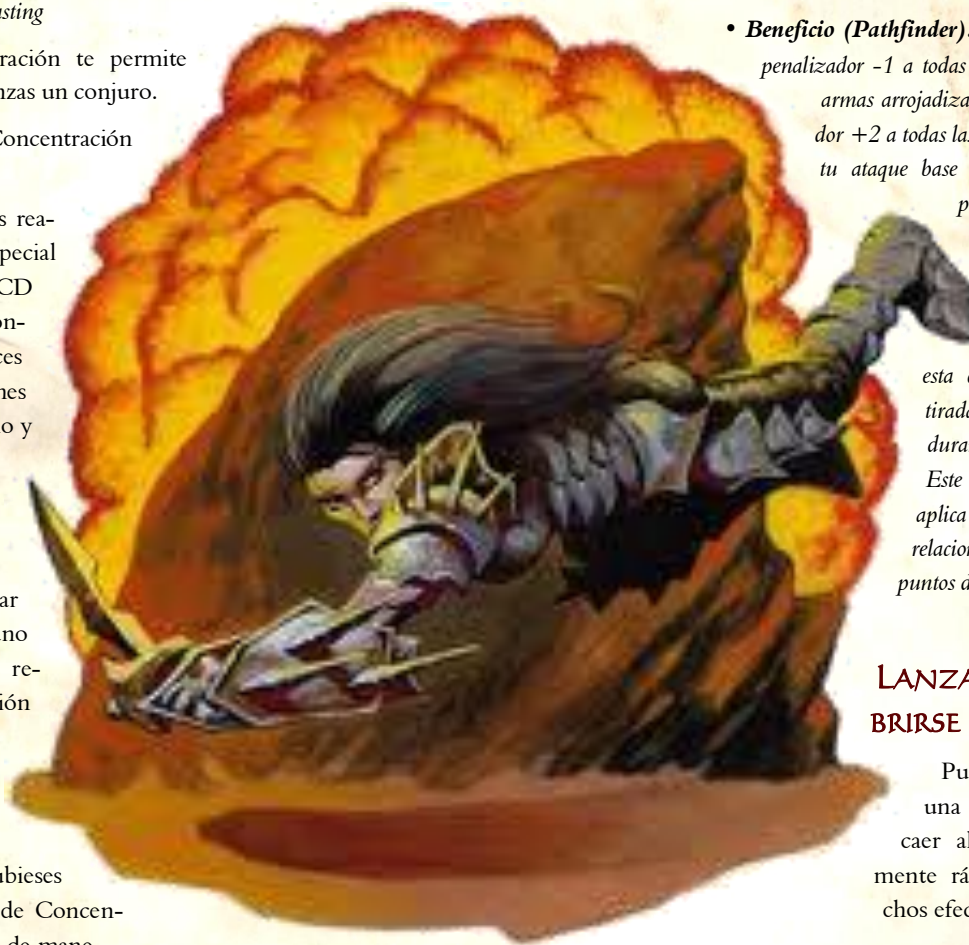
Prerrequisitos: Concentración
8 rangos.

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 de nivel 3.
- **Beneficio (Pathfinder):** podría funcionar perfectamente como en su versión de 3.5, pero usando las reglas de concentración de Pathfinder RPG.



Gracias a Lanzarse para cubrirse este aventurero consigue esquivar una bola de fuego

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:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** como en su versión de 3.5.
- **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 tumado.

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 Minded*

Tienes una capacidad natural para redirigir tu memoria y tu pericia en habilidades.

Beneficio: ganas inmediatamente 5 puntos de habilidad que debes gastar de la forma habitual. No puedes superar los rangos máximos normales para tu nivel en ninguna de ellas.

Especial: puedes adquirir esta dote varias veces. Cada una de ellas, obtienes inmediatamente otros 5 puntos de habilidad.

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.
- **Beneficio (Pathfinder):** podría funcionar perfectamente como en su versión de 3.5.
- **Normal (Pathfinder):** como en su versión de 3.5.

OBSERVADOR RÁPIDO (AC) *Quick Reconnoiter*

Puedes obtener mucha información simplemente con un rápido vistazo a una zona u objeto.

Prerrequisitos: Avistar 5 rangos, Escuchar 5 rangos.

Beneficio: puedes realizar una prueba de Avistar y una de Escuchar cada asalto como una acción gratuita.

También obtienes un bonificador de +2 a las pruebas de iniciativa.

Normal: utilizar Avistar o Escuchar de un modo reactivo es una acción gratuita, pero realizar pruebas de estas habilidades de manera activa requiere una acción de movimiento.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** Percepción 4 rangos.
- **Beneficio (Pathfinder):** puedes realizar una prueba de Percepción cada asalto como una acción gratuita.
También obtienes un bonificador de +2 a las pruebas de iniciativa.
- **Normal (Pathfinder):** utilizar Percepción de un modo reactivo es una acción gratuita, pero realizar pruebas de estas habilidades de manera activa requiere una acción de movimiento.

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.

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.
- **Beneficio (Pathfinder):** podría funcionar perfectamente como en su versión de 3.5.

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 I, D&D 3.5*) 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:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** como en su versión de 3.5.

• **Beneficio (Pathfinder):** podría funcionar perfectamente como en su versión de 3.5, pero usando la aptitud de olfato de Pathfinder (ver "Olfato" del "Apéndice 1: Aptitudes especiales" en la página 191).

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 desapruaban 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.
- **Beneficio (Pathfinder):** podría funcionar perfectamente como en su versión de 3.5.

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.



Presa salvaje

Beneficio: si tienes niveles de paladín y de explorador éstos se apilan para calcular los bonificadores de daño adicional infligido por tu aptitud de castigar al mal y de tu rasgo de clase de empatía salvaje. Esta dote no te proporciona usos diarios adicionales de castigar al mal.

Si tienes tanto el rasgo de clase montura especial como el de compañero animal, puedes designar a la primera como éste. La montura gana todos los beneficios de ambos rasgos. Por ejemplo, la montura especial de un paladín de 5º nivel/explorador de 6º nivel tendrá un bonificador de +4 a los DG, un ajuste de armadura natural de +6, Fuerza +2, Destreza +1, dos trucos adicionales e Inteligencia 6, así como las aptitudes especiales de compartir conjuros, compartir TS, evasión mejorada, vínculo y vínculo de empatía.

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

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** Supervivencia 1 rango, castigar al mal, empatía salvaje.
- **Beneficio (Pathfinder):** podría funcionar perfectamente como en su versión de 3.5, pero hay que tener en cuenta que en Pathfinder ya no existe la dote Rastrear, sino que se puede seguir rastros en función de la CD (consultar las páginas 103 y 104 del "Manual de Reglas Básicas de Pathfinder").

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 I, D&D 3.5*). 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.
- **Beneficio (Pathfinder):** podría funcionar perfectamente como en su versión de 3.5, pero usando la aptitud de sentido ciego del "Bestiario I, Pathfinder, RPG".

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.
- **Beneficio (Pathfinder):** podría funcionar perfectamente como en su versión de 3.5.

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 uno 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.
- **Beneficio (Pathfinder):** podría funcionar perfectamente como en su versión de 3.5.

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 Trepar 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):** puedes gastar un uso diario de forma salvaje para obtener un bonificador de +8 a tus pruebas de Percepción cuando usas la vista durante 1 hora por DG. Mientras este beneficio esté en efecto, sufres tan sólo la mitad del penalizador habitual por incremento de distancia (-1 a los ataques a distancia por éste en vez de -2) y un penalizador de -1 a las pruebas de Avistar por cada 20' de distancia (en vez de por cada 10'). Conservas este beneficio sin importar la forma en la que te encuentres.

VISTA DE JAGUAR [SALVAJE] (AC) Cougar's Vision

Puedes ver en la oscuridad como un felino.

Prerrequisitos: forma salvaje, Avistar 2 rangos.

Beneficio: puedes gastar un uso diario de forma salvaje para obtener visión en la penumbra durante 1 hora por DG. Además, obtienes un bonificador de +4 a todas las pruebas de Avistar. Conservas este beneficio sin importar la forma en la que te encuentres.

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).

CAP. 4: DOTES DE "EL ARCANO COMPLETO, D&D 3.5":

INTRODUCCIÓN:

Al recopilar las dotes de este manual me he dado cuenta de un detalle: algunas dotes aparecen repetidas en más de un manual de D&D. En algunos de estos casos las dotes se llaman igual pero ofrecen diferentes beneficios, en cambio, en otras ocasiones estas dotes (además de llamarse igual) conceden exactamente los mismos beneficios. En estos últimos casos omito una de las dotes repetidas. Esto es lo que ha sucedido con la dote "Aliento dragonil", que aparece en el manual "Razas del Dragón, D&D 3.5", y que he preferido quitarla de este manual y dejarla para la recopilación de dotes del manual "Razas del Dragón, D&D 3.5", ya que creo que por contexto queda mejor en este segundo manual. Y lo mismo ocurre con otras dotes dragoniles, como: *Garra dragonil*, *Herencia dragonil*, *Legado dragonil*, *Piel dragonil*, *Poder dragonil*, *Resistencia dragonil*, *Vuelo dragonil*.

GRUPOS DE DOTES DE "EL ARCANO COMPLETO, D&D 3.5":

Las dotes del "Arcano Completo, D&D 3.5" aquí descritas pertenecen a grupos ya vistos (general, guerrero, y metamágicas), así que aquí no incluyo grupos o tipos nuevos de dotes. Las dotes dragoniles se verán en el "Draconomición, D&D 3.5".

DESCRIPCIÓN DE LAS DOTES DE "EL ARCANO COMPLETO, D&D 3.5":

Las dotes del "Arcano Completo, D&D 3.5" adaptadas a las reglas de Pathfinder (omitiendo las dragoniles) son las siguientes:

ALMA DEL NORTE [GENERAL] (RC) *Soul of the North*

Posces una noción mágica sobre la naturaleza del frío.

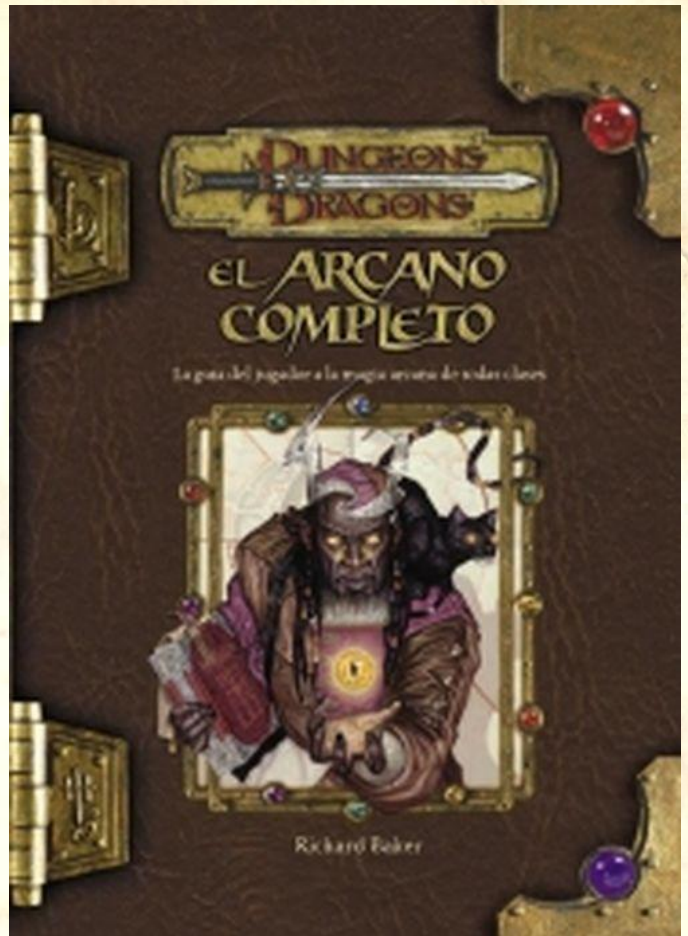
Beneficio: un talento innato para la magia te concede las siguientes aptitudes sortílegas como un lanzador de nivel 1º: 1/día: *rayo de escarcha*, *resistencia* y *toque gélido*. Salvación CD 10 + nivel de conjuro + tu modificador de Car.

APRESURAMIENTO ESPONTÁNEO [METAMÁGICA] (RC) *Sudden Quicken*

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

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

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



ASESINO DE MÁGICOS [GENERAL, GUERRERO] (RC) *Mage Slayer*

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

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

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

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

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** Conocimiento de conjuros 1 rango, ataque base +3.
- **Beneficio (Pathfinder):** podría funcionar perfectamente como en su versión de 3.5.

COMUNICADOR [GENERAL] (RC) *Communicator*

Posces una comprensión mágica sobre la esencia de los idiomas.

Beneficio: un talento innato para la magia te proporciona las siguientes aptitudes sortilegas como un lanzador de nivel 1º: 1/día: *comprensión idiomática, cuchichear mensaje y marca arcana.*

CONJURO ADICIONAL [GENERAL] (RC) *Extra Spell*

Aprendes un conjuro adicional.

Prerrequisitos: nivel 3º de lanzador.

Beneficio: aprendes un conjuro adicional de cualquier nivel inferior en uno al máximo que puedas lanzar actualmente. Así, un hechicero de 4º nivel (máximo nivel de conjuro 2º) obtiene un nuevo conjuro conocido de nivel 0 o 1º para añadir a su repertorio. Para las clases como el mago, que tienen más opciones para aprender conjuros, *Conjuro adicional* suele usarse para aprender un conjuro específico al que el personaje no tiene acceso y sería incapaz de investigar.

Especial: puedes adquirir esta dote varias veces. Cada vez aprendes un nuevo conjuro de hasta un nivel inferior al máximo que puedas lanzar.

Nota: esta dote no permite aprender un conjuro que no esté en la lista de conjuros del personaje.

CONJURO EXPLOSIVO [METAMÁGICA] (RC) *Explosive Spell*

Puedes lanzar conjuros con onda expansiva.

Beneficio: si se falla un TS de Reflejos, un conjuro explosivo lanza a cualquier criatura dentro del área hasta el borde exterior de esa área, causándole daño adicional y dejándola tumbada.

Por ejemplo, todas las criaturas en el área de una *bola de fuego* explosiva que fallen sus TS no sólo sufren todo el daño, sino que son empujadas hasta la casilla más cercana exterior al perímetro de la extensión de 20'. Del mismo modo un *rayo relampagueante* explosivo desplaza a los objetivos que fallen sus salvaciones hasta el exterior del área definida por las casillas por donde pasa la línea. Cualquier criatura desplazada de este modo también sufre 1d6 puntos de daño adicionales por cada 10' de desplazamiento (ninguno si el desplazamiento es menor a 10') y queda tumbada. Si algún obstáculo evita que una criatura desplazada llegue hasta el borde del efecto, la criatura se detiene y sufre 1d6 puntos de daño por golpear contra la barrera (además de cualquier daño sufrido antes del choque). En cualquier caso, este movimiento no provoca ataques de oportunidad. Conjuro explosivo sólo puede aplicarse a conjuros que permitan salvar contra Reflejos y que afecten un área (un cono, cilindro, línea o explosión).

Un conjuro explosivo usa un espacio de conjuros dos niveles mayor que el sortilegio original.

CONJURO INNATO [GENERAL] (RC) *Innate Spell*

Has llegado a dominar tanto un conjuro que ahora puedes usarlo como una aptitud sortilega.

Prerrequisitos: Apresurar conjuro, Conjurar en silencio, Conjurar sin moverse.

Beneficio: elige cualquier conjuro que puedas lanzar. A partir de ahora puedes lanzarlo como si fuera una aptitud sortilega una vez por asalto. Se debe gastar permanentemente un espacio de conjuros ocho niveles superior que el conjuro innato para conseguir el efecto, y cualquier coste en PX del sortilegio se gastan cada vez que lo usas. Además, debes tener cualquier foco requerido por el conjuro para usarlo como aptitud sortilega, y si tiene componentes materiales caros, debes usar un objeto valorado en 50 veces ese coste como foco.

Un conjuro innato es una aptitud sortilega y no realmente un conjuro, por lo que un clérigo no puede perderlo para lanzar espontáneamente un sortilegio de *curar* o *infligir*. Así mismo, los lanzadores de conjuros que pierden la capacidad de lanzar sortilegios del nivel del espacio de conjuros usado para el conjuro innato ya no pueden usar la aptitud sortilega.

Especial: puedes adquirir esta dote más de una vez, eligiendo otro conjuro y pagando el espacio de conjuro, foco y costes de componentes materiales cada vez.

CONJURO PERSISTENTE [METAMÁGICA] (RC)

Persistent Spell

Puedes hacer que un conjuro dure todo el día.

Prerrequisitos: Prolongar conjuro.

Beneficio: puedes incrementar la duración de los conjuros con alcance fijo o personal hasta 24 horas. Los sortilegios de duración instantánea no pueden ser afectados por esta dote, y tampoco aquellos cuyos efectos se descargan. No necesitas mantener la concentración para los conjuros de *detectar* persistentes (como *detectar magia* o *detectar pensamientos*) para ser consciente de la mera presencia o ausencia del sujeto a detectar, pero obtener información adicional requiere concentrarse normalmente.

Un sortilegio persistente usa un espacio de conjuros seis veces superior al nivel normal.

Dote con el mismo nombre en Pathfinder: existe una dote con el mismo nombre en la "Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder RPG" (ver página 52). Pero, pese a que se llaman igual, son dotes totalmente diferentes, otorgando aptitudes diferentes al conjuro modificado, por eso ambas pueden ser usadas sin problemas 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.



Un conjuro explosivo

CONJURO SILENCIOSO ESPONTÁNEO [METAMÁGICA] (RC) *Sudden Silent*

Puedes lanzar un conjuro silenciosamente sin ninguna preparación especial.

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

CONJURO SIN MOVERSE ESPONTÁNEO [METAMÁGICA] (RC) *Sudden Still*

Puedes lanzar un conjuro sin realizar gestos sin ninguna preparación especial.

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

CONJURO TRANSDIMENSIONAL [METAMÁGICA] (RC) *Transdimensional Spell*

Puedes lanzar conjuros que afecten a objetivos acechando en planos coexistentes y espacios extradimensionales cuyas entradas estén dentro del área de efecto.

Beneficio: un conjuro transdimensional tiene efecto normal y completo sobre criaturas incorpóreas, criaturas en el plano Etéreo o el plano de la Sombra, y criaturas que se encuentren en el interior de un espacio extradimensional que esté dentro del área de efecto. Tales criaturas incluyen a criaturas etéreas, criaturas *intermitentes* o que *caminen por las sombras*, fantasmas manifestados y criaturas en el interior de un espacio extradimensional de un *truco de la cuerda*, *agujero portátil* o *bolsillo para el familiar*.

Debes ser capaz de percibir a una criatura para que sea objetivo de tu conjuro, pero no es necesario para afectarla con el área de un cono, explosión, emanación o expansión.

Un conjuro transdimensional usa un espacio de conjuro de un nivel superior al real.

Normal: sólo los conjuros y efectos de fuerza pueden afectar a las criaturas etéreas, y ningún ataque desde el plano Material afecta a criaturas en el plano de la Sombra o en el interior de un espacio extradimensional. Hay un 50% de posibilidades que cualquier conjuro diferente de un efecto de fuerza falle contra una criatura incorpórea.

Dote ya existente en Pathfinder: en la "Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder RPG" (ver página 51) existe una dote que otorga los mismos beneficios que esta, se llama "Conjuro ectoplásmico". De este modo pueden usarse las dos dotes indistintamente.



Mialee ataca con un conjuro transdimensional

CONJUROS COOPERATIVOS [METAMÁGICA] (RC)

Cooperative Spell

Puedes lanzar conjuros con un efecto mayor, junto con el mismo sortilegio lanzado por otro.

Prerrequisitos: cualquier dote metamágica.

Beneficio: mientras estéis adyacentes, tú y otro lanzador de conjuros que también tenga esta dote podéis lanzar simultáneamente el mismo conjuro en el asalto. Suma +2 a la CD de salvación de los conjuros lanzados cooperativamente y +1 a las pruebas de nivel de lanzador para superar la RC (si la hay), usando la CD base más alta y la prueba de nivel de cualquier lanzador. Un conjuro cooperativo usa un espacio de conjuro del mismo nivel que el sortilegio original.

Especial: por cada lanzador adicional que posea esta dote y lance el mismo conjuro cooperativo simultáneamente, tanto la CD como el bonificador al nivel de lanzador aumentan en 1. Cuando dos o más lanzadores de conjuros lanzan un sortilegio cooperativamente debe estar adyacentes a al menos dos de los otros lanzadores involucrados en el lanzamiento. Por ejemplo, dos magos y dos hechiceros formando un círculo tienen la dote Conjuros cooperativos. Los primeros tres en el orden de iniciativa preparan una acción para lanzar *bola de fuego*, lanzando el conjuro al mismo tiempo que el cuarto. La CD base de la salvación del conjuro es igual a la mayor CD de entre los lanzadores cooperativos (tal como determinen las puntuaciones de característica relevantes, otras dotes, aptitudes especiales u objetos) +4 (+2 para la primera pareja de lanzadores cooperativos y +1 para cada uno de los otros dos). Además, quien tenga el mayor nivel de lanzador determina la base de la prueba de nivel de lanzador, que obtiene un bonificador +3 (+1 por cada lanzador cooperativo adicional).

CONJUROS DE SANCTASANCTÓRUM [METAMÁGICA] (RC) *Sanctus Spell*

Tus conjuros son especialmente poderosos en terreno propio.

Prerrequisito: cualquier dote metamágica.

Beneficio: un conjuro de sanctasanctórum tiene un nivel efectivo superior en 1 al normal si se lanza en tu sanctasanctórum (ver abajo), pero si se lanza fuera, el sortilegio tiene un nivel efectivo inferior en 1 al normal. Todos los efectos dependientes del nivel (incluidas CDs de las salvaciones) se calculan de acuerdo con el nivel ajustado.

Un conjuro de sanctasanctórum usa un espacio de conjuros del nivel normal.

Especial: tu sanctasanctórum es un lugar, edificio o estructura que hayas elegido previamente, de un tamaño no mayor a 20'/nivel de diámetro. El área designada debe ser un lugar donde hayas pasado un periodo acumulativo de al menos tres meses. Se puede elegir un sanctasanctórum con una estructura mayor, pero sus ventajas especiales no se aplican fuera del área. Una vez designado, un lugar tarda siete días en convertirse en un sanctasanctórum, y si eliges una nueva área, los beneficios de la antigua se desvanecen inmediatamente.

CONJUROS ENCADENADOS [METAMÁGICA] (RC)

Chain Spell

Puedes lanzar conjuros que se arquean hacia otros objetivos además del principal.

Prerrequisitos: cualquier dote metamágica.

Beneficio: cualquier conjuro que especifica un único objetivo y tiene un alcance mayor que toque puede encadenarse para que afecte normalmente a su objetivo principal y después se arquee hacia un número de objetivos secundarios igual a tu nivel de lanzador (máximo 20). Cada arco afecta a un objetivo secundario que tú elijas, todos los cuales no deben distar más de 30' del objetivo principal, y ninguno puede ser afectado más de una vez. Puedes elegir afectar a menos objetivos del máximo permitido.

Si el conjuro encadenado inflige daño, cada uno de los objetivos secundarios sufre la mitad de daño, cada uno de los objetivos secundarios sufre la mitad de daño que el principal (redondeado a la baja) y pueden intentar salvar contra Reflejos para la mitad de daño (tanto si el sortilegio permite que el objetivo original salve como si no). Para los conjuros que no infligen daño, las CDs de las salvaciones contra los efectos de los arcos se reduce en 4. Por ejemplo, si un mago de 10º nivel lanza normalmente *causar miedo* con CD 14, un *causar miedo* encadenado podría afectar a un jefe trasgo con una CD 14 y hasta diez de sus guardianes cercanos con CD 10.

Un conjuro encadenado usa un espacio de conjuros tres niveles superior al nivel real del sortilegio.

CONJUROS REPETIDOS [METAMÁGICA] (RC) *Repeat Spell*

Puedes lanzar un conjuro que se repite en el siguiente asalto.

Prerrequisitos: cualquier dote metamágica.

Beneficio: un conjuro repetido se lanza automáticamente al inicio de tu turno en el siguiente asalto. No importa que te hayas movido en el asalto anterior, el segundo conjuro se origina desde el mismo lugar y afecta la misma área que el original. Si el primer sortilegio designaba a un objetivo a distancia, el repetido afecta al mismo objetivo si se encuentra en un radio de 30' de su posición original; de otro modo, el segundo conjuro falla. Los conjuros de toque a distancia no pueden ser afectados por esta dote.

Un conjuro repetido usa un espacio de conjuros tres niveles superior al normal.

DEFENSA ARCAÑA [GENERAL] (RC) *Arcane Defense*

Elige una escuela de magia, por ejemplo, ilusión. Puedes resistir mejor los conjuros de esa escuela.

Prerrequisitos: Soltura con la escuela de magia elegida.

Beneficio: obtienes un bonificador +3 en tus TS contra los conjuros de la escuela elegida.

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

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** Soltura con los conjuros (con la escuela de magia elegida).
- **Beneficio (Pathfinder):** podría funcionar perfectamente como en su versión de 3.5.
- **Especial (Pathfinder):** como en su versión de 3.5.

DIVIDIR RAYOS [METAMÁGICA] (RC) *Split Ray*

Tus conjuros de rayo pueden afectar a un objetivo adicional.

Prerrequisitos: cualquier dote metamágica.

Beneficio: puedes hacer que un conjuro de rayo dispare un rayo adicional más allá del número permitido normalmente. El rayo adicional requiere una tirada de toque a distancia independiente para golpear e inflige daño normalmente. Se puede disparar al mismo objetivo que el primer rayo o a otro diferente, pero todos deben apuntar a objetivos que no disten más de 30' entre ellos y dispararse simultáneamente.

Un conjuro de rayo dividido ocupa un espacio de conjuros dos niveles más alto que el normal.

DUPLICAR CONJUROS [METAMÁGICA] (RC) *Twin Spell*

Puedes lanzar un único conjuro dos veces al mismo tiempo.

Prerrequisitos: cualquier dote metamágica.

Beneficio: lanzar un conjuro duplicado hace que el sortilegio afecte dos veces al objetivo. Cualquier característica variable (incluidas las tiradas de ataque) o decisiones que deberías tomar sobre el conjuro (como el objetivo y el área) se aplican a ambos conjuros, y las criaturas afectadas reciben todos los efectos de cada sortilegio individualmente (incluido tener derecho a dos TS, si es aplicable).

Un conjuro cuyos efectos no se apilarían si se lanza dos veces bajo circunstancias normales creará efectos redundantes si se duplica con éxito (consulta *Combinar efectos mágicos*, en la página 171 del *Manual del jugador, D&D 3.5*). Por ejemplo, un *hechizar persona* duplicado no crea un efecto más poderoso ni duradero, pero un aliado de la víctima debería tener éxito en dos intentos de disipar para liberarle del hechizo. Como ocurre con otras dotes metamágicas, duplicar un conjuro no afecta a su vulnerabilidad a ser contrarrestado, así que un único contraconjuro con éxito niega los dos efectos del sortilegio duplicado.

Un conjuro duplicado usa un espacio de conjuros cuatro niveles superior al normal.

EMPUÑAR DOS VARITAS [GENERAL] (RC) *Double Wand Wielder*

Puedes activar dos varitas al mismo tiempo.

Prerrequisitos: Fabricar varita, Combate con dos armas.

Beneficio: como acción de asalto completo, puedes empuñar una varita en cada mano (si tienes ambas manos libres), con una de ellas como varita principal y la otra como secundaria. Cada activación de la varita secundaria gasta 2 cargas en vez de 1.

EMPUÑAR VARITA CON AUDACIA [GENERAL] (RC)

Reckless Wand Wielder

Puedes incrementar la efectividad de los conjuros lanzados desde una varita.

Prerrequisitos: Usar objeto mágico 1 rango, Fabricar varita.

Beneficio: gastando una carga adicional, puedes usar una varita como si su nivel de lanzador fuera 2 niveles mayor de lo normal, cambiando todos los efectos dependientes del nivel. Por ejemplo, gastando dos cargas a la vez, una *varita de proyectil mágico* (creado a nivel 3° de lanzador) puede usarse a 5° nivel de lanzador, disparando tres proyectiles en vez de dos. Sólo puedes gastar 1 carga adicional cada vez que usas esta dote.

ESCULPIR CONJURO [METAMÁGICA] (RC) *Sculpt Spell*

Puedes alterar el área de tus conjuros.

Prerrequisitos: cualquier dote metamágica.

Beneficio: puedes modificar un conjuro de área cambiando la forma de su área a un cilindro (10' de radio, 30' de alto), un cono de 40', cuatro cubos de 10', una bola (expansión de 20' de radio) o una línea de 120'. El conjuro esculpido funciona normalmente en todos los aspectos excepto en su forma. Por ejemplo, un *rayo relampagueante* cuya área se cambie a bola inflige la misma cantidad de daño, pero afecta una expansión de 20' de radio.

Un sortilegio esculpido usa un espacio de conjuros mayor que el normal.

ESPACIO ADICIONAL [GENERAL] (RC) *Extra Slot*

Puedes lanzar un conjuro adicional.

Prerrequisitos: 4° nivel de lanzador.

Beneficio: obtienes un espacio de conjuro adicional en tu asignación diaria en cualquier nivel como máximo inferior en uno al mayor que puedas lanzar en este momento. Por ejemplo, un hechicero de 4° nivel (nivel de conjuro máximo 2°) obtiene un espacio de conjuro de nivel 0 o 1°, y es capaz de lanzar cualquier conjuro que conozca del nivel elegido una vez más al día. Del mismo modo, un mago de 4° nivel puede preparar cualquier conjuro adicional de nivel 0 o 1° que conozca.

Especial: puedes adquirir esta dote varias veces. Cada vez obtienes un espacio de conjuros adicional de cualquier nivel, como máximo inferior en uno al mayor que puedas lanzar en ese momento.

ESPECIALIZACIÓN EN CONJUROS A DISTANCIA [GENERAL] (RC) *Ranged Spell Specialization*

Infliges más daño con tus conjuros de toque a distancia.

Prerrequisitos: Soltura con un arma (conjuros a distancia), 4° nivel de lanzador.

Beneficio: los conjuros que infligen daño y requieren una tirada de ataque de toque a distancia obtienen un bonificador +2 en el daño que infligen. Este daño adicional sólo se aplica al primer ataque con éxito de los conjuros que crean varios rayos o proyectiles, o al

primer asalto de daño para los conjuros que causan daño durante varios asaltos con una única tirada de ataque (como *flecha ácida de Melf*). Debes ser capaz de golpear con precisión, por lo que el daño adicional sólo se aplica a objetivos situados a 30' o menos. Esta dote sólo puede afectar sortilegios que causen daño a los puntos de golpe.

ESPECIALIZACIÓN EN CONJUROS DE TOQUE [GENERAL] (RC) *Touch Spell Specialization*

Causas daño adicional con los conjuros de toque.

Prerrequisitos: Soltura con un arma (conjuros de toque), 4º nivel de lanzador.

Beneficio: los conjuros que causan daño y requieren una tirada de toque cuerpo a cuerpo obtienen un bonificador +2 al daño. Este daño adicional sólo se aplica al primer ataque acertado de aquellos conjuros que permitan múltiples ataques de toque (como *toque gélido*).

Esta dote sólo puede afectar a sortilegios que causen daño a los puntos de golpe.

ESPÍRITU GUARDIÁN [GENERAL] (RC) *Guardian Spirit*

Tu espíritu vigilante está más capacitado de lo habitual.

Prerrequisitos: aptitud de clase *espíritu vigilante*.

Beneficio: tu espíritu guardián te permite repetir la tirada de iniciativa dos veces al día. Estos efectos deben usarse inmediatamente tras realizar la prueba de iniciativa o el TS.

EXTENSIÓN ESPONTÁNEA [METAMÁGICA] (RC) *Sudden Widen*

Puedes incrementar el área de efecto de un conjuro sin ninguna preparación especial.

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

FABRICAR CONJURO CONTINGENTE [GENERAL] (RC) *Craft Contingent Spell*

Sabes cómo unir conjuros semipermanentes a una criatura y determinar su activación bajo ciertas condiciones.

Prerrequisitos: 11º nivel de lanzador.

Beneficio: puedes convertir en *contingente* cualquier conjuro que conozcas. Fabricar un conjuro contingente lleva un día por cada 1.000 po de su precio base (nivel de conjuro x nivel de lanzador x 100 po). También debes gastar 1/25 de su precio base en PX y usar materias primas valoradas en la mitad del precio base. Algunos conjuros incurrir en costes adicionales en componentes materiales o PX (tal como se indica en sus descripciones), que deben pagarse en el momento de su creación.

Consulta el *Apéndice 3: Conjuros contingentes (El Arcano Completo, D&D 3.5)*, en la página 199, para más información.

FILO ADICIONAL [GENERAL] (RC) *Extra Edge*

Tu aptitud para infligir daño con los conjuros es especialmente impactante.

Prerrequisitos: mágico de guerra de 4º nivel.

Beneficio: obtienes un bonificador +1 en tu filo de mágico de guerra, más un bonificador +1 adicional por cada cuatro niveles de mágico de guerra. Por ejemplo, un mágico de guerra de 8º nivel con Inteligencia 18 consigue un bonificador +7 en el daño infligido por cualquier conjuro que cause daño a los puntos de golpe.

Normal: el filo del mágico de guerra de un personaje es igual a su modificador de Inteligencia.

IMPACTO CON VARITA [GENERAL] (RC) *Wandstrike*

Canalizas la energía mágica de una varita a través de tus ataques de cuerpo a cuerpo.

Prerrequisitos: Usar objeto mágico 4 rangos.

Beneficio: como una acción estándar, puedes realizar un ataque de toque cuerpo a cuerpo con una varita, gastando una carga para infligir 1d6 puntos de daño a la criatura golpeada. No aplicas ningún daño adicional a este ataque, sea cual sea su fuente (incluidos los bonificadores por ataque furtivo, enemigo predilecto y castigar), pero puedes activar la varita como parte del ataque. Si el conjuro lanzado es un sortilegio de rayo o apuntado, la criatura golpeada es su objetivo (los rayos golpean automáticamente). Si el conjuro afecta un área o crea una expansión, puedes designar como punto de origen del sortilegio cualquier intersección de la cuadrícula en el espacio de la criatura (pero al hacerlo puedes quedar tú mismo dentro del área). Los sortilegios con un efecto que no cubre un área (como los diferentes conjuros de *convocar monstruo*) no pueden usarse con un ataque de impacto con varita.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** Usar objeto mágico 1 rango.
- **Beneficio (Pathfinder):** podría funcionar perfectamente como en su versión de 3.5.

INTENSIFICAR APTITUD SORTÍLEGA [GENERAL] (RC) *Heighten Spell-Like Ability*

Puedes usar una aptitud sortílega como si tuviera un equivalente de nivel superior al normal.

Prerrequisitos: aptitud sortílega a 6º nivel de lanzador o superior.

Beneficio: elige una de tus aptitudes sortílegas (teniendo en cuenta las restricciones de más adelante) para que tenga mayor nivel hasta tres veces al día (o el límite normal de la aptitud, lo que sea menor). El nivel de conjuro equivalente de la aptitud intensificada es dos niveles mayor de lo normal (hasta un máximo de 9º nivel), y se calculan todos los efectos dependientes del nivel (incluidos las CDs de salvación) al nivel superior.

La aptitud sortílega que desees intensificar sólo puede elegirse de entre aquellas que duplican un conjuro de un nivel inferior o igual a la ½ de su nivel de lanzador (redondeado a la baja) menos 2. Para un

sumario consulta la columna Nivel de lanzador a potencia, en la tabla de la página 303 del *Manual del jugador, D&D 3.5*.

Especial: puedes adquirir esta dote más de una vez, cada vez aplicándola a una aptitud sortillega diferente.

INTUITIVO [GENERAL] (RC) *Insightful*

Poseses una noción mágica del funcionamiento de la detección arcana.

Beneficio: un talento innato para la magia te concede las siguientes aptitudes sortillegas a nivel 1° de lanzador: 1/día: *detectar magia, detectar puertas secretas, leer magia*.

INVOCACIÓN ADICIONAL [GENERAL] (RC) *Extra Invocation*

Aprendes una invocación adicional.

Prerrequisitos: aptitud para usar *invocaciones menores*.

Beneficio: aprendes una invocación adicional de tu lista, eligiendo una de un grado menor que el mayor grado que conozcas. Por ejemplo, un brujo arcano de 6° nivel podría aprender una invocación mínima, mientras que uno de 16° nivel podría aprender una invocación mínima, menor o mayor.

Especial: puedes adquirir varias veces esta dote. Cada vez obtienes una invocación adicional de cualquier grado (mínima, menor o mayor) hasta un nivel inferior que el mayor grado de invocación que puedas usar en este momento.

LANZADOR DE BATALLA [GENERAL] (RC) *Battle Caster*

El aprovechamiento de tu entrenamiento actual te permite evitar la posibilidad de fallo de conjuros arcanos cuando vistes una armadura más pesada de lo normal.

Prerrequisitos: aptitud para ignorar el fallo de conjuro arcano por armadura.

Beneficio: eres capaz de vestir una armadura de una categoría más pesada de lo que sería habitual y seguir evitando la posibilidad de fallo de conjuros. Por ejemplo, si tienes la aptitud de vestir armaduras ligeras sin incurrir en el fallo de conjuros, podrás usar armaduras intermedias y seguir lanzando conjuros normalmente. Esta aptitud no se aplica a los escudos, ni tampoco a los conjuros obtenidos de clases lanzadoras de conjuros diferentes de la que te proporciona la aptitud de lanzar conjuros arcanos vistiendo armadura.

LANZADOR DE CONJUROS VETERANO [GENERAL] (RC) *Practiced Spellcaster*

Elige una de tus clases lanzadoras de conjuros. Los sortilegios de esa clase que lances son más poderosos.

Prerrequisitos: *Conocimiento de conjuros* 4 rangos.

Beneficio: tu nivel de lanzador para la clase lanzadora de conjuros elegida se incrementa en 4. Este beneficio no puede incrementar tu nivel de lanzador hasta más allá de tus DG. No obstante, incluso aunque no puedas beneficiarte de todo el bonificador inmediatamente,

si más tarde ganas DG en niveles de clases no lanzadoras de conjuros, puedes aplicar el resto del bonificador.

Por ejemplo, un humano hechicero de 5° nivel/guerrero de 3° que elija esta dote incrementaría su nivel de lanzador de hechicero del 5° al 8° (ya que tiene 8 DG). Si más tarde subiera un nivel de guerrero, obtendría el nivel restante del bonificador y su nivel de lanzador de hechicero sería el 9° (ya que ahora tiene 9 DG). Un personaje que tenga dos o más clases lanzadoras de conjuros (como un bardo/hechicero o un explorador/druida) debe elegir qué clase se beneficia del efecto.

Esta dote no afecta a tus conjuros al día o conjuros conocidos. Sólo incrementa el nivel de lanzador, que te ayudará a penetrar la RC y a incrementar la duración y otros efectos de tus conjuros.

Especial: puedes elegir esta dote varias veces. Cada vez se aplica a una clase lanzadora de conjuros diferente. Por ejemplo, un clérigo de 4° nivel/mago de 5° que hubiera elegido esta dote dos veces podría lanzar conjuros de clérigo a 8° nivel de lanzador y de mago a 9°.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** *Conocimiento de conjuros* 1 rango.
- **Beneficio (Pathfinder):** *podría funcionar perfectamente como en su versión de 3.5.*
- **Especial (Pathfinder):** *como en su versión de 3.5.*

MAESTRÍA ARCANA [GENERAL] (RC) *Arcane Mastery*

Eres rápido y certero a la hora de derrotar las defensas arcanas y conjuros de otros.

Prerrequisitos: aptitud para lanzar conjuros arcanos o usar aptitudes sortillegas (incluidas invocaciones)

Beneficio: puedes elegir 10 en las pruebas de nivel de lanzador (como si fuera una prueba de habilidad).

MANO CONJURADORA [GENERAL] (RC) *Spell Hand*

Poseses una noción mágica sobre la manipulación de la fuerza.

Beneficio: un talento innato para la magia te concede las siguientes aptitudes sortillegas a nivel 1° de lanzador: 1/día: *abrir/cerrar, disco flotante de Tensery mano del mago*. Salvación CD 10 + nivel de conjuro + tu modificador de Car.

MAXIMIZACIÓN ESPONTÁNEA [METAMÁGICA] (RC) *Sudden Maximize*

Puedes lanzar un conjuro con el efecto máximo sin ninguna preparación especial.

Prerrequisitos: cualquier dote metamágica.

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

MAXIMIZAR APTITUD SORTÍLEGA [GENERAL] (RC)

Maximize Spell-Like Ability

Puedes usar una aptitud sortílega a su máximo efecto.

Prerrequisito: aptitud sortílega a 6° nivel de lanzador o superior.

Beneficio: elige una de tus aptitudes sortílegas (teniendo en cuenta las restricciones de más adelante) para usar su efectividad máxima hasta tres veces al día (o el límite normal de la aptitud, lo que sea menor). Todos los efectos numéricos variables de la aptitud sortílega se maximizan, infligiendo el máximo de daño, curando el máximo número de puntos de golpe, afectando al máximo número de objetivos, etcétera. Por ejemplo una *explosión sobrenatural* maximizada de un brujo arcano de 10° nivel inflige 36 puntos de daño tres veces al día. Los TS y pruebas enfrentadas (como la que debe efectuarse al lanzar *disipar magia*) no son afectadas, ni tampoco las aptitudes sortílegas sin variables aleatorias.

Una aptitud sortílega potenciada y maximizada obtiene los beneficios de ambas dotes por separado (obteniendo el resultado máximo más la mitad del resultado normal tirado. Por ejemplo, el *rayo abrasador* potenciado y maximizado de un méfit de fuego causaría 24 puntos de daño más la mitad de 4d6 puntos de daño.

La aptitud sortílega que deseas maximizar sólo puede elegirse de entre aquellas que duplican un conjuro de un nivel menor o igual a la ½ de tu nivel de lanzador (redondeado a la baja) menos 2. Para un resumen, consulta la columna Nivel de lanzador a potenciar, en la tabla de la página 303 del *Manual del jugador, D&D 3.5*.

Especial: puedes adquirir esta dote más de una vez, cada vez aplicándola a una aptitud sortílega diferente.

MEZCLA DE ENERGÍAS [GENERAL] (RC) *Energy Admixture*

Puedes modificar un conjuro que use un tipo de energía para añadir la misma cantidad de otro tipo.

Prerrequisitos: *Sustitución de energía*.

Beneficio: elige un tipo de energía (ácido, frío, electricidad, o fuego) que se corresponda con el que has elegido para sustituir mediante la dote *Sustitución de energía*. Puedes modificar cualquier conjuro con un descriptor de energía añadiendo la misma cantidad del tipo de energía elegido a los efectos normales del sortilegio. El conjuro alterado funciona normalmente en todos los aspectos excepto por el tipo y la cantidad de daño infligido, con cada tipo de energía contando por separado respecto al límite del conjuro. Así, una *bola de fuego* ácida lanzada a 6° nivel inflige 6d6 puntos de daño por fuego y 6d6 puntos de daño por ácido (tirados separadamente), mientras que la misma *bola de fuego* ácida lanzada a 10° nivel inflige 10d6 puntos de daño por fuego y 10d6 puntos de daño por ácido. Con esta dote se pueden combinar incluso los tipos de energía contrarios (como fuego y frío).

Un conjuro con mezcla de energías usa un espacio de conjuros cuatro niveles superior que el nivel real del sortilegio. Además, el descriptor del conjuro cambia para incluir ambos tipos de energía presentes en el conjuro; por ejemplo, la *bola de fuego* ácida, descrita arriba es un sortilegio de evocación [ácido, fuego].

Especial: puedes adquirir esta dote varias veces, eligiendo un tipo de energía diferente cada vez. El tipo de energía seleccionado debe

corresponderse con el elegido para sustituir con la dote *Sustitución de energía* (puedes elegir frío como tipo de energía para *Mezcla de energía* si también has elegido frío para *Sustitución de energía*). Puedes usar *Mezcla de energías* para alterar aún más un sortilegio que ya ha sido modificado con *Sustitución de energía*, y también puedes mezclar el tipo de energía que has elegido con un conjuro que ya lo use, doblando efectivamente sus dados de daño normales.

NACIDO DE TRES TRUENOS [METAMÁGICA] (RC)

Born of the Three Thunders

Has aprendido a enlazar el poder del rayo y el del trueno en tus conjuros eléctricos o sónicos.

Prerrequisitos: *Saber (naturaleza)* 4 rangos, *Sustitución de energía (electricidad)*.

Beneficio: cuando lanzas un conjuro con el descriptor de "electricidad" o "sonido" que inflige daño a los puntos de golpe, puedes declarar que se trata de un conjuro de los tres truenos, con la mitad de daño eléctrico y la otra mitad sónico. Además, el sortilegio termina con un poderoso trueno que aturde a todas las criaturas que sufren daño del conjuro durante 1 asalto excepto si consiguen salvar contra Fortaleza, y después tumba a las criaturas aturdidas excepto si salvan contra Reflejos (ambas salvaciones tienen la misma CD que el conjuro base). Canalizar los tres truenos no es fácil, y quedas automáticamente atontado durante 1 asalto tras hacerlo.

Un sortilegio de los tres truenos usa un espacio de conjuros del nivel normal del conjuro. Además, su descriptor cambia para incluir ambos tipos de energía; por ejemplo, un *rayo relampagueante* de los tres truenos es un sortilegio de evocación [electricidad, sonido].

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** *Saber (naturaleza)* 1 rango, *Sustitución de energía (electricidad)*.
- **Beneficio (Pathfinder):** *podría funcionar perfectamente como en su versión de 3.5.*

NACIDO EN UNA NECRÓPOLIS [GENERAL] (RC)

Necropolis Born

Posees una noción mágica de la esencia del pavor mortal.

Beneficio: un talento innato para la magia te concede las siguientes aptitudes sortílegas a nivel 1° de lanzador: 1/día: *causar miedo, sonido fantasma, toque de fatiga*. Salvación CD 10 + nivel de conjuro + tu modificador de Car.

NOCTÁMBULO [GENERAL] (RC) *Night Haunt*

Posees una noción mágica del funcionamiento de lo invisible.

Beneficio: un talento innato para la magia te concede las siguientes aptitudes sortílegas a nivel 1° de lanzador: 1/día: *lucos danzantes, prestidigitación, sirviente invisible*. Salvación CD 10 + nivel de conjuro + tu modificador de Car.

OBTENER FAMILIAR [GENERAL] (RC) *Obtain Familiar*

Obtienes un familiar.

Prerrequisitos: Saber (arcano) 4 rangos, nivel 3º de lanzador de conjuros arcanos.

Beneficio: puedes obtener un familiar tal como lo hacen hechiceros y magos (consulta la descripción de la clase hechicero y la barra lateral adjunta, en la página 44 del *Manual del jugador, D&D 3.5*). Igual que los hechiceros y magos, obtener un familiar lleva 24 horas y usa materiales mágicos valorados en 100 po.

Para determinar las aptitudes del familiar que dependen de tu nivel de lanzador de conjuros arcanos, los niveles de todas las clases que te permiten lanzar sortilegios arcanos se apilan.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** Saber (arcano) 1 rango, nivel 3º de lanzador de conjuros arcanos.
- **Beneficio (Pathfinder):** puedes obtener un familiar tal como lo hacen los magos con su aptitud de "vínculo arcano" (consulta la descripción de la clase de mago en la página 67 del "Manual de Reglas Básicas de Pathfinder" y el apartado "Familiares", en la página 71 del "Manual de Reglas Básicas de Pathfinder").

Para determinar las aptitudes del familiar que dependen de tu nivel de lanzador de conjuros arcanos, los niveles de todas las clases que te permiten lanzar sortilegios arcanos se apilan.

POTENCIACIÓN ESPONTÁNEA [METAMÁGICA] (RC)
Sudden Empower

Puedes lanzar un conjuro con mayor efecto sin ninguna preparación especial.

Prerrequisitos: cualquier dote metamágica.

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

PREPARACIÓN ARCANA [GENERAL] (RC) *Arcane Preparation*

Puedes preparar un conjuro arcano anticipadamente, igual que hace un mago.

Prerrequisitos: aptitud para lanzar conjuros arcanos sin preparación.

Beneficio: cada día, puedes usar uno o más de tus espacios de conjuro para preparar conjuros que conozcas, normalmente con el propósito de aplicar una dote metamágica pero luego no tener que incrementar su tiempo de lanzamiento. Preparar un sortilegio usa un espacio de conjuros del nivel apropiado y, una vez preparado, ese espacio no puede usarse para nada más hasta que se lance el conjuro.

Normal: los lanzadores de conjuros que lanzan conjuros arcanos sin preparación (como los hechiceros y bardos) que apliquen una dote metamágica a un conjuro deben lanzarlo como una acción de asalto completo en vez de una acción estándar.

PROLONGACIÓN ESPONTÁNEA [METAMÁGICA] (RC) *Sudden Extend*

Puedes hacer que un conjuro dure más de lo normal sin ninguna preparación especial.

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

RETARDAR CONJURO [METAMÁGICA] (RC) *Delay Spell*

Puedes lanzar conjuros que entrarán en efecto tras un corto periodo de tiempo a tu elección.

Prerrequisitos: cualquier dote metamágica.

Beneficio: cuando lanzas un conjuro, determinas un retardo de 1 a 5 asaltos antes de que surta efecto. Una vez decidido, el tiempo de retardo no se puede cambiar; el sortilegio se activa justo antes de tu turno en el asalto que decidas. Esta dote sólo puede afectar a conjuros de área, personales y de toque.

Cualquier decisión que tomarías sobre el conjuro (incluidas tiradas de ataque, objetivos designados o la determinación o forma del área) se deciden al lanzar el conjuro, y sus efectos (incluido el daño y los TS) se deciden al activarse. Si las condiciones cambian durante el periodo de retardo de un modo que harían imposible lanzar el conjuro (si el objetivo del conjuro se aleja hasta más allá del alcance, por ejemplo), el sortilegio falla. Durante el periodo de retardo, un conjuro retardado puede disiparse normalmente, y puede detectarse en el área o sobre el objetivo (si es aplicable).

Un conjuro retardado usa un espacio de conjuros tres niveles superior al nivel real del sortilegio.

SECRETO DE CONJURO ADICIONAL [GENERAL] (RC) *Extra Spell Secret*

Aprendes un nuevo secreto de conjuro.

Prerrequisitos: aptitud de clase *secreto de conjuro*, aptitud para lanzar conjuros de 2º nivel.

Beneficio: eliges un conjuro que conozcas y lo modificas permanentemente como si hubiera sido afectado por Ampliar conjuro, Prolongar conjuro, Conjurar sin moverse o Conjurar en silencio. El nivel del conjuro no cambia, ni tampoco, una vez elegidos, el sortilegio y la dote. A medida que avanzas de nivel, puedes elegir el mismo conjuro para volver a modificarlo con otros secretos de conjuro (ya sea con usos adicionales de esta dote o mediante la aptitud de clase). No debes conocer la dote metamágica que aplicas al conjuro.

Especial: puedes adquirir esta dote varias veces. Cada vez puedes elegir otro conjuro para modificarlo como si hubiera sido afectado por una de las dotes metamágicas mencionadas. También puede elegir el mismo sortilegio para múltiples aplicaciones de esta dote.

SEÑOR DEL FRÍO ABSOLUTO [METAMÁGICA] (RC)

Lord of the Uttercold

Gracias a un estudio profundo de los planos Elementales y de su relación con el plano de Energía negativa, has aprendido a manejar el frío absoluto.

Prerrequisitos: Saber (los Planos) 9 rangos, *Sustitución de energía (frío)*, aptitud para lanzar un conjuro con el descriptor "frío".

Beneficio: puedes convertir los conjuros con el descriptor "frío" en conjuros de frío absoluto. La mitad del daño infligido por un sortilegio de frío absoluto es por frío, y la otra mitad es por energía negativa. El TS del conjuro no cambia, pero las criaturas sólo pueden aplicar la resistencia o inmunidad al frío a la parte de daño por frío. Una criatura muerta viviente puede curarse con el daño por energía negativa de un conjuro de frío absoluto, aunque si no tiene resistencia al frío, los efectos de daño y curación se cancelan entre ellos.

Un sortilegio de frío absoluto usa un espacio de conjuros del nivel normal.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** Saber (los Planos) 6 rangos, *Sustitución de energía (frío)*, aptitud para lanzar un conjuro con el descriptor "frío".
- **Beneficio (Pathfinder):** podría funcionar perfectamente como en su versión de 3.5.

SUSTITUCIÓN DE ENERGÍA [METAMÁGICA] (RC)

Energy Substitution

Puedes modificar un conjuro basado en la energía para que use un tipo de energía diferente.

Prerrequisitos: Saber (arcano) 5 rangos, cualquier dote metamágica.

Beneficio: elige un tipo de energía (ácido, frío, electricidad o fuego). A partir de ahora puedes modificar cualquier conjuro para que use ese tipo de energía. Un sortilegio con la energía sustituida usa un espacio de conjuro del nivel normal. El descriptor de energía cambia al nuevo tipo de energía; por ejemplo, una *bola de fuego* compuesta de frío es un conjuro de evocación [frío].

Especial: puedes adquirir esta dote varias veces, eligiendo un tipo de energía diferente cada vez.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** Saber (arcano) 2 rangos, cualquier dote metamágica.

- **Beneficio (Pathfinder):** podría funcionar perfectamente como en su versión de 3.5.

SUSTITUCIÓN POR DAÑO NO LETAL [METAMÁGICA] (RC) *Nonlethal Substitution*

Puedes modificar un conjuro de energía para que cause daño no letal.

Prerrequisitos: Saber (arcano) 5 rangos, cualquier dote metamágica.

Beneficio: elige un tipo de energía (ácido, frío, electricidad o fuego). A partir de ahora puedes modificar cualquier conjuro con el descriptor elegido para que inflija daño no letal en vez de daño normal por energía. El conjuro no letal funciona normalmente en todos los aspectos excepto por el daño infligido; por ejemplo, una *bola de fuego* no letal tiene los mismos alcance y área, pero causa daño no letal en vez de daño por energía, no daña a objetos y no prenderá los combustibles del área.

Un conjuro no letal usa un espacio de conjuros de un nivel superior al normal.

Adaptación a las reglas de Pathfinder:

- **Prerrequisitos (Pathfinder):** Saber (arcano) 2 rangos, cualquier dote metamágica.
- **Beneficio (Pathfinder):** podría funcionar perfectamente como en su versión de 3.5.

TRADICIÓN OSCURA DE MOIL [METAMÁGICA] (RC)

Black Lore of Moil

Tus estudios en los siniestros conocimientos y técnicas de lanzamiento de conjuros de los antiguos Señores nocturnos de Moil hacen que tus conjuros de nigromancia sean especialmente poderosos.

Prerrequisitos: *Soltura con los conjuros (Soltura con una escuela de magia) (nigromancia)*, 7º nivel de lanzador.

Beneficio: cualquier conjuro de nigromancia que lances puede convertirse en un conjuro moiliano, causando 1d6 puntos de daño adicionales por energía negativa +1d6 por cada dos niveles de conjuro (+1d6 para los conjuros de nivel 1º, +2d6 para los de nivel 2º ó 3º, etcétera). Si el conjuro permite normalmente un TS, el objetivo sufre la mitad del daño por energía negativa si se salva, sea cual sea el resultado de la salvación sobre el efecto normal del conjuro.

Además de sus componentes de conjuro normales, un sortilegio moiliano requiere la creación y gasto de un hueso rúnico moiliano: un pequeño hueso humano (a menudo de falange) inscrito con marcas arca-



Una estudiante de la tradición oscura de Moil

nas cuidadosamente preparadas. Sólo los personajes entrenados en la tradición oscura de Moil conocen los secretos para crear huesos rúnicos. Su fabricación lleva una hora y requiere tintas y polvos especiales que cuestan 25 po por dado de daño de energía negativa que se genera. Por ejemplo, un hueso rúnico capaz de añadir 3d6 puntos de daño por energía negativa a un conjuro cuesta 75 po.

Aunque el máximo de daño por energía negativa que inflige un conjuro moiliano se basa en su nivel, el daño real está limitado por el hueso rúnico. Por ejemplo, si un hechicero lanza *dedo de la muerte* (un conjuro de 7º nivel, por lo que tendría +4d6) con un hueso rúnico de 75 po (3d6), el sortilegio sólo causa +3d6 puntos de daño por energía negativa adicional.

Un conjuro moiliano usa un espacio de conjuros del nivel normal del sortilegio.

TRASPASAR OCULTACIÓN MÁGICA [GENERAL, GUERRERO] (RC) *Pierce Magical Concealment*

Ignoras las posibilidades de fallo que proporcionan ciertos efectos mágicos.

Prerrequisitos: Con 13, *Lucha a ciegas*, *Asesino de mágicos*.

Beneficio: tu gran desprecio por la magia te permite ignorar las posibilidades de fallo que conceden conjuro o aptitudes sortílegas como *oscuridad*, *contorno borroso*, *bruma de oscurecimiento*, *forma fantasmal* (consulta la página 111 del *Arcano Completo, D&D 3.5*). Además, cuando te enfrentas a una criatura protegida por una *imagen múltiple*, puedes advertir inmediatamente a la criatura real. Tu aptitud para ignorar las posibilidades de fallo concedidas por la ocultación mágica no te permiten ignorar la ocultación no mágica (de modo que seguirías teniendo un 20% de posibilidades de fallo contra una criatura *invisible* que se oculta en la niebla, por supuesto).

Especial: adquirir esta dote reduce el nivel de lanzador de todos tus conjuros y aptitudes sortílegas en 4.

TRASPASAR PROTECCIÓN MÁGICA [GENERAL, GUERRERO] (RC) *Pierce Magical Protection*

Puedes superar las protecciones mágicas de tus enemigos.

Prerrequisitos: Con 13, *Asesino de mágicos*.

Beneficio: tu desprecio por la magia es tan fuerte que, como acción estándar, puedes realizar un ataque de cuerpo a cuerpo que ignora cualquier bonificador a la CA concedido por conjuros (incluidos los efectos de finalización o desencadenantes creados por objetos mágicos como varitas o pociones). Si causas daño a tu contrincante, también disipas automáticamente y al instante todos los conjuros y efectos de conjuro de contrincante que le conceden bonificadores a la CA.

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

VIGORIZAR CONJURO [METAMÁGICA] (RC) *Fortify Spell*

Puedes lanzar sortilegios que atraviesen más fácilmente la RC.

Beneficio: un conjuro vigorizado se trata como si tuviera un nivel de lanzador mayor a la hora de derrotar la RC de un objetivo. Prepara y lanza el conjuro en un espacio de conjuro más alto de lo normal, y cada nivel adicional te concede un bonificador +2 en las pruebas de penetración de conjuros. Los sortilegios que no están sujetos a la RC no son afectados.

Un conjuro vigorizado usa un espacio de conjuro de al menos un nivel mayor al real.



BLOQUE 3: OTRAS DOTES NO OFICIALES PARA PATHFINDER.

INTRODUCCIÓN:

A medida que he ido consultando dotes en diversos manuales de Pathfinder, D&D y Sistema d20, se me han ido ocurriendo diversas dotes nuevas que se podrían usar con las reglas de Pathfinder. Los motivos por los que se me ocurren estas dotes no oficiales inventadas por mí son muy diversos:

- En ocasiones me he encontrado con alguna dote que otorga ventajas o beneficios con armas de un tipo de daño, por ejemplo contundente, pero no hay ninguna dote que otorgue lo mismo para armas perforante o cortantes.
- Otras veces me he encontrado con dotes que en su término tienen el nombre de una raza en concreto, y de hecho esta raza es prerequisite de la dote. Y en ocasiones, si existe una raza muy similar en otros escenarios, planteo adaptar esa dote para dicha raza.

De este modo, aquí tienes una serie de dotes no oficiales inventadas por mí. Puedes modificarlas como tu quieras, a tu gusto y al de tus jugadores. ¡Disfrútalas!

DESCRIPCIÓN DE LAS DOTES:

Las descripciones de estas dotes no oficiales serían las siguientes:

DEFENSA KI ÁCIDA [COMBATE]

Al canalizar tu energía ki podrás envolver tu cuerpo con un sudario de ácido, que dañará a quien intente golpearte.

Prerrequisitos: Des 13, Sab 13, Impacto sin arma mejorado, Puño elemental, Puñetazo aturdidor, ataque base +8.

Beneficio: podrás gastar un uso de tu puñetazo aturdidor como acción rápida para envolver todo tu cuerpo con ácido primigenio de la tierra. Cualquier criatura que te golpee en cuerpo a cuerpo sufrirá 1d6 puntos de daño por ácido. 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 Puño elemental (podrá ignorar los demás prerrequisitos).

Comentario: para esta dote me he basado en la dote "Defensa ki ardiente", del "Manual del Jugador II, D&D 3.5".

DEFENSA KI CONGELADORA [COMBATE]

Al canalizar tu energía ki podrás envolver tu cuerpo con un sudario de ácido, que dañará a quien intente golpearte.

Prerrequisitos: Des 13, Sab 13, Impacto sin arma mejorado, Puño elemental, Puñetazo aturdidor, ataque base +8.

Beneficio: podrás gastar un uso de tu puñetazo aturdidor como acción rápida para envolver todo tu cuerpo con hielo elemental. Cualquier criatura que te golpee en cuerpo a cuerpo sufrirá 1d6 puntos de daño por frío. 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 Puño elemental (podrá ignorar los demás prerrequisitos).

Comentario: para esta dote me he basado en la dote "Defensa ki ardiente", del "Manual del Jugador II, D&D 3.5".

DEFENSA KI ELÉCTRIZANTE [COMBATE]

Al canalizar tu energía ki podrás envolver tu cuerpo con un sudario de ácido, que dañará a quien intente golpearte.

Prerrequisitos: Des 13, Sab 13, Impacto sin arma mejorado, Puño elemental, Puñetazo aturdidor, ataque base +8.

Beneficio: podrás gastar un uso de tu puñetazo aturdidor como acción rápida para envolver todo tu cuerpo con energía eléctrica. Cualquier criatura que te golpee en cuerpo a cuerpo sufrirá 1d6 puntos de daño por electricidad. 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 Puño elemental (podrá ignorar los demás prerrequisitos).

Comentario: para esta dote me he basado en la dote "Defensa ki ardiente", del "Manual del Jugador II, D&D 3.5".

IMPACTO BRUTAL CORTANTE [COMBATE]

Puedes dejar inconsciente a tus armas cortantes. 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 cortante, 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.

Comentario: para esta dote me he basado en la dote "Impacto brutal", del "Manual del Jugador II, D&D 3.5".

IMPACTO BRUTAL PERFORANTE [COMBATE]

Puedes dejar inconsciente a tus armas perforantes. 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 perforante, 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.

Comentario: para esta dote me he basado en la dote "Impacto brutal", del "Manual del Jugador II, D&D 3.5".

IMPACTO CORTANTE [COMBATE]

Empuñas un arma cortante con fuerza imparable, lo que te permite machacar cualquier defensa de tus enemigos.

Prerrequisito: Competencia con arma cortante, Soltura con arma cortante, Especialización con arma cortante, ataque base +14.

Beneficio: cuando emplees una acción de ataque completo mientras luches con cualquier arma cortante, 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.

Comentario: para esta dote me he basado en la dote "Impacto aplastante", del "Manual del Jugador II, D&D 3.5".

IMPACTO PERFORANTE [COMBATE]

Empuñas un arma perforante con fuerza imparable, lo que te permite machacar cualquier defensa de tus enemigos.

Prerrequisito: Competencia con arma perforante, Soltura con arma perforante, Especialización con arma perforante, ataque base +14.

Beneficio: cuando emplees una acción de ataque completo mientras luches con cualquier arma perforante, 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.

Comentario: para esta dote me he basado en la dote "Impacto aplastante", del "Manual del Jugador II, D&D 3.5".

KENDER AFORTUNADO

Traes suerte a aquellos con los que viajas.

Prerrequisito: kender (Dragonlance).

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.

Comentario: para esta dote me he basado en la dote "Mediano afortunado", de la "Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder".



APÉNDICES.

APÉNDICE I: APTITUDES ESPECIALES (PATHFINDER).

Las siguientes aptitudes especiales incluyen reglas comúnmente utilizadas por gran cantidad de criaturas, conjuros, y trampas.

Aptitudes extraordinarias (Ex): las aptitudes extraordinarias no son mágicas. Sin embargo, no son algo que todo el mundo pueda hacer, ni siquiera aprender sin un entrenamiento extenso. Los efectos o las zonas que niegan o interfieren la magia no afectan a las aptitudes extraordinarias.

Aptitudes sortílegas (St): las aptitudes sortílegas, como su nombre indica, son aptitudes mágicas muy parecidas a los conjuros. Estas aptitudes están sujetas a la resistencia a conjuros y a *disipar magia*, y no funcionan en zonas en las que la magia queda negada o suprimida (como un *campo antimagia*). Las aptitudes sortílegas pueden ser disipadas o contraconjuradas con normalidad.

Aptitudes sobrenaturales (Sb): las aptitudes sobrenaturales son mágicas, pero no sortílegas. No están sujetas a la resistencia a conjuros, y no funcionan en zonas en las que la magia queda negada o suprimida (como un *campo antimagia*). El efecto de una aptitud sobrenatural no puede ser disipado, ni está sujeto a contraconjuros. Consulta la tabla 16-1 para un resumen de los tipos de aptitudes especiales.

BONIFICADORES A LAS PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA:

Algunos conjuros y aptitudes incrementan tus puntuaciones de característica. Los incrementos con una duración de 1 día o menos conceden tan sólo bonificadores temporales. Por cada 2 puntos de incremento a una sola puntuación, se aplica un bonificador +1 a las habilidades y estadísticas indicadas en la aptitud relevante.

Fuerza: los incrementos temporales a tu puntuación de Fuerza te conceden un bonificador a las pruebas de habilidad basadas en la Fuerza, las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo, y las tiradas de ataque con armas (si se basan en la Fuerza). El bonificador también se aplica a tu Bonificador a las maniobras de combate (si tu tamaño es Pequeño o mayor), y a tu Defensa contra las maniobras de combate.

Destreza: los incrementos temporales a tu puntuación de Destreza te conceden un bonificador a las pruebas de habilidad basadas en la Destreza, tiradas de ataque a distancia, pruebas de iniciativa, y tiradas de salvación de Reflejos. También se aplica a tu Clase de armadura, a tu Bonificador a las maniobras de combate (si tu tamaño es Menudo o inferior), y a tu Defensa contra las maniobras de combate.

Constitución: los incrementos temporales a tu puntuación de Constitución te conceden un bonificador a las tiradas de salvación de Fortaleza. Además, multiplica tus Dados de golpe totales por este bonificador, y suma la cifra obtenida a tus puntos de golpe actuales y totales. Cuando el bonificador acaba, quita este total de tus puntos de golpe actuales y totales.

Inteligencia: los incrementos temporales a tu puntuación de Inteligencia te conceden un bonificador a las pruebas de habilidad basa-

das en la Inteligencia. Este bonificador también se aplica a la CD de cualquier conjuro basada en la Inteligencia.

Sabiduría: los incrementos temporales a tu puntuación de Sabiduría te conceden un bonificador a las pruebas de habilidad basadas en la Sabiduría, y a las tiradas de salvación de Voluntad. Éste bonificador también se aplica a la CD de cualquier conjuro basada en la Sabiduría.

Carisma: los incrementos temporales a tu puntuación de Carisma te conceden un bonificador a las pruebas de habilidad basadas en el Carisma. Éste bonificador también se aplica a la CD de cualquier conjuro basada en el Carisma, y a la CD para resistir tu energía canalizada.

Bonificadores permanentes: los bonificadores a las puntuaciones de característica que duran más de 1 día, lo que hacen es incrementar la puntuación de característica relevante al cabo de 24 horas. Modifica todas las habilidades y estadísticas relacionadas con esta aptitud, lo que podría hacer que obtuvieras puntos de habilidad, puntos de golpe, y otros bonificadores. Estos bonificadores deberían anotarse aparte en caso de que se puedan perder.

DAÑO, PENALIZACIONES Y CONSUNCIÓN DE LAS PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA:

Las enfermedades, los venenos, los conjuros, y otras aptitudes pueden todo ello infligir daño directamente a tus puntuaciones de característica. Este daño no reduce realmente una aptitud, sino que aplica un penalizador a las habilidades y estadísticas basadas en la misma.

Por cada 2 puntos de daño que sufras a una aptitud, aplica un penalizador -1 a todas las habilidades y estadísticas relacionadas con la misma. Si la cantidad de daño de característica que has sufrido es igual o mayor a tu puntuación en la misma, quedas inmediatamente inconsciente a menos que el daño sea menor que tu puntuación de característica. La única excepción a esto, es tu puntuación de Constitución. Si el daño a tu Constitución es igual o mayor a tu puntuación en la misma, mueres. Si no se indica lo contrario, el daño a tus puntuaciones de característica se cura al ritmo de 1 punto por día para cada puntuación de característica dañada. El daño de característica se puede curar mediante conjuros como *restablecimiento menor*.

Algunos conjuros y aptitudes hacen que sufras un penalizador a tu puntuación de característica durante un período de tiempo limitado. Mientras surten efecto, estos penalizadores funcionan exactamente igual que el daño de característica, pero no pueden hacer que quedes inconsciente o que mueras. En esencia, los penalizadores no pueden disminuir tu puntuación de característica a menos de 1. (Ver tabla de la siguiente página).

	Ex	St	Sb
Disipar	No	Sí	No
Resistencia a conjuros	No	Sí	No
Campo antimagia	No	Sí	Sí
Ataque de oportunidad	No	Sí	No

Disipar: ¿pueden disipar magia y conjuros similares disipar los efectos de las aptitudes de este tipo?

Resistencia a conjuros: ¿Protege la resistencia a conjuros a una criatura de estas aptitudes?

Campo antimagia: ¿Suprime un campo antimagia o magia similar esta aptitud?

Ataque de oportunidad: ¿Provoca ataques de oportunidad el uso de esta aptitud de la forma que lo hace lanzar un conjuro?

Fuerza: el daño a tu puntuación de Fuerza hace que sufras penalizadores a las pruebas de habilidad basadas en la Fuerza, a las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo, y a las tiradas de daño con armas (si se basan en la Fuerza). El penalizador también se aplica a tu Bonificador a las maniobras de combate (si tu tamaño es Pequeño o mayor), y a tu Defensa contra las maniobras de combate.

Destreza: el daño a tu puntuación de Destreza hace que sufras penalizadores a las pruebas de habilidad basadas en la Destreza, a las tiradas de ataque a distancia, a las pruebas de iniciativa, y a las tiradas de salvación de Reflejos. El penalizador también se aplica a tu Clase de armadura, a tu Bonificador a las maniobras de combate (si tu tamaño es Menudo o menor), y a tu Defensa contra las maniobras de combate.

Constitución: el daño a tu puntuación de Constitución hace que sufras penalizadores a tus tiradas de salvación de Fortaleza. Además, multiplica tu total de Dados de golpe por este penalizador y resta dicha cantidad de tus puntos de golpe actuales y totales. Los puntos de golpe perdidos se recuperan en cuanto se cura el daño a tu Constitución.

Inteligencia: el daño a tu puntuación de Inteligencia hace que sufras penalizadores a las pruebas de habilidad basadas en la Inteligencia. Este penalizador también se aplica a la CD de cualquier conjuro basada en la Inteligencia.

Sabiduría: el daño a tu puntuación de Sabiduría hace que sufras penalizadores a las pruebas de habilidad basadas en la Sabiduría, y a las tiradas de salvación de Voluntad. Este penalizador también se aplica a la CD de cualquier conjuro basada en la Sabiduría.

Carisma: el daño a tu puntuación de Carisma hace que sufras penalizadores a las pruebas de habilidad basadas en el Carisma. Este penalizador también se aplica a la CD de cualquier conjuro basada en el Carisma, y a la CD para resistir a tu energía canalizada.

Consunción de característica: la consunción de característica reduce realmente la puntuación de la característica relevante. Modifica todas las habilidades y estadísticas relacionadas con dicha característica, lo que puede hacer que pierdas puntos de habilidad, puntos de golpe, y otros bonificadores. La consunción de característica puede ser curada mediante el uso de conjuros como *restablecimiento*.

AFLICCIONES:

Desde maldiciones hasta venenos, pasando por enfermedades, hay cierta cantidad de aflicciones que pueden afectar a una criatura. Si bien cada una de ellas tiene un efecto diferente, todas ellas funcionan con el mismo sistema básico. Todas las aflicciones conceden una tirada de salvación cuando se contraen. Si ésta tiene éxito, la criatura no sufre de la aflicción, ni necesita llevar a cabo ninguna tirada posterior. Si falla la tirada de salvación, la criatura es víctima de la aflicción y debe enfrentarse a sus efectos.

Las aflicciones requieren que una criatura lleve a cabo una tirada de salvación después de un período de tiempo, para evitar sufrir ciertos penalizadores. Con la mayoría de aflicciones, si se lleva a cabo con éxito cierta cantidad de tiradas de salvación consecutivas, la aflicción queda eliminada y no hacen falta más salvaciones. Algunas otras, por lo general sobrenaturales, no pueden curarse solamente mediante tiradas de salvación, y requieren la ayuda de magia poderosa para eliminarse. Cada aflicción se presenta como un bloque corto de información, para ayudarte mejor a juzgar sus resultados.

Nombre: este es el nombre de la aflicción.

Tipo: este es el tipo de la aflicción, como por ejemplo una maldición, enfermedad, o veneno. También podría incluir el medio de contraerla, como por ejemplo contagio, ingestión, inhalación, herida, conjuro, o trampa.

Salvación: aquí se informa del tipo de salvación necesaria para evitar contraerla, así como de la CD de la misma. A menos que se indique lo contrario, ésta es también la salvación para evitar los efectos de la aflicción una vez contraída, así como la CD de cualquier prueba de nivel de lanzador necesaria para acabar con la aflicción mediante la magia, como por ejemplo *quitar maldición*, o *neutralizar veneno*.

Incubación: algunas aflicciones tienen una cantidad de tiempo variable antes de actuar. Las criaturas que entran en contacto con una aflicción que tiene un período de incubación deben llevar a cabo una tirada de salvación de inmediato. Un éxito significa que la aflicción se evita, y no hay que llevar a cabo más tiradas de salvación. Un fallo significa que la criatura ha contraído la aflicción y debe empezar a llevar a cabo salvaciones adicionales una vez ha pasado el período de incubación. Los efectos de la aflicción no comienzan hasta después del período de incubación, y sólo si se fallan más tiradas de salvación.

Frecuencia: esto indica cada cuánto tiempo hay que llevar a cabo las tiradas de salvación periódicas una vez se ha contraído la aflicción (pasado el período de incubación, si es el caso). Si bien algunas aflicciones duran hasta que se curan, otras acaban de forma prematura, incluso si el personaje no se cura por otros medios. Si una aflicción acaba tras un período fijo de tiempo, se indicará en la frecuencia. Por ejemplo, una enfermedad con una frecuencia de '1/día' dura hasta que se cura, pero un veneno con una frecuencia de '1/asalto durante 6 asaltos' acaba una vez han transcurrido 6 asaltos. Las aflicciones que no tienen frecuencia ocurren sólo una vez, inmediatamente después de contraerlas (o después del período de incubación si se indica uno).

Efecto: este es el efecto que el personaje sufre cada vez, si falla su tirada de salvación contra la aflicción. La mayoría de aflicciones causan daño de característica, o daño en puntos de golpe. Estos efectos

tos son acumulativos, pero pueden curarse de forma normal. Otras aflicciones hacen que la criatura sufra penalizadores u otros efectos que, a veces, son acumulativos, con el resto sólo afectando a la criatura si ha fallado su salvación más reciente. Algunas aflicciones tienen efectos diferentes después de fallar la primera salvación; suelen tener un efecto inicial, que tiene lugar cuando se falla la primera salvación, y un efecto secundario cuando se fallan salvaciones adicionales, como se indica en el texto. El daño a los puntos de golpe y a las puntuaciones de característica causado por una aflicción no puede ser curado de forma natural mientras la aflicción persiste.

Cura: esto indica cómo se cura la aflicción. Comúnmente, es una cantidad de tiradas de salvación que debe llevarse a cabo de forma consecutiva. Incluso si la aflicción tiene una frecuencia limitada, podría curarse prematuramente si se consiguen suficientes tiradas de salvación. El daño a los puntos de golpe y a las puntuaciones de característica no se elimina cuando se cura una aflicción, sino que debe curarse normalmente. Las aflicciones sin una entrada de cura sólo pueden curarse mediante conjuros poderosos, como por ejemplo *neutralizar veneno* o *quitar maldición*. No importa cuántas tiradas de salvación se consigan, estas aflicciones continúan afectando al objetivo.

Ejemplo: Valeros quedó expuesto a la enfermedad del dolor carmesí. Falló una salvación de Fortaleza CD 15 para evitar contraerla por lo que, tras el período de incubación de 1d3 días, debe llevar a cabo otra salvación de Fortaleza CD 15 para evitar sufrir 1d6 puntos de daño a la Fuerza. A partir de ese momento debe llevar a cabo una salvación de Fortaleza CD 15 cada día (de acuerdo con la frecuencia de la enfermedad) para evitar más daño a la Fuerza. Si consigue sus salvaciones de Fortaleza en dos días consecutivos, queda curado de la enfermedad y cualquier daño sufrido empieza a curar con normalidad.

MALDICIONES:

Pícaros poco cuidadosos al saquear una tumba, héroes borrachos insultando a un mago poderoso, y aventureros atolondrados que recogen espadas antiguas, todos ellos podrían ser víctimas de maldiciones. Estas aflicciones mágicas pueden tener una amplia variedad de efectos, desde un simple penalizador a ciertas pruebas, a transformar a la víctima en un sapo. Algunas pueden hacer incluso que el afligido se pudra lentamente, no dejando tras de sí nada más que polvo. A diferencia de otras aflicciones, la mayoría de maldiciones no puede curarse mediante cierta cantidad de tiradas de salvación con éxito. Sin embargo, las maldiciones se pueden curar mediante la magia, por lo general mediante conjuros como *quitar maldición* y *romper encanta-miento*. Si bien algunas causan un deterioro progresivo, otras infligen un penalizador estático desde el momento en el que se contraen, ni disipándose a lo largo del tiempo, ni empeorando. Además, hay cierta cantidad de objetos mágicos que actúa como maldiciones. Consulta el Capítulo 15 para una descripción de estos objetos malditos.

Los siguientes ejemplos presentan tan solo unas cuantas de las posibilidades a la hora de crear maldiciones.

CONJURO DE POLIMORFAR FUNESTO

Tipo maldición, conjuro; **Salvación** Fortaleza CD 17 niega, Voluntad CD 17 parcial **Efecto** transforma al sujeto en un lagarto; ver descripción de *polimorfar funesto*. **Tipo** maldición, herida; **Salvación** Fortaleza CD 15 niega, Voluntad CD 15 para evitar los efectos **Incubación** hasta la siguiente luna llena; **Frecuencia** en las noches de luna llena o cuando el personaje está herido **Efecto** el sujeto se transforma en un lobo controlado por el DJ hasta la mañana siguiente.

INFORTUNIO

Tipo maldición; **Salvación** Voluntad CD 20 niega, no hay salvación para evitar los efectos **Frecuencia** 1/hora **Efecto** el sujeto debe repetir cualquier tirada que el DJ decida, y quedarse con el peor de los resultados

MALDICIÓN DE LOS SIGLOS

Tipo maldición; **Salvación** Voluntad CD 17 **Frecuencia** 1/día **Efecto** envejece 1 año

PUTRIDEZ DE MOMIA

Tipo maldición, enfermedad, herida; **Salvación** Fortaleza CD 16 **Incubación** 1 minuto; **Frecuencia** 1/día **Efecto** 1d6 puntos de daño a la Con y 1d6 puntos de daño al Car; **Cura** la podredumbre de momia sólo se puede curar lanzando *quitar maldición* y *quitar enfermedad* con menos de 1 minuto de diferencia entre sí.

TRAMPA DE LANZAR MALDICIÓN

Tipo maldición, conjuro, trampa; **Salvación** Voluntad CD 14 **Efecto** penalizador -6 a la Fuerza.

ENFERMEDADES:

Desde una pestilencia generalizada a la mordedura de una rata terrible, las enfermedades son una seria amenaza tanto para la gente común como para los aventureros. Las enfermedades raramente tienen frecuencia limitada, pero la mayoría tiene un período de incubación largo, que también puede ser variable. La mayoría de enfermedades puede curarse mediante cierto número de tiradas de salvación consecutivas, o mediante conjuros como *quitar enfermedad*.

Las siguientes muestras representan tan sólo algunas de las posibilidades a la hora de crear enfermedades.

ASCUA MENTAL

Tipo enfermedad, inhalación; **Salvación** Fortaleza CD 12 **Incubación** 1 día; **Frecuencia** 1/día **Efecto** 1d4 puntos de daño a la Int; **Cura** 2 salvaciones consecutivas

DOLOR CARMESÍ

Tipo enfermedad, herida; **Salvación** Fortaleza CD 15 **Incubación** 1d3 días; **Frecuencia** 1/día **Efecto** 1d6 puntos de daño a la Fue; **Cura** 2 salvaciones consecutivas

ESCALOFRÍOS DIABÓLICOS

Tipo enfermedad, herida; **Salvación** Fortaleza CD 14 **Incubación** 1d4 días; **Frecuencia** 1/día **Efecto** 1d4 puntos de daño a la Fue; **Cura** 3 salvaciones consecutivas

FIEBRE DE LA MUGRE

Tipo enfermedad, herida; **Salvación** Fortaleza CD 12 **Incubación** 1d3 días; **Frecuencia** 1/día **Efecto** 1d3 puntos de daño a la Des, y 1d3 puntos de daño a la Con; **Cura** 2 salvaciones consecutivas

FIEBRE DEMONÍACA

Tipo enfermedad, herida; **Salvación** Fortaleza CD 18 **Incubación** 1 día; **Frecuencia** 1/día **Efecto** 1d6 puntos de daño a la Con, el sujeto debe llevar a cabo una segunda salvación de Fort o 1 punto de daño se convierte en consunción; **Cura** 2 salvaciones consecutivas

FIEBRE HILARANTE

Tipo enfermedad, inhalación; **Salvación** Fortaleza CD 16 **Incubación** 1 día; **Frecuencia** 1/día **Efecto** 1d6 puntos de daño a la Sab; **Cura** 2 salvaciones consecutivas

LEPRA

Tipo enfermedad, contacto, inhalación o herida; **Salvación** Fortaleza CD 12 niega, Fortaleza CD 20 evita los efectos **Incubación** 2d4 semanas; **Frecuencia** 1/semana **Efecto** 1d2 puntos de daño al Car; **Cura** 2 salvaciones consecutivas

MAL DE CEGUERA

Tipo enfermedad, ingestión; **Salvación** Fortaleza CD 16 **Incubación** 1d3 días; **Frecuencia** 1/día **Efecto** 1d4 puntos de daño a la Fue; si son más de 2, el sujeto debe llevar a cabo una segunda salvación de Fort o queda cegado permanentemente; **Cura** 2 salvaciones consecutivas

MUERTE VISCOSA

Tipo enfermedad, contacto; **Salvación** Fortaleza CD 14 **Incubación** 1 día; **Frecuencia** 1/día **Efecto** 1d4 puntos de daño a la Con, el sujeto debe llevar a cabo una segunda salvación de Fort o 1 punto de daño se convierte en consunción; **Cura** 2 salvaciones consecutivas

PESTE BUBÓNICA

Tipo enfermedad, herida o inhalación; **Salvación** Fortaleza CD 17 **Incubación** 1 día; **Frecuencia** 1/día **Efecto** 1d4 puntos de daño a la Con, 1 punto de daño al Car, y el sujeto queda fatigado; **Cura** 2 salvaciones consecutivas

TEMBLEQUEO

Tipo enfermedad, contacto; **Salvación** Fortaleza CD 13 **Incubación** 1 día; **Frecuencia** 1/día **Efecto** 1d8 puntos de daño a la Des; **Cura** 2 salvaciones consecutivas.

VENENO:

No hay otra aflicción tan común como el veneno. Desde los colmillos de una víbora hasta la daga manchada de icor de un asesino, el veneno es una amenaza constante. Los venenos se pueden curar mediante ti-radas de salvación con éxito, y conjuros como *neutralizar veneno*.

Los venenos de contacto se transmiten en el momento en que alguien toca el veneno con la piel desnuda. Dichos venenos pueden utilizarse como venenos de herida. Los venenos de contacto suelen tener un período de incubación de 1 minuto y una frecuencia de 1

minuto. Los venenos de ingestión actúan cuando alguien come o bebe el veneno. Suelen tener un período de incubación de 10 minutos y una frecuencia de 1 minuto. Los venenos de herida no suelen tener período de incubación, y tienen una frecuencia de 1 asalto. Los venenos de inhalación actúan en el momento en que una criatura entra en un área que los contiene. La mayoría llenan volúmenes de hasta 10 pies cúbicos (0,28 m³) por dosis. Las criaturas pueden intentar contener el aliento para evitar inhalar la toxina, y quienes lo hacen tienen un 50% de probabilidad de evitar la salvación de Fortaleza de cada asalto. Consulta las reglas sobre contener el aliento y asfixia en el capítulo 13. Ten en cuenta que un personaje que normalmente se asfixiaría intentando contener el aliento, en vez de eso empieza a respirar normalmente de nuevo.

A diferencia de otras aflicciones, dosis múltiples del mismo veneno se apilan. Los venenos transmitidos por herida y contacto no pueden infligir más de una dosis a la vez, pero los inhalados y los ingeridos pueden infligir dosis múltiples a la vez. Cada dosis adicional prolonga la duración total del veneno (tal y como se indica en frecuencia) en la mitad de su duración total. Además, cada dosis de veneno aumenta en +2 la CD para resistirlo, incremento que es acumulativo. Dosis múltiples no alteran las condiciones de curación del veneno, y cumplirlas acaba con la aflicción para todas las dosis. Por ejemplo, un personaje es mordido tres veces el mismo asalto por un trío de arañas monstruosas Medianas, que le inyectan otras tantas dosis de veneno de araña Mediana. El desafortunado personaje tiene que llevar a cabo salvaciones de Fortaleza CD 18 durante los siguientes 8 asaltos. Afortunadamente, una sola salvación con éxito cura al personaje de las tres dosis de veneno.

Aplicar veneno a un arma o a una pieza de munición es una acción estándar. Cuando un personaje aplica o prepara un veneno para su uso, hay una probabilidad del 5% de que se exponga a sí mismo al veneno y tenga que salvar contra el mismo de la forma normal, lo que no consume la dosis del mismo. Cuando un personaje ataca con un arma envenenada, si la tirada de ataque resulta en un 1 natural, se expone a sí mismo al veneno. La dosis del mismo que hay sobre el arma se consume cuando ésta golpea a una criatura o es tocada por quien la empuña. Los personajes con el rasgo de clase uso de venenos no corren el riesgo de envenenarse accidentalmente.

Los venenos se pueden fabricar utilizando Artesanía (alquimia). La CD para fabricar un veneno es igual a la CD de su salvación de Fortaleza. Una tirada de un 1 natural en una prueba de Artesanía mientras se fabrica un veneno expone a su fabricante al mismo. Los artesanos con el rasgo de clase uso de venenos no corren el riesgo de envenenarse al utilizar Artesanía para fabricar un veneno.

Los siguientes ejemplos son tan solo algunas de las posibilidades de creación de venenos.

ACEITE DE GÁRRALA

Tipo veneno, ingestión; **Salvación** Fortaleza CD 15 **Incubación** 1 minuto **Efecto** inconsciencia 1d3 horas; **Cura** 1 salvación

ACEITE DE SANGREVERDE

Tipo veneno, herida; **Salvación** Fortaleza CD 13 **Frecuencia** 1/asalto durante 4 asaltos **Efecto** 1 punto de daño a la Con; **Cura** 1 salvación

Tabla 16-2: algunos venenos

Nombre	Tipo	CD Fort.	Incubación	Frecuencia	Efecto	Cura	Coste
Aceite de gárrala	ingestión	15	1 min.	—	inconsciencia 1d3 horas	1 salv.	90 po
Aceite de sangreverde	herida	13	—	1/as. en 4 as.	1 Con	1 salv.	100 po
Acónito (matalobos)	ingestión	16	10 min.	1/min. en 6 min.	1d3 Con	1 salv.	500 po
Arsénico	ingestión	13	10 min.	1/min. en 4 min.	1d2 Con	1 salv.	120 po
Belladona	ingestión	14	10 min.	1/min. en 6 min.	1d2 fue, ver texto	1 salv.	100 po
Bilis de dragón	contacto	26	—	1/as. en 6 as.	1d3 Fue	—	1.500 po
Bruma de la demencia	inhalación	15	—	1/as. en 6 as.	1d3 Sab	1 salv.	1.500 po
Cicuta	ingestión	18	10 min.	1/min. en 6 min.	1d6 Des, ver texto	2 salv.	2.500 po
Efluvios somarreros	inhalación	18	—	1/as. en 6 as.	Consunción 1 Con/1d3 Con	2 salv.	2.100 po
Esencia de sombra	herida	17	—	1/as. en 6 as.	Consunción 1 Fue/1d2 Fue	1 salv.	250 po
Extracto de loto negro	contacto	20	1 min.	1/as. en 6 as.	1d6 Con	2 salv.	4.500 po
Hiñito azul	herida	14	—	1/as. en 2 as.	1 Con, inconsciente 1d3 horas	1 salv.	120 po
Hoja mortal	herida	20	—	1/as. en 6 as.	1d3 Con	2 salv.	1.800 po
Hongo listado	ingestión	11	10 min.	1/min. en 4 min.	1d3 Sab, 1 Int	1 salv.	180 po
Lágrimas de la muerte	contacto	22	1 min.	1/min. en 6 min.	1d6 Con y paralizado 1 min.	—	6.500 po
Musgo del Ello	ingestión	14	10 min.	1/min. en 6 min.	1d3 Int	1 salv.	125 po
Pasta de raíz de viraguia	contacto	16	1 min.	1/min. en 6 min.	1d2 Des	1 salv.	250 po
Polvo de liche	ingestión	17	10 min.	1/min. en 6 min.	1d3 Fue	2 salv.	400 po
Polvo de ungol	inhalación	15	—	1/as. en 4 as.	Consunción 1 Car/1d2Car	1 salv.	1.000 po
Pólvoras de asaltante oscuro	ingestión	18	10 min.	1/min. en 6 min.	1d3 Con y 1 Fue	2 salv.	800 po
Raíz de sanguinaria	herida	12	1 as.	1/as. en 4 as.	1 Con y 1Sab	1 salv.	100 po
Raíz de terinav	contacto	16	1 min.	1/min. en 6 min.	1d3 Des	1 salv.	400 po
Residuo de hoja de cativera	contacto	16	1 min.	1/min. en 6 min.	2d12 pg/1 Con	1 salv.	300 po
Sueño del rey	ingestión	19	1 día	1/día	Consunción 1 Con	2 salv.	5.000 po
Vapor de pesadilla	inhalado	20	—	1/as. en 6 as.	1 Sab y confundido 1 as.	2 salv.	1.800 po
Veneno de araña Mediana	herida	14	—	1/as. en 4 as.	1d2 fue	1 salv.	150 po
Veneno de avispa gigante	herida	18	—	1/as. en 6 as.	1d2 Des	1 salv.	210 po
Veneno de ciempiés Pequeño	herida	11	—	1/as. en 4 as.	1 Des	1 salv.	90 po
Veneno de escorpión Grande	herida	17	—	1/as. en 6 as.	1d2 Fue	1 salv.	200 po
Veneno de gusano púrpura	herida	24	—	1/as. en 6 as.	1d3 Fue	2 salv.	700 po
Veneno de víbora negra	herida	11	—	1/as. en 6 as.	1d2 Con	1 salv.	120 po
Veneno de wyvern	herida	17	—	1/as. en 6 as.	1d4 Con	2 salv.	3.000 po
Veneno drow	herida	13	—	1/min. en 2 min.	inconsciente 1 min./2d4 horas	1 salv.	75 po
Veneno prismático verde	conjuro	varía	—	1/as. en 6 as.	Muerte/1 Con	2 salv.	—
Vomicalia	contacto	13	1 min.	1/min. en 6 min.s	1d3 Con	1 salv.	650 po

ACÓNITO (MATALOBOS)

Tipo veneno, ingestión; **Salvación** Fortaleza CD 16 **Incubación** 10 minutos; **Frecuencia** 1/minuto durante 6 minutos **Efecto** 1d3 puntos de daño a la Con; **Cura** 1 salvación

ARSÉNICO

Tipo veneno, ingestión; **Salvación** Fortaleza CD 13 **Incubación** 10 minutos; **Frecuencia** 1/minuto durante 4 minutos **Efecto** 1d2 punto de daño a la Con; **Cura** 1 salvación

BELLADONA

Tipo veneno, ingestión; **Salvación** Fortaleza CD 14 **Incubación** 10 minutos; **Frecuencia** 1/minuto durante 6 minutos **Efecto** 1d2 puntos de daño a la Fue, el sujeto puede salvar para curarse de una aflicción de licantrópía contraída hasta 1 hora antes; **Cura** 1 salvación

BILIS DE DRAGÓN

Tipo veneno, contacto; **Salvación** Fortaleza CD 26 **Frecuencia** 1/asalto durante 6 asaltos **Efecto** 1d3 puntos de daño a la Fue

BRUMA DE LA DEMENCIA

Tipo veneno, inhalación; **Salvación** Fortaleza CD 15 **Frecuencia** 1/asalto durante 6 asaltos **Efecto** 1d3 puntos de daño a la Sab; **Cura** 1 salvación

CICUTA

Tipo veneno, ingestión; **Salvación** Fortaleza CD 18 **Incubación** 10 minutos; **Frecuencia** 1/minuto durante 6 minutos **Efecto** 1d6 puntos de daño a la Des, las criaturas reducidas a Des 0 se asfixian; **Cura** 2 salvaciones consecutivas

EFLUVIOS SOMARREROS

Tipo veneno, inhalación; **Salvación** Fortaleza CD 18 **Frecuencia** 1/asalto durante 6 asaltos **Efecto inicial** 1 punto de consunción de Con; **Efecto secundario** 1d3 puntos de daño a la Con; **Cura** 2 salvaciones consecutivas

ESENCIA DE SOMBRA

Tipo veneno, herida; **Salvación** Fortaleza CD 17 **Frecuencia** 1/asalto durante 6 asaltos **Efecto inicial** 1 punto de consunción de Fue; **Efecto secundario** 1d2 puntos de daño a la Fue; **Cura** 1 salvación

EXTRACTO DE LOTO NEGRO

Tipo veneno, contacto; **Salvación** Fortaleza CD 20 **Incubación** 1 minuto; **Frecuencia** 1/asalto durante 6 asaltos **Efecto** 1d6 puntos de daño a la Con; **Cura** 2 salvaciones consecutivas

HIÑITO AZUL

Tipo veneno, herida; **Salvación** Fortaleza CD 14 **Frecuencia** 1/asalto durante 2 asaltos **Efecto inicial** 1 punto de consunción de Con; **Efecto secundario** inconsciencia 1d3 horas; **Cura** 1 salvación

HOJA MORTAL

Tipo veneno, herida; **Salvación** Fortaleza CD 20 **Frecuencia** 1/asalto durante 6 asaltos **Efecto** 1d3 puntos de daño a la Con; **Cura** 2 salvaciones consecutivas

HONGO LISTADO

Tipo veneno, ingestión; **Salvación** Fortaleza CD 11 **Incubación** 10 minutos; **Frecuencia** 1/minuto durante 4 minutos **Efecto** 1d3 puntos de daño a la Sab, y 1 a la Int; **Cura** 1 salvación

LÁGRIMAS DE LA MUERTE

Tipo veneno, contacto; **Salvación** Fortaleza CD 22 **Incubación** 1 minuto; **Frecuencia** 1/minuto durante 6 minutos **Efecto** 1d6 puntos de daño a la Con, y paralizado 1 minuto

MUSGO DEL ELLO

Tipo veneno, ingestión; **Salvación** Fortaleza CD 14 **Incubación** 10 minutos; **Frecuencia** 1/minuto durante 6 minutos **Efecto** 1d3 puntos de daño a la Int; **Cura** 1 salvación

PASTA DE RAÍZ DE VIRAGUIA

Tipo veneno, contacto; **Salvación** Fortaleza CD 16 **Incubación** 1 minuto; **Frecuencia** 1/minuto durante 6 minutos **Efecto** 1d2 puntos de daño a la Des; **Cura** 1 salvación

POLVO DE LICHE

Tipo veneno, ingestión; **Salvación** Fortaleza CD 17 **Incubación** 10 minutos; **Frecuencia** 1/minuto durante 6 minutos **Efecto** 1d3 puntos de daño a la Fue; **Cura** 2 salvaciones consecutivas

POLVO DE UNGOL

Tipo veneno, inhalación; **Salvación** Fortaleza CD 15 **Frecuencia** 1/asalto durante 4 asaltos **Efecto inicial** 1 punto de consunción de Car; **Efecto secundario** 1d2 puntos de daño al Car; **Cura** 1 salvación

PÓLVORAS DE ASALTANTE OSCURO

Tipo veneno, ingestión; **Salvación** Fortaleza CD 18 **Incubación** 10 minutos; **Frecuencia** 1/minuto durante 6 minutos **Efecto** 1d3 puntos de daño a la Con y 1 de daño a la Fue; **Cura** 2 salvaciones consecutivas

RAÍZ DE SANGUINARIA

Tipo veneno, herida; **Salvación** Fortaleza CD 12 **Incubación** 1 asalto; **Frecuencia** 1/asalto durante 4 asaltos **Efecto** 1 punto de daño a la Con y 1 punto de daño a la Sab; **Cura** 1 salvación

RAÍZ DE TERINAV

Tipo veneno, contacto; **Salvación** Fortaleza CD 16 **Incubación** 1 minuto; **Frecuencia** 1/minuto durante 6 minutos **Efecto** 1d3 puntos de daño a la Des; **Cura** 1 salvación

RESIDUO DE HOJA DE CATIVERA

Tipo veneno, contacto; **Salvación** Fortaleza CD 16 **Incubación** 1 minuto; **Frecuencia** 1/minuto durante 6 minutos **Efecto inicial** 2d12 pg de daño; **Efecto secundario** 1 punto de daño a la Con; **Cura** 1 salvación

SUEÑO DEL REY

Tipo veneno, ingestión; **Salvación** Fortaleza CD 19 **Incubación** 1 día; **Frecuencia** 1/día **Efecto** 1 punto de consunción de Con; **Cura** 2 salvaciones consecutivas

VAPOR DE PESADILLA

Tipo veneno, inhalación; **Salvación** Fortaleza CD 20 **Frecuencia** 1/asalto durante 6 asaltos **Efecto** 1 punto de daño a la Sab, y confundido 1 asalto; **Cura** 2 salvaciones consecutivas

VENENO DE ARAÑA MEDIANA

Tipo veneno, herida; **Salvación** Fortaleza CD 14 **Frecuencia** 1/asalto durante 4 asaltos **Efecto** 1d2 puntos de daño a la Fue; **Cura** 1 salvación

VENENO DE AVISPA GIGANTE

Tipo veneno, herida; **Salvación** Fortaleza CD 18 **Frecuencia** 1/asalto durante 6 asaltos **Efecto** 1d2 puntos de daño a la Des; **Cura** 1 salvación

VENENO DE CIEMPIÉS PEQUEÑO

Tipo veneno, herida; **Salvación** Fortaleza CD 11 **Frecuencia** 1/asalto durante 4 asaltos **Efecto** 1 punto de daño a la Des; **Cura** 1 salvación

VENENO DE ESCORPIÓN GRANDE

Tipo veneno, herida; **Salvación** Fortaleza CD 17 **Frecuencia** 1/asalto durante 6 asaltos **Efecto** 1d2 puntos de daño a la Fue; **Cura** 1 salvación

VENENO DE GUSANO PÚRPURA

Tipo veneno, herida; **Salvación** Fortaleza CD 24 **Frecuencia** 1/asalto durante 6 asaltos **Efecto** 1d3 puntos de daño a la Fue; **Cura** 2 salvaciones consecutivas

VENENO DE VÍBORA NEGRA

Tipo veneno, herida; **Salvación** Fortaleza CD 11 **Frecuencia** 1/asalto durante 6 asaltos **Efecto** 1d2 puntos de daño a la Con; **Cura** 1 salvación

VENENO DE WYVERN

Tipo veneno, herida; **Salvación** Fortaleza CD 17 **Frecuencia** 1/asalto durante 6 asaltos **Efecto** 1d4 puntos de daño a la Con; **Cura** 2 salvaciones consecutivas

VENENO DROW

Tipo veneno, herida; **Salvación** Fortaleza CD 13 **Frecuencia** 1/minuto durante 2 minutos **Efecto inicial** inconsciencia 1 minuto; **Efecto secundario** Inconsciencia 2d4 horas; **Cura** 1 salvación

VENENO PRISMÁTICO VERDE

Tipo veneno, conjuro; **Salvación** Fort CD varía según el conjuro **Frecuencia** 1/asalto durante 6 asaltos **Efecto inicial** muerte; **Efecto secundario** 1 punto de daño a la Con; **Cura** 2 salvaciones consecutivas. Ver *esfera prismática*, *muro prismático*, o *rociada prismática*, para más detalles.

VOMICALIA

Tipo veneno, contacto; **Salvación** Fortaleza CD 13 **Incubación** 1 minuto; **Frecuencia** 1/minuto durante 6 minutos **Efecto** 1d3 puntos de daño a la Con; **Cura** 1 salvación

ATAQUES MORTALES:

En la mayoría de casos, un ataque mortal permite a la víctima una salvación de Fortaleza para evitar el efecto, pero si falla, el personaje muere al instante.

Revivir a los muertos no funciona sobre alguien que ha perecido por un ataque o efecto mortal.

Los ataques mortales matan al instante. No es posible estabilizar a la víctima, ni mantenerla con vida.

En caso de que importe, un personaje muerto, independientemente de la causa, tiene tantos puntos de golpe como su valor de Constitución, en negativo.

El conjuro *custodia contra la muerte* protege al personaje de estos ataques.

CONSUNCIÓN DE ENERGÍA, Y NIVELES NEGATIVOS:

Algunos conjuros, y cierta cantidad de criaturas muertas vivientes, tienen la aptitud de consumir la vida y la energía de sus adversarios; este terrible ataque se traduce en ‘niveles negativos,’ que imponen a la víctima ciertas penalizaciones.

Por cada nivel negativo que se impone a una criatura, sufre un penalizador -1 acumulativo a todas sus pruebas de característica, tiradas de ataque, pruebas de maniobras de combate, Defensa contra las maniobras de combate, tiradas de salvación, y pruebas de habilidad. Además, ve reducidos sus pg totales y actuales en 5 por cada nivel negativo que posee. A la criatura se la considera como de un nivel inferior a efectos de las variables dependientes del nivel (como el lanzamiento de conjuros) por cada nivel negativo que posee. Los lanzadores de conjuros no pierden conjuros preparados ni espacios de conjuro como resultado de los niveles negativos. Si llegan a ser iguales o mayores que su total de Dados de golpe, muere.

Una criatura con niveles negativos temporales tiene derecho cada día a una nueva tirada de salvación para eliminar el nivel negativo. La CD de esta salvación es la misma que la del efecto que los causó.

Algunas aptitudes y conjuros (como por ejemplo *revivir a los muertos*) causan una consunción de nivel permanente a una criatura. Esto se trata igual que los niveles temporales negativos, pero no permite una nueva salvación cada día para eliminarlos. La consunción de nivel se puede eliminar mediante conjuros como *restablecimiento*. Los niveles negativos permanentes permanecen después de que una criatura muerta sea devuelta a la vida. Una criatura cuyos niveles negativos permanentes son iguales a sus Dados de golpe no puede ser devuelta a la vida mediante conjuros como *revivir a los muertos* y *resurrección* sin necesitar además un conjuro de *restablecimiento*, lanzado el asalto siguiente al que se le devuelve la vida.

HECHIZOS Y COMPULSIONES:

Hay muchas aptitudes y conjuros que pueden nublar la mente de personajes y de monstruos, dejándoles incapaces de distinguir amigo de enemigo o, peor aún, engañándoles para que piensen que sus antiguos amigos son ahora sus peores enemigos. Dos tipos de encan-

APÉNDICE I: APTITUDES ESPECIALES (PATHFINDER).

ta-miento afectan a los personajes y a las criaturas: los hechizos y las compulsiones.

Hechizar a otra criatura concede al hechizador la aptitud de hacerse amigo y sugerir cursos de acción a su sicario, pero la servidumbre no es, ni absoluta, ni descerebrada. Los hechizos de este tipo incluyen los diversos conjuros de *hechizar*, y algunas aptitudes de los monstruos. En esencia, un personaje *hechizado* retiene el libre albedrío, pero toma sus decisiones de acuerdo con un punto de vista erróneo.

Una criatura hechizada no obtiene ninguna aptitud mágica para entender el idioma de su nuevo amigo.

Un personaje hechizado retiene su alineamiento y alianzas originales, generalmente con la excepción de que ahora ve a la criatura hechizadora como un amigo de confianza, y concede gran valor a sus sugerencias e indicaciones.

Un personaje hechizado combate a sus antiguos aliados si y solamente si amenazan a su nuevo amigo, e incluso en ese caso utiliza los medios menos letales a su disposición, en tanto en cuanto dichas tácticas tengan alguna posibilidad de éxito (como haría en un combate con un amigo de verdad).

Un personaje hechizado tiene derecho a una prueba enfrentada de Carisma contra su amo para resistirse a instrucciones u órdenes que le obligarían a hacer algo que normalmente no haría ni siquiera por un amigo de confianza. Si tiene éxito, decide no seguir esa orden, pero permanece hechizado.

Un personaje hechizado jamás obedece una orden obviamente suicida, o que pueda provocarle daño. Si la criatura hechizadora ordena a su sicario hacer algo a lo que el personaje influenciado se opondría violentamente, éste puede intentar una nueva tirada de salvación para liberarse de la influencia.

Un personaje hechizado que es atacado abiertamente por la criatura que le hechizó, o por los aliados aparentes de la misma, queda automáticamente libre del conjuro o del efecto. La compulsión es algo totalmente diferente. Una compulsión pasa por encima, en alguna forma, del libre albedrío del sujeto, o simplemente cambia la forma en la que funciona la mente de éste. Un hechizo hace que el objetivo sea amigo del lanzador; una compulsión hace que el objetivo le obedezca.

Tanto si un personaje está hechizado como compelido, no facilita voluntariamente información o tácticas que su amo no le pidiera.

INMUNIDAD Y VULNERABILIDAD A LA ENERGÍA:

Una criatura con inmunidad a la energía nunca sufre daño debido a dicho tipo de energía. La vulnerabilidad significa que la criatura sufre vez y media el daño normal (+50%) de dicho tipo de energía, sin importar si se permite una tirada de salvación, o si la salvación es un éxito o fracaso.

INVISIBILIDAD:

La capacidad de moverse sin ser visto no es efectiva al cien por cien. Aunque no pueden ser vistas, las criaturas invisibles pueden ser oídas, olidas o palpadas.

La invisibilidad hace que una criatura no pueda ser detectada por la visión, incluyendo la visión en la oscuridad.

Por sí misma, la invisibilidad no otorga a una criatura inmunidad contra los golpes críticos, pero sí la hace inmune al daño extra por ser enemigo predilecto de un explorador, y al de los ataques furtivos.

Por regla general, una criatura puede detectar la presencia de una criatura invisible que está llevando a cabo una acción a 30 pies (9 m) o menos con una prueba de Percepción CD 20. El observador tiene la sensación de que 'allí hay algo' pero no puede verlo ni atacarlo con precisión. Es prácticamente imposible (+20 a la CD) detectar la casilla específica de una criatura invisible con una prueba de Percepción. Incluso si un personaje supera esta prueba, la criatura invisible sigue teniendo el beneficio de la ocultación total (50% de probabilidad de fallo). Hay cierto número de modificadores que se pueden aplicar a esta CD si la criatura invisible se mueve o está llevando a cabo alguna actividad ruidosa.

La criatura invisible está...	Modif. a la CD de Percepción
En combate o hablando	-20
Moviéndose a la mitad de velocidad	-5
Moviéndose al máximo de velocidad	-10
Corriendo o cargando	-20
Inmóvil	+20
Utilizando Sigilo	Prueba de Sigilo +20
A cierta distancia	+1 por cada 10 pies (3 m)
Tras un obstáculo (puerta)	+5
Tras un obstáculo (muro de piedra)	+15

Una criatura puede buscar a tientas para localizar a una criatura invisible. Un personaje puede llevar a cabo un ataque de toque con sus manos o con su arma en 2 casillas adyacentes de 5 pies (1,5 m), utilizando una acción estándar. Si hay una criatura invisible en el área designada, tiene un 50% de probabilidad de fallo en el ataque de toque. Si lo consigue, no causa daño, pero ha sido capaz de dar con el paradero exacto de la criatura invisible (si la criatura se mueve su ubicación vuelve a ser, obviamente, desconocida).

Si una criatura invisible golpea a un personaje, el personaje que sufre el golpe sabe dónde se encuentra la criatura (hasta que se mueve, claro). La única excepción la encontramos cuando la criatura invisible tiene un alcance superior a los 5 pies (1,5 m), en cuyo caso la criatura golpeada conoce la posición de su atacante de forma aproximada, pero no es capaz de dar con la posición exacta.

Si un personaje quiere atacar a una criatura invisible cuya situación exacta ha determinado, puede atacar normalmente, pero la criatura invisible aún se beneficia de ocultación total (hay, pues, un 50% de probabilidad de fallo). Una criatura invisible especialmente grande o lenta puede tener una probabilidad de fallo menor.

Si un personaje intenta atacar a una criatura invisible cuya situación exacta le es desconocida, haz que el jugador decida la casilla don-de

el personaje dirigirá el ataque. Si la criatura invisible está allí, sigue los pasos normales para el ataque. Si la criatura no está allí, lleva a cabo igualmente la tirada de probabilidad de fallo como si estuviera; no dejes que el jugador vea el resultado, y dile que su personaje ha fallado. Así, el jugador no sabe si ha fallado el ataque porque el enemigo no está allí, o porque no ha tenido éxito en la probabilidad de fallo.

Si un personaje invisible recoge un objeto visible, el objeto sigue siendo visible. Una criatura invisible puede recoger un objeto visible pequeño y esconderlo en su persona (en el bolsillo, o bajo su túnica) y hacer que no se vea. Se puede recubrir un objeto invisible con harina para, por lo menos, seguir el rastro de su posición (mientras dura la harina sobre el objeto).

Las criaturas invisibles dejan huellas, y se les puede seguir el rastro con normalidad. Las huellas en la arena, el barro, u otras superficies blandas pueden servir de indicio a los enemigos que quieren conocer la situación de una criatura invisible.

Una criatura invisible que está en el agua hace que ésta se mueva, lo que revela su situación. Sin embargo, la criatura invisible sigue siendo difícil de ver, y aún dispone de ocultación.

Una criatura con la aptitud de olfato puede detectar a una criatura invisible del mismo modo que lo haría con una visible. Una criatura con la dote Lucha a ciegas tiene mayor probabilidad de acertar a una criatura invisible. Tira dos veces la probabilidad de fallo, y sólo se considera que no la ha golpeado si falla ambas tiradas (también puedes hacer una sola tirada de 25% en lugar de dos de 50%).

Una criatura con vista ciega puede atacar a una criatura invisible (e interactuar con ella de cualquier otra forma) sin importar la invisibilidad de ésta.

Una antorcha invisible encendida desprende luz, como también lo hace un objeto invisible con un conjuro de *luz* (o similar) lanzado sobre él. Las criaturas etéreas (como los fantasmas del *Bestiario*) son invisibles. Como las criaturas etéreas no están presentes materialmente, las pruebas de Percepción, el olfato, la Lucha a ciegas, y la vista ciega, no ayudan a localizarlas.

Las criaturas incorpóreas a menudo son invisibles. Olfato, Lucha a ciegas y vista ciega no contribuyen a detectar o a atacar las criaturas invisibles e incorpóreas, pero las pruebas de Percepción pueden ayudar.

Las criaturas invisibles no pueden emplear ataques de mirada.

La invisibilidad no entorpece los conjuros de adivinación.

Dado que hay algunas criaturas que pueden detectar o incluso ver a las criaturas invisibles, sigue siendo útil poder esconderse aunque se sea invisible.

MIEDO:

Los conjuros, los objetos mágicos, y algunos monstruos pueden afectar mediante el miedo a los personajes. En la mayoría de los casos, el personaje tiene que llevar a cabo una tirada de salvación de Voluntad para resistir el efecto; un fallo implica que el personaje acaba estremecido, asustado o despavorido.

Estremecido: los personajes estremecidos sufren un penalizador -2 a las tiradas de ataque, las tiradas de salvación, y las pruebas de habilidad y de característica.

Asustado: los personajes asustados sufren los mismos efectos que los estremecidos, pero además huyen tan rápido como pueden de lo que les provoca el miedo, siendo capaces de decidir el camino de huida. Aparte de esto, una vez fuera del alcance visual (o auditivo) de lo que les ha causado el miedo, pueden actuar como quieran. Sin embargo, si el miedo persiste, los personajes pueden verse obligados a huir otra vez si vuelve a aparecer lo que lo provoca. Los personajes asustados que no pueden huir pueden luchar, aunque siguen estando estremecidos.

Despavorido: los personajes despavoridos sufren los mismos efectos que los estremecidos, pero además huyen tan rápido como pueden de lo que les provoca el miedo. Aparte de huir del origen de su temor, la dirección que toman es aleatoria, y también huyen de cualquier otro peligro con el que se pueden llegar a topar, en lugar de enfrentarse a él. Una vez fuera del alcance visual (o auditivo) de lo que les ha causado el miedo, pueden actuar como quieran. Los personajes despavoridos que no pueden huir quedan aterrados.

Si no son capaces de huir, las criaturas despavoridas quedarán atarradas.

Sentir cada vez más miedo: los efectos del miedo son acumulativos. Un personaje estremecido que vuelve a quedar estremecido pasa a estar asustado, y un personaje estremecido que sufre un resultado de asustado pasa a estar despavorido. Un personaje asustado que sufre un resultado de estremecido o asustado acaba despavorido.

OLFATO:

Esta aptitud extraordinaria permite a una criatura detectar enemigos que se acercan, localizar enemigos escondidos, y seguir rastros con el olfato.

Una criatura con la aptitud olfato es capaz de detectar oponentes mediante el mismo, normalmente hasta 30 pies (9 m) o menos de distancia. Si el oponente está en dirección contraria al viento, el alcance es de 15 pies (4,5 m). Si está en la dirección del viento, el alcance es de 60 pies (18 m). Los olores fuertes, como el humo o la basura, pueden ser detectados hasta el doble de dichas distancias. Los olores extremadamente fuertes como el de una mofeta, o el hedor de los trogloditas, pueden ser detectados hasta el triple de dichas distancias.

La criatura detecta la presencia de otra, pero no su situación exacta. Detectar la dirección del olor es una acción de movimiento. Si la criatura se desplaza hasta 5 pies (1,5 m) o menos del objetivo (1 casilla), puede detectar el origen exacto, aunque no pueda verlo.

Una criatura con la dote Supervivencia y la aptitud olfato es capaz de seguir rastros por el olor, llevando a cabo una prueba de Supervivencia a fin de encontrar o seguir un rastro. Una criatura con la aptitud olfato puede intentar seguir rastros mediante Supervivencia sin entrenar. La CD normal para un rastro fresco es 10. La CD aumenta o disminuye dependiendo de lo fuerte que es el olor de la presa, del número de criaturas, y de la antigüedad del rastro. Por cada hora que pasa desde que se deja el rastro, la CD aumenta en 2. En todo lo demás, la aptitud sigue las reglas de la habilidad Superviven-

cia con respecto a seguir rastros. A las criaturas que siguen rastros con el olfato no les afectan las condiciones del terreno, ni la mala visibilidad.

Las criaturas con la aptitud olfato pueden identificar los olores que les son familiares, como los humanos se identifican mediante la vista.

El agua, sobre todo la corriente, hace perder el rastro a las criaturas que respiran fuera del agua. Sin embargo, las criaturas que respiran bajo el agua y que disponen de la aptitud de olfato, pueden utilizarla fácilmente en ese medio.

Los olores penetrantes pueden enmascarar los otros olores con gran facilidad. La presencia de un olor tal, arruina completamente la probabilidad de detectar o identificar adecuadamente a las criaturas y la CD base de Supervivencia para seguir rastros pasa a ser 20, en lugar de 10.

PARÁLISIS:

Algunos monstruos y conjuros tienen la aptitud sobrenatural o sortilaga de paralizar a sus víctimas, inmovilizándolas por medios mágicos (la parálisis provocada por venenos se trata en la sección de Aflicciones).

Un personaje paralizado no es capaz de moverse, hablar, o llevar a cabo ningún tipo de acción física. Se queda clavado en el sitio, inmóvil e indefenso. Ni siquiera sus amigos son capaces de mover sus miembros. Puede llevar a cabo acciones puramente mentales, como lanzar conjuros sin componentes de ningún tipo.

Una criatura alada, que está volando al quedarse paralizada, no puede mover las alas y cae al suelo. Un nadador no puede nadar, y es posible que acabe ahogándose.

REDUCCIÓN DEL DAÑO:

Algunas criaturas mágicas tienen la aptitud sobrenatural de curar al instante el daño producido por armas, o simplemente de ignorar los impactos, como si fueran invulnerables.

La cifra que forma parte de la reducción del daño (RD) de una criatura es la cantidad de puntos de golpe que ésta ignora de los ataques normales. Por lo general, ciertos tipos de arma pueden traspasar esta reducción (consulta 'Cómo sobrepasar la RD'). Esta información está separada de la cifra de reducción del daño por una barra (/). Por ejemplo, RD 5/mágica significa que una criatura sufre 5 pg de daño menos de todas las armas que no son mágicas.

Si después de la barra hay un guión (-), la reducción es efectiva contra cualquier ataque que no ignora la reducción del daño.

Siempre que una reducción del daño niega completamente el daño de un ataque, también niega la mayoría de efectos que le acompañan, como el veneno inoculado en las heridas, el ataque aturridor del monje, o las enfermedades basadas en heridas. La reducción del daño no afecta a los ataques de toque, al daño por energía infligido junto a un ataque, o a los ataques que consumen energía. Tampoco afecta a venenos o enfermedades que actúan por inhalación, ingestión o contacto.

Los ataques que no infligen daño gracias a la reducción del daño no interrumpen los conjuros.

Los conjuros, las aptitudes sortilegas, y los ataques de energía (incluso el fuego no mágico) ignoran la reducción del daño.

A veces la reducción del daño representa curación instantánea. Otras veces la reducción viene provocada por la dureza de la piel o del cuerpo. En cualquier caso, los personajes pueden ver que los ataques convencionales no sirven de mucho.

Si una criatura posee reducción del daño de diferentes orígenes, las dos formas no se apilan, sino que la criatura se beneficia de la mejor dependiendo de la situación.

Cómo sobrepasar la RD: la reducción del daño puede ser superada por materiales especiales, armas mágicas (cualquier arma con un bonificador +1 o superior, sin contar el de gran calidad), ciertos tipos de armas (como por ejemplo cortantes o contundentes), y armas imbuidas con un alineamiento.

La munición disparada por un arma de proyectiles con un bonificador +1 o superior se trata como un arma mágica a efectos de sobrepasar la reducción del daño. Similarmente, la munición disparada por un arma de proyectiles con un alineamiento, obtiene el alineamiento de la misma (además de cualquier otro que pudiera tener).

Las armas con un bonificador +3 o más pueden ignorar algunos tipos de reducción de daño, sean cuales sean el material del que están hechas o su alineamiento. La siguiente tabla muestra qué tipo de bonificador se necesita para sobrepasar algunos tipos de reducción de daño comunes.

Tipo de RD	Equivalente a bonificador
Hierro frío/plata	+3
Adamantina*	+4
Basada en alineamiento	+5

*Ten en cuenta que esto no concede la aptitud de ignorar la dureza, como hace un arma adamantina de verdad

RESISTENCIA A CONJUROS:

La resistencia a conjuros es una aptitud extraordinaria que permite a los personajes no ser afectados por los conjuros (algunos conjuros también conceden esta resistencia).

Para conseguir que un conjuro tenga efecto sobre una criatura con resistencia a conjuros, quien lo lanza debe llevar a cabo una prueba de nivel de lanzador (1d20 + nivel del lanzador) que como mínimo iguale la resistencia a conjuros de la criatura (la resistencia a conjuros del defensor es como una CA contra los ataques mágicos). Si el lanzador falla la prueba, el conjuro no afecta a la criatura. La criatura no tiene que hacer nada especial para utilizar la resistencia a conjuros; ni siquiera necesita ser consciente de la amenaza que se cierne sobre ella para que esta aptitud funcione.

Tan sólo los conjuros y las aptitudes sortilegas están sujetos a la resistencia a conjuros; las aptitudes extraordinarias y las sobrenaturales (incluso los bonificadores de las armas mágicas) no lo están. Una criatura puede tener algunas aptitudes sobre las que tenga efecto la resistencia a conjuros y otras no. Incluso algunos conjuros ignoran la resistencia a conjuros; consulta 'Cuándo se aplica la resistencia a conjuros' a continuación.

Una criatura puede desactivar voluntariamente su resistencia a conjuros. Se trata de una acción estándar que no provoca ataques de oportunidad. Una vez que la criatura ha desactivado su resistencia a conjuros, se mantiene desactivada hasta el próximo turno de la misma. Al principio de su siguiente turno, la criatura vuelve a tener su resistencia a conjuros, a menos que decida mantenerla desactivada (esto también es una acción estándar que no provoca ataques de oportunidad).

La resistencia a conjuros de una criatura nunca crea interferencias con sus propios conjuros, objetos o aptitudes.

Una criatura con resistencia a conjuros no puede impartir este poder a otras tocándolas o colocándose en medio de ellas. Sólo algunas criaturas rarísimas, y unos pocos objetos mágicos son capaces de conferir la resistencia a conjuros a otros.

La resistencia a conjuros no se apila; se solapa.

Cuándo se aplica la resistencia a conjuros:

Cada conjuro incluye una entrada que especifica si la resistencia a los conjuros se aplica al mismo o no. En general, el que se pueda aplicar o no depende de lo que haga el conjuro.

Conjuros con objetivo: la resistencia a conjuros se aplica si el con-juro tiene como objetivo a una criatura. Algunos conjuros dirigidos individualmente pueden ser dirigidos a varias criaturas simultáneamente. En estos casos, la resistencia a conjuros de una criatura se aplica sólo a la parte del conjuro dirigida a ella. Si hay más de una criatura con resistencia a conjuros, cada una de ellas comprueba su resistencia al conjuro por separado.

Conjuros de área: la resistencia a conjuros se aplica si la criatura está dentro del área del conjuro. Protege a la criatura, pero no afecta en nada al conjuro en sí.

Conjuros de efecto: la mayoría de estos conjuros convocan o crean algo, así que no están sujetos a la resistencia a conjuros. Sin embargo, a veces esta resistencia sí se aplica al efecto de los conjuros, normalmente a los que afectan a una criatura de forma más o menos directa, como *telaraña*.

La resistencia a conjuros puede proteger a una criatura de un conjuro que ya ha sido lanzado. Haz la tirada de resistencia cuando el conjuro empiece a causar efecto a la criatura.

Haz sólo una prueba de resistencia a conjuros por cada lanzamiento de un conjuro, o uso de una aptitud sortílega en particular. Si la resistencia a conjuros falla la primera vez, falla siempre que la criatura se encuentra con ese mismo conjuro. De la misma forma, si la resistencia funciona la primera vez, siempre se tiene. Si una criatura ha desactivado voluntariamente su resistencia a conjuros y es objetivo de uno, si vuelve a activar su resistencia y es objetivo de éste de nuevo, tiene una oportunidad (y sólo una) de resistirlo.

La resistencia a conjuros no tiene efecto a no ser que la energía creada o desprendida por el conjuro vaya dirigida realmente a la mente o al cuerpo de la criatura. Si el conjuro interactúa con alguna otra cosa, y tiene un efecto indirecto sobre la criatura, no hace falta tirar los dados. Una criatura puede sufrir heridas de a causa de un conjuro sin haber sido directamente afectada por él.

La resistencia a conjuros no se aplica si el efecto del conjuro engaña a los sentidos de la criatura o revela algo de ésta.

La magia tiene que estar en funcionamiento para que la resistencia a conjuros sea aplicable. Los conjuros que tienen duración instantánea, pero resultados duraderos, no están sujetos a la resistencia a conjuros, a no ser que la criatura resistente quede expuesta al conjuro en el mismo momento en el que se lanza.

Resistencia a conjuros con éxito:

La resistencia a conjuros evita que un conjuro o aptitud sortílega afecte o dañe a la criatura resistente. Sin embargo, nunca elimina o niega el efecto de un conjuro sobre otra criatura. La resistencia a conjuros impide que un conjuro interrumpa a otro conjuro.

Cuando un conjuro ya ha sido lanzado y sigue en funcionamiento, fallar la prueba contra la resistencia a conjuros permite a la criatura resistente ignorar cualquier efecto que ese conjuro pueda tener. La magia continúa afectando a todos los demás de forma normal.

RESISTENCIA A LA CANALIZACIÓN:

Las criaturas con resistencia a la canalización obtienen un bonificador a las salvaciones de Voluntad llevadas a cabo contra la energía canalizada. Suman su bonificador a cualquier salvación de Voluntad que hacen para reducir a la mitad el daño y resistir el efecto.

RESISTENCIA A LA ENERGÍA:

Una criatura con resistencia a la energía tiene la aptitud (generalmente-te extraordinaria) de ignorar ciertos tipos de daño por ataque, pero no una inmunidad absoluta.

Cada aptitud de resistencia se define por el tipo de energía que puede resistir, y por la cantidad de puntos de daño que se resiste; no importa si el daño tiene origen mundano o mágico.

Cuando la resistencia anula totalmente el daño de un ataque de energía, el ataque no interrumpe un conjuro. La resistencia no se aplica con la que podría proporcionar un conjuro.

VISIÓN EN LA OSCURIDAD:

La visión en la oscuridad es la aptitud extraordinaria de ver en la oscuridad sin ningún tipo de luz, hasta una distancia especificada que depende de la criatura. La visión en la oscuridad es sólo en blanco y negro (no se pueden distinguir colores). No permite a los personajes ver nada que no sean capaces de ver de otra manera; los objetos invisibles siguen siendo invisibles, y las ilusiones siguen siendo visibles como lo que parecen ser. Asimismo, la criatura con visión en la oscuridad puede sufrir ataques de mirada normalmente. La presencia de luz no entorpece la visión en la oscuridad.

VISIÓN EN LA PENUMBRA:

Los personajes con visión en la penumbra tienen unos ojos tan sensibles a la luz que pueden ver el doble de lo normal en una zona de luz tenue. La visión en la penumbra permite ver los colores. Un lanzador de conjuros con visión en la penumbra puede leer un pergamino, aun-que la única fuente de luz sea la llama de una minúscula vela a su lado.

Los personajes con visión en la penumbra pueden ver de noche en exteriores, a la luz de la luna, tan bien como si fuera de día.

VISTA CIEGA Y SENTIDO CIEGO:

Algunas criaturas poseen vista ciega, la aptitud extraordinaria de usar un sentido no visual (o una combinación de éstos) para actuar con normalidad sin ver. Estos sentidos pueden ser la sensibilidad a las vibraciones, un olfato muy desarrollado, un oído fino, o la ubicación por eco. Esta aptitud hace que la invisibilidad y la ocultación (incluso la oscuridad mágica) no afecten a la criatura (aunque sigue sin poder ver a las criaturas etéreas). Esta aptitud funciona dentro de un alcance que se especifica en la descripción de cada criatura.

La vista ciega no permite a una criatura distinguir el color o los contrastes visuales. Con vista ciega, una criatura no puede leer.

La vista ciega hace que una criatura no pueda ser víctima de ataques de mirada (aunque la visión en la oscuridad no los evita).

Los ataques cegadores no penalizan a las criaturas que emplean vista ciega.

Los ataques ensordecedores desbaratan la vista ciega si ésta se basa en el sentido del oído.

La vista ciega funciona bajo el agua, pero no en el vacío.

La vista ciega niega los efectos de desplazamiento y contorno borroso.

Sentido ciego: otros seres poseen sentido ciego, una habilidad inferior que permite a la criatura percibir cosas que no ve, pero sin la precisión de la vista ciega. Por regla general, la criatura con sentido ciego no tiene que realizar pruebas de Percepción para captar y localizar criaturas dentro del alcance de su aptitud, siempre y cuando tenga línea de efecto hasta ellos. Cualquier oponente que la criatura es incapaz de ver cuenta con un ocultación total (50% de probabilidad de fallo) frente a una criatura con sentido ciego, y ésta sigue teniendo la probabilidad de fallo normal cuando ataca a enemigos con ocultación. La visibilidad continúa afectando al movimiento de una criatura con sentido ciego. A una criatura con esta aptitud se le sigue negando su bonificador por Destreza a la CA contra los ataques de criaturas que no puede ver.

Fuente: "Manual de Reglas Básicas Pathfinder RPG".

APÉNDICE 2: ESTADOS Y CONDICIONES (PATHFINDER).

Si un personaje se ve afectado por más de un estado, aplícalos todos. Si los efectos no pueden combinarse, aplica el más grave.

Apresado: una criatura apresada está inmovilizada por otra criatura, una trampa, o un efecto. Las criaturas apresadas no pueden moverse, sufren un penalizador -4 a la Destreza, y un penalizador -2 a todas las tiradas de ataque y pruebas de maniobras de combate, excepto las llevadas a cabo para apresar o escapar de una presa. Además, no pueden llevar a cabo acción alguna que requiera dos manos. Un personaje apresado que intente lanzar un conjuro o utilizar una aptitud sortillega debe llevar a cabo una prueba de concentración (CD 10 + BMC + nivel del conjuro, consulta la página 206), o perderlo. Las criaturas apresadas no pueden llevar a cabo ataques de oportunidad.

Una criatura apresada no puede usar el Sigilo para ocultarse de la criatura que la está apresando, y ni siquiera una aptitud especial, como por ejemplo ocultarse a plena vista, le permitiría hacerlo. Si la criatura apresada se vuelve invisible mediante un conjuro u otra aptitud, obtiene un bonificador +2 por circunstancia a su DMC para evitar ser apresada, pero no obtiene ningún otro beneficio.

Asustado: una criatura asustada huye lo mejor que puede del origen de su miedo. Si la huída no le es posible, puede luchar. Una criatura asustada sufre un penalizador -2 a las tiradas de ataque y de salvación, y a las pruebas de habilidad y de característica. Puede hacer uso de aptitudes especiales, incluidos conjuros, para huir (de hecho, ha de emplear tales medios si suponen la única forma de escapar).

Este estado es parecido al de estremecido, sólo que la criatura debe escapar si puede; aterrado es un estado de miedo más extremo.

Aterrado: el personaje se queda helado de miedo, y no puede llevar a cabo acción alguna. Un personaje aterrado sufre un penalizador -2 a su CA, y pierde su bonificador por Destreza (si lo tiene).

Atontado: la criatura es incapaz de actuar con normalidad. Una criatura atontada no puede llevar a cabo acción alguna, pero no sufre penalizadores a su CA.

Lo habitual es que la condición de atontado dure 1 asalto.

Aturdido: una criatura aturdida deja caer todo lo que lleva en las manos, es incapaz de emprender acciones, sufre un penalizador -2 a su CA, y pierde su bonificador por Destreza a la CA (si lo tiene).

Cegado: la criatura no puede ver. Sufre un penalizador -2 a su CA, pierde su bonificador por Destreza (si lo tiene) a la CA, y sufre un penalizador -4 a la mayoría de pruebas de habilidad basadas en la Fuerza y en la Destreza, así como a las pruebas enfrentadas de Percepción. Todas las pruebas y acciones que dependen de la vista (como leer, o las pruebas de Percepción basadas en la vista) fallan automáticamente. Todos los enemigos se considera que tienen ocultación total (50% de probabilidad de fallo) respecto al personaje cegado. Las criaturas cie-gas tienen que llevar a cabo una prueba de Acrobacias CD 10 para moverse más de prisa que a media velocidad. Quien falla, cae tumbado. Las criaturas que permanecen mucho tiempo en este estado pueden llegar a acostumbrarse a estos inconvenientes, y superar algunos de ellos.

Confuso: un personaje confuso está mentalmente confundido y no puede actuar con normalidad. No percibe la diferencia entre amigos y enemigos, y trata a todas las criaturas como enemigos. Los aliados que quieren lanzar un conjuro beneficioso que requiere de un toque sobre una criatura confusa tienen que llevar a cabo un ataque de toque cuerpo a cuerpo.

Si la criatura es atacada, ataca a su vez a la criatura que la atacó hasta que dicha criatura haya muerto o no esté ya a la vista.

Tira en la siguiente tabla al inicio de cada turno del sujeto confuso para ver lo que hace en cada 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, simplemente emite un balbuceo incoherente. Los atacantes no disfrutan de ninguna ventaja especial cuando se enfrentan a un personaje confuso y además, una criatura confusa que sufre un ataque en este estado, ataca de inmediato a sus atacantes en su siguiente turno, siempre y cuando siga estando confuso cuando éste llegue. Un personaje confuso no lleva a cabo ataques de oportunidad contra ninguna criatura, a menos que ya esté luchando contra ella (ya sea debido a su acción más reciente, o a haber sido atacado).

Deslumbrado: la criatura es incapaz de ver debido a una sobrees-timulación lumínica de los ojos. Una criatura deslumbrada sufre un penalizador -1 a las tiradas de ataque, y a las pruebas de Percepción basadas en la vista.

Despavorido: una criatura despavorida deja caer lo que tiene en las manos y huye tan rápido como puede (en una dirección aleatoria) del origen de su miedo, al igual que de cualquier otro peligro con el que pueda toparse. Esto es lo único que puede hacer. Además, sufre un penalizador -2 a todas las tiradas de salvación, pruebas de habilidad y de característica. Si se ve acorralada, pasa a sentirse aterrada y no ataca, utilizando generalmente la acción de defensa total en combate. Una criatura despavorida puede utilizar aptitudes especiales, incluidos conjuros, para huir; y de hecho, debe emplear tales medios si suponen la única forma de escapar.

Despavorido es un estado de miedo más riguroso que estremecido o asustado.

Desprevenido: un personaje que aún no ha actuado durante un combate está desprevenido, incapaz de reaccionar adecuadamente a la situación. En estas condiciones, pierde su bonificador por Destreza a la CA (si lo tiene), y no puede llevar a cabo ataques de oportunidad.

Energía consumida: al personaje se le imponen uno o más niveles negativos, que pueden convertirse en permanentes. Si el sujeto tiene por lo menos tantos niveles negativos como DG, muere. Consulta 'Consumición de energía' y 'Niveles negativos' en la página 561 del "Manual de Reglas Básicas de Pathfinder" para más información.

Enmarañado: el personaje está enredado. Este estado dificulta la movilidad, pero no la impide por completo, a menos que las ataduras estén sujetas a un objeto inmóvil, o aferradas por una fuerza opuesta. Una criatura enmarañada se mueve a la mitad de su velocidad, no puede correr ni cargar, y sufre un penalizador -2 a las tiradas de ataque, además de un -4 a su Destreza. Un personaje que intenta lanzar un conjuro en este estado debe llevar a cabo una prueba de Concentración (CD 15 + el nivel del conjuro) para evitar perderlo.

Ensordecido: un personaje ensordecido no puede oír. Sufre un penalizador -4 a las pruebas de iniciativa, falla automáticamente las pruebas de Percepción basadas en el oído, y tiene un 20% de probabilidad de fallo al lanzar un conjuro con componentes verbales. Los personajes que permanecen mucho tiempo en este estado pueden llegar a acostumbrarse a estas trabas, y a superar algunas de ellas.

Estable: un personaje que estaba moribundo y ha dejado de perder puntos de golpe (aunque siguen estando por debajo de 0) se encuentra estable. Ya no está moribundo, pero sigue inconsciente. Si el personaje se ha estabilizado gracias a la ayuda de otro (mediante una prueba de Curar, o curación mágica), deja de perder puntos de golpe. El personaje puede llevar a cabo una prueba de Constitución CD 10 cada hora para recuperar la consciencia y pasar a incapacitado (a pesar de que sus puntos de golpe siguen siendo negativos). El personaje sufre un penalizador a esta tirada igual a su total de puntos de golpe negativos.

Si un personaje se ha estabilizado por su cuenta y no ha recibido ayuda, sigue corriendo el riesgo de perder puntos de golpe. Cada hora puede llevar a cabo una prueba de Constitución para estabilizarse (como un personaje que ha recibido ayuda), pero cada prueba fallida le hace sufrir 1 pg de daño.

Estremecido: un personaje estremecido sufre un penalizador -2 a las tiradas de ataque y de salvación, y a las pruebas de habilidad y de característica. Estremecido es un estado de miedo menos riguroso que asustado o despavorido.

Exhausto: un personaje exhausto se mueve a la mitad de su velocidad, y sufre un penalizador -6 a su Fuerza y a su Destreza. Tras 1 hora de descanso completo, un personaje exhausto pasa a estar fatigado. Un personaje fatigado queda exhausto si lleva a cabo alguna actividad que suele causar fatiga.

Fascinado: una criatura fascinada ha quedado arrebatada por un efecto sobrenatural o un conjuro. La criatura se queda en pie o se sienta tranquilamente, sin hacer nada salvo prestar atención al efecto que le ha fascinado, durante tanto tiempo como éste dure. Sufre un penalizador -4 a las pruebas de habilidad hechas como reacción, como las de Percepción. Cualquier amenaza potencial, como un enemigo 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 a la criatura fascinada con un arma a distancia, rompe el efecto in-mediatamente. Un aliado de la criatura fascinada puede liberarla del efecto si la sacude con fuerza como acción estándar.

Fatigado: un personaje fatigado no puede correr ni cargar, y sufre un penalizador -2 a su Fuerza y su Destreza. Llevar a cabo alguna acción que suele causar fatiga hace que un personaje fatigado pase a estar exhausto. Los personajes fatigados dejan de estarlo tras 8 horas de descanso completo.

Grogui: una criatura grogui puede llevar a cabo una sola acción de movimiento o estándar por asalto (pero no ambas, ni una acción de asalto completo), si bien sigue siendo capaz de llevar a cabo acciones gratuitas, rápidas, e inmediatas. Un personaje está grogui cuando el daño no letal que ha sufrido es exactamente igual a sus puntos de golpe actuales.

Incapacitado: un personaje está incapacitado cuando tiene 0 puntos de golpe, o puntos de golpe negativos pero se ha estabilizado y está consciente. Un personaje incapacitado puede llevar a cabo una única acción estándar o de movimiento por asalto (pero no ambas, ni tampoco puede llevar a cabo acciones de asalto completo). Su velocidad se reduce a la mitad. Llevar a cabo acciones de movimiento no le hace arriesgarse a sufrir más heridas, pero llevar a cabo una acción estándar (o de cualquier otro tipo, que el DJ considere extenuante, incluidas algunas acciones gratuitas como lanzar un conjuro apresurado) le causa 1 pg de daño tras completarla. A menos que la acción aumente sus puntos de golpe, el personaje incapacitado estará con puntos de golpe negativos, y moribundo.

Un personaje incapacitado con puntos de golpe negativos los recupera de forma natural si recibe ayuda. De otro modo, cada día puede intentar una prueba de Constitución CD 10 después de descansar 8 horas, para empezar a recuperarse de forma natural. El personaje sufre un penalizador a su tirada igual a su total de puntos de golpe negativos. Fallarla cuesta 1 pg de daño, pero no le deja inconsciente. Una vez el personaje consigue esta prueba, continúa curándose natural-mente y ya no corre peligro de perder puntos de golpe naturalmente.

Inconsciente: las criaturas inconscientes están tumbadas e indefensas. La inconsciencia puede resultar de tener puntos de golpe negativos (pero no más que su puntuación de Constitución), o porque la cantidad de daño no letal sufrida excede sus puntos de golpe actuales.

Incorporal: las criaturas incorpóreas no tienen cuerpo físico, y son inmunes a todas las formas de ataque no mágicas. Las criaturas incorpóreas sufren mitad de daño (50%) de las armas mágicas, los conjuros, los efectos sortílegos, y los efectos sobrenaturales. Sufren daño completo de otras criaturas y efectos incorpóreos, así como de todos los efectos de fuerza.

Indefenso: un personaje indefenso está paralizado, inmovilizado, atado, dormido, inconsciente o, por cualquier otra causa, completamente a merced de su oponente. Se considera que un objetivo indefenso tiene Destreza 0 (modificador -5). Los ataques cuerpo a cuerpo contra un objetivo indefenso tienen un bonificador +4 (equivalente a atacar a un objetivo tumbado), pero los ataques a distancia no obtienen ningún bonificador especial. Los pícaros pueden llevar a cabo ataques furtivos contra objetivos indefensos.

Como acción de asalto completo, un personaje puede asestar un golpe de gracia a un enemigo indefenso con un arma cuerpo a cuerpo. También puede usar una ballesta o un arco si está adyacente al objetivo. El atacante acierta de forma automática, y consigue un

golpe crítico (un pícaro también obtiene su bonificador al daño por ataque furtivo contra un enemigo indefenso cuando asesta un golpe de gracia). Si el defensor sobrevive, debe superar una salvación de Fortaleza (CD 10 + daño sufrido) o muere. Dar un golpe de gracia provoca ataques de oportunidad.

Las criaturas inmunes a los críticos no sufren daño crítico, ni les es necesario hacer salvaciones de Fortaleza para evitar morir a causa de un golpe de gracia.

Indispuesto: el personaje sufre un penalizador -2 a todas las tiradas de ataque y de daño, tiradas de salvación, pruebas de habilidad y de característica.

Invisible: las criaturas invisibles son visualmente indetectables. Una criatura invisible obtiene un bonificador +2 a sus tiradas de ataque contra oponentes con vista, e ignora los bonificadores por Destreza a la CA (si los hay) de sus oponentes (consulta 'Invisibilidad', en 'Aptitudes especiales').

Mareado: las criaturas marcadas experimentan malestar estomacal, y son incapaces de atacar, lanzar conjuros, concentrarse en conjuros, o hacer cualquier cosa que requiera atención. Lo único que un personaje en tal estado puede hacer es una sola acción de movimiento por turno.

Moribundo: un personaje moribundo está inconsciente y al borde de la muerte. Las criaturas con puntos de golpe negativos que aún no se han estabilizado están moribundas. Una criatura moribunda no puede llevar a cabo acción alguna. En el siguiente turno del personaje, después de haber sido reducido a puntos de golpe negativos (pero no muerto), y en todos los turnos subsiguientes, el personaje debe llevar a cabo una prueba de Constitución CD 10 para estabilizarse, con un penalizador a su tirada igual a su total de puntos de golpe negativos. Un personaje estable no necesita llevar a cabo esta tirada. Un 20 natural en esta tirada es un éxito automático. Si el personaje la falla, pierde 1 pg. Si una criatura llega a un total negativo de puntos de golpe igual a su puntuación de Constitución, muere.

Muerto: los puntos de golpe del personaje quedan reducidos a una cantidad negativa igual a su puntuación de Constitución, o bien su Constitución cae a 0, o bien muere directamente debido a un conjuro o efecto. El alma del personaje abandona su cuerpo. Los personajes muertos no pueden beneficiarse de la curación normal, ni tampoco de la mágica, pero pueden ser devueltos a la vida mediante la magia. Un cuerpo muerto se descompone de la forma habitual, a menos que se conserve mágicamente, pero cuando un efecto mágico devuelve la vida a un personaje muerto, también hace que su cuerpo recupere toda su salud, o el estado en el que se encontraba cuando perdió la vida (dependiendo del conjuro o medio empleado). Sea como sea, los personajes resucitados no deben preocuparse por el *rigor mortis*, la descomposición, o los demás estados y problemas que suelen afectar a los cadáveres.

Paralizado: un personaje paralizado se ha quedado completamente quieto, y es incapaz de moverse o actuar. En este estado, sus puntuaciones efectivas de Destreza y de Fuerza son 0, y se encuentra indefenso, pero puede llevar a cabo acciones puramente mentales. Una criatura alada que está volando en el momento de quedar paralizada, deja de agitar sus alas y cae; si está nadando, no puede seguir haciéndolo y corre riesgo de ahogarse. Cualquiera puede atravesar el espacio ocupado por una criatura paralizada, sea o no aliada suya,

pero una casilla en la que se encuentra una criatura paralizada cuenta como 2 a efectos de movimiento.

Petrificado: un personaje petrificado ha sido convertido en piedra, y se le considera inconsciente. Si se resquebraja o se rompe, pero los trozos sueltos se unen al cuerpo en el instante de convertirse de nuevo en carne, no sufre daño alguno. Si al cuerpo petrificado de un personaje le falta algún trozo cuando se convierte de nuevo en carne, seguirá faltándole en su nuevo estado y sufrirá una pérdida permanente de puntos de golpe, o alguna debilidad permanente.

Roto: los objetos que han sufrido daño superior a la mitad de su total de puntos de golpe pasan a estar rotos, lo que significa que son menos efectivos en su labor. El estado 'roto' tiene los siguientes efectos, dependiendo del objeto.

Si el objeto es un arma, todo ataque hecho con el mismo sufre un penalizador -2 a las tiradas de ataque y de daño. Dichas armas sólo consiguen un impacto crítico con un 20 natural, y sólo infligen daño x2 con un impacto 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. La armadura rota tiene doblado su penalizador de armadura en las habilidades.

Si el objeto es una herramienta necesaria para una habilidad, toda prueba llevada a cabo con dicho objeto sufre un penalizador -2.

Si el objeto es una varita o un bastón, gasta el doble de cargas cuando se usa.

Si el objeto no encaja en ninguna de estas categorías, que esté roto no tiene efecto alguno sobre su uso. Los objetos rotos, sea cual sea su tipo, valen sólo el 75% de lo normal. Si el objeto es mágico, sólo puede ser reparado mediante un conjuro de *remendar*, o de *integrar* lanzado por un personaje con un nivel de lanzador igual o mayor al del objeto. Los objetos dejan de estar rotos si el conjuro les pone por encima de la mitad de sus puntos de golpe originales. Los objetos no mágicos pueden ser reparados de forma similar, o mediante la habilidad de Artesanía utilizada para crearlos. En general, se requiere una prueba de Artesanía CD 20 y 1 hora de trabajo por punto de daño a reparar. La mayoría de artesanos cobran 1/10 del coste total del objeto por reparar tales daños (más si el objeto está muy dañado o casi destruido)

Sangrando: una criatura que sufre daño por sangrado sufre la cantidad de daño indicada al inicio de su turno. El sangrado sólo se puede detener mediante una prueba de Curar CD 15 o lanzando cualquier conjuro que cura puntos de golpe (incluso si el sangrado es daño de característica). Algunos efectos de sangrado infligen daño de característica o incluso consunción de característica. Los efectos de sangrado no se apilan a menos que inflijan diferentes tipos de daño. Cuando dos o más infligen el mismo tipo de daño, aplica el más perjudicial. En este caso, la consunción de característica es más perjudicial que el daño de característica.

Sujeto: una criatura sujeta está fuertemente atada y puede llevar a cabo pocas acciones. No puede moverse, y se le niega el bonificador por Destreza. Un personaje sujeto sufre un penalizador -4 adicional a su Clase de armadura, y está limitado en las acciones que puede llevar a cabo. Una criatura sujeta puede siempre intentar liberarse, por lo general mediante una prueba de maniobras de combate, o de

Escapismo. Puede llevar a cabo acciones verbales y mentales, pero no puede lanzar ningún conjuro o utilizar una aptitud sortilega que requiera componentes somáticos o materiales. Un personaje sujeto que intenta lanzar un conjuro debe llevar a cabo una prueba de concentración (CD 10 + BMC del apesador + nivel del conjuro), o perder-lo. Sujeto es una versión más severa de apesado, y sus efectos no se apilan.

Tumbado: el personaje está tendido en el suelo., por lo que un atacante sufre un penalizador -4 a las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo, y no puede usar armas a distancia (salvo una ballesta). Un defensor tumbado obtiene un bonificador +4 a su CA contra ataques a distancia, pero sufre un penalizador -4 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".

APÉNDICE 3: COMBATES DE EXHIBICIÓN (PATHFINDER).

No todas las luchas son para sobrevivir. Los combatientes a veces se encuentran en concursos en los que la reacción del público es al menos tan importante como el resultado de la propia lucha. Ya sea una pelea de bar con el objetivo de alzar a la población local contra una banda de matones o una sangrienta competición de gladiadores bajo el sol donde la vida y la muerte dependen en realidad del favor del público, los combates de exhibición son luchas en las que la teatralidad y la aptitud pueden ser más importantes que una eficiencia implacable en la lucha.

Las siguientes reglas para combates de exhibición te permiten dirigir un encuentro como DM, o incluso una serie de encuentros de combate en el que los combatientes no sólo deben ganar la batalla, sino también ganarse al público.

TIPOS DE COMBATE DE EXHIBICIÓN:

Al crear un combate de exhibición, es importante determinar las metas y reglas para ese combate. Los siguientes son los ejemplos principales de combate de exhibición, pero siéntete libre para mezclar y variar algunas de estas categorías generales para crear un combate de exhibición que encaje con la historia de tu campaña.

Pelea por KO: frecuentemente tan brutal pero no tan sangrienta como las batallas a muerte, la pelea por KO no finaliza con la muerte de un bando, pero sigue requiriendo una victoria clara y aplastante. Mientras ambos bandos del combate de exhibición permanezcan en pie, la lucha continúa. Muchas peleas por KO requieren que sus participantes causen daño atenuado.

Combate teatral: los combates teatrales son menos peligrosos que las peleas por KO. En estos concursos, los combatientes normalmente lo preparan para que los golpes apenas impacten, de modo que no quedan registrados como daño letal ni atenuado, pero la reacción del público se determina de la misma forma que para las batallas normales. Los combates teatrales a menudo requieren entrenamiento avanzado (ver la dote Combatiente de escenario). Aquellos sin entrenamiento avanzado pueden tratar de participar, pero reciben un penalizador -6 a las tiradas de ataque hechas de modo que parezca que sus ataques impactan sin causar daño real.

Hasta un número de heridas: no todos los deportes sangrientos terminan en muerte. A menudo es costoso entrenar guerreros para las arenas grandes y pequeñas y todos aquellos que financian esas empresas son protectores con sus inversiones. En sociedades en las que se valora la vida pero en las que aún adora el espectáculo de una buena gresca, luchar hasta un número de heridas es un excelente compromiso. Una lucha a primera sangre o hasta un cierto número de heridas es a menudo suficiente para aplacar al público.

A muerte: sólo la muerte de uno de los bandos finaliza estas peleas. A veces, la reacción del público es secundaria a la desesperada batalla que se muestra, pero otras veces la reacción del público puede tener un efecto en el resultado final de la lucha. Algunos deportes sangrientos demandan que los combatientes retengan el golpe mortal hasta que el público tenga la opción de expresar su complacencia o desagrado, normalmente con un rugido o aplauso o con gestos

levantando o bajando el pulgar. Un gesto con el pulgar hacia arriba permite que el combatiente derrotado viva para luchar otro día; un gesto con el pulgar hacia abajo finaliza el combate con un grotesco chorro de sangre.

Hasta una meta: a menudo son duelos elaborados que pueden reproducir una batalla histórica o sólo enfrentar a los combatientes contra el terreno y los desafíos que suponen una variedad de peligros y trampas. Estos tipos de batalla pueden ser carreras (quizás mezclándolas con las reglas de combate de vehículos que aparecen en el Capítulo 4 de *Ultimate Combat*) o pueden presentar objetivos tipo "capturar la bandera", pero todas ponen a prueba la habilidad de los combatientes para lograr una meta determinada.

ACTITUDES DEL PÚBLICO:

Aunque los combatientes llevan a cabo la lucha en el combate de exhibición, el público se convierte en un participante activo en estas peleas. La audiencia puede reforzar o desmoralizar a los competidores con su entusiasmo o desdeñar lo que ven en el campo de batalla con serios resultados.

La actitud del público es similar a la actitud de un personaje no jugador cuando un personaje utiliza la habilidad de Diplomacia. La CD de las pruebas de combate de interpretación para mejorar la actitud del público está vinculada a su actitud inicial o actual. Cada vez que los combatientes hagan algo espectacular en el campo de batalla, tienen la oportunidad convertir ese éxito en una mejor reacción del público, pero los pasos en falso también pueden crear desprecio entre el público.

Durante un combate de exhibición es importante que el DM realice un seguimiento de la actitud del público hacia cada bando del combate. Dado que un público está lleno de mucha gente gritando, aplaudiendo, abucheando, silbando o mostrando de otra forma su complacencia o desagrado, la reacción exacta del público cambia rápidamente basándose en los eventos del campo de batalla, pero los grupos de combatientes siempre tienen una idea razonable sobre lo que piensa el público de su exhibición en un momento dado.

Las siguientes son las categorías generales de reacciones y actitudes del público. Están listadas de menor a mayor consideración.

Hostil: al público no le gusta lo que ve. Los públicos hostiles desmoralizan a los combatientes en un combate de exhibición. En estas batallas, mientras el público sea hostil hacia un bando, sus combatientes reciben un penalizador -2 a todas sus tiradas de ataque, pruebas de maniobra de combate, pruebas de característica, pruebas de habilidad y tiros de salvación. Este es un efecto enajenador.

Si el público es hostil hacia un bando del combate y un miembro de ese bando falla una prueba de combate de exhibición por 5 o más, ese bando automáticamente pierde la parte de exhibición del combate. Esto puede ser importante para la historia de la partida o si los PJs están participando en combates de exhibición en serie.

Malintencionada: aunque siguen siendo parciales hacia un bando, el público se reserva la mayoría de su desdén vocal para las pruebas de combate de exhibición fallidas. Los públicos

malintencionados desmoralizan a los combatientes en un combate de exhibición. En estas batallas, mientras el público se mantenga malintencionado hacia un bando determinado, sus combatientes reciben un penalizador -1 a todas sus tiradas de ataque, pruebas de maniobras de combate, pruebas de característica, pruebas de habilidad y tiros de salvación. Este es un efecto enajenador.

Indiferente: la multitud espera que ocurra algo excitante. Los miembros de la audiencia muestran poca emoción que no sea anticipación y deseo de que ocurran atrevidas hazañas en combate.

Amistoso: el público comienza a decantarse por uno de los bandos en la refriega. Los miembros de la audiencia animan cuando un bando consigue alguna proeza impresionante en combate y su reacción concede un bonificador +1 de moral a todas las tiradas de ataque, pruebas de maniobra de combate, pruebas de característica, pruebas de habilidad y tiros de salvación para el bando elegido. Este es un efecto enajenador.

Solícito: el público adora lo que está viendo por parte de uno de los bandos. Los miembros de la audiencia se levantan, corean, animan y gritan para que el bando elegido llegue al éxito final. Un público solícito concede a sus campeones elegidos un bonificador +2 de moral a todas las tiradas de ataque, pruebas de maniobras de combate, pruebas de característica, pruebas de habilidad y tiros de salvación. Este es un efecto enajenador.

Si el público es solícito hacia un bando del combate y un miembro de ese bando tiene éxito en una prueba de combate de exhibición, ese bando obtiene un punto de victoria.

ACTITUD INICIAL DEL PÚBLICO:

La primera cosa que el DM debe hacer en un combate de exhibición es determinar la actitud inicial del público. Normalmente el público comienza con una actitud indiferente hacia ambos bandos, pero puede comenzar con una actitud que esté un paso más alto o más bajo basándose en otras circunstancias. Los campeones favoritos de un foso de lucha de una ciudad puede comenzar con una estado de actitud mejor, mientras que los forasteros, prisioneros de guerra o criminales pueden comenzar con una actitud inferior. Si estás desarrollando una serie de combates, el público puede comenzar con una actitud superior o inferior basada en la actuación de un combatiente o grupo de combatientes en el último combate, que se determina por el número de puntos de victoria que posee el individuo o grupo (ver la sección de Combates de exhibición en serie).

PRUEBA DE COMBATE DE EXHIBICIÓN:

Cuando un combatiente tiene posibilidades de afectar a la actitud del público, hace una prueba de combate de exhibición. Esta es una prueba de característica de Carisma modificada por el bonificador de ataque base del personaje más los rangos que posean en Interpretar (actuar), Interpretar (comedia) o Interpretar (bailar), lo que sea mayor. Hacer una prueba de combate de exhibición es normalmente una acción rápida, desencadenada cuando un combatiente realiza una acción desencadenante (ver la sección Afectando a la actitud del público).

Ataque base	Bonificador a la prueba de exhibición
0	+0
1-5	+1
6-10	+2
11-15	+3
16+	+4

Máximos rangos en interpretar	Bonificador a la prueba de exhibición
0	+0
1-5	+1
6-10	+2
11-15	+3
16+	+4

Usar un arma de exhibición concede al combatiente un bonificador +2 a las pruebas de combate de exhibición. Algunas dotes, conjuros u otras circunstancias pueden conceder a un combatiente un bonificador a las pruebas de combate de exhibición.

Tener éxito en una prueba de combate de exhibición mejora la actitud del público en un paso. Al contrario que las pruebas de habilidad, una tirada de un 20 natural en una prueba de combate de exhibición siempre tiene éxito. Fallar la prueba mantiene la actitud sin cambios o, si la prueba falla por 5 o más, la actitud del público se reduce en un paso. La CD de la prueba viene determinada por la actitud actual del público, con cierto número de ajustes a la CD concedidos por las circunstancias del combate de exhibición. Si la actitud del público es solícita, una prueba con éxito concede al lado favorecido 1 punto de victoria.

CD DE LA PRUEBA DE COMBATE DE EXHIBICIÓN:

La CD de la prueba de combate de exhibición se basa en un número de factores, incluyendo la actitud inicial o actual del público, el tamaño del público y el número de criaturas que participan en el combate de exhibición. La CD base de la prueba de combate de exhibición se determina por la actitud actual del público hacia el bando del combate.

Actitud inicial o actual	Bonificador a la prueba de exhibición
Hostil	+0
Malintencionado	+1
Indiferente	+2
Amistoso	+3
Solícito	+4

*Esta es la CD para obtener un punto de victoria

La CD base se modifica por el tamaño del público, el número de participantes en cada bando y otras circunstancias diferentes.

Tamaño del público: los públicos más grandes son más difíciles de influenciar hacia uno u otro bando. Requiere grandes espectáculos de valentía o una progresión de numerosos despliegues de acciones que le agraden para hacer que cambie de actitud. Aquí se presentan los tamaños generales de los públicos y sus efectos en la CD para mejorar su actitud y ganar puntos de victoria.

Público pequeño: un público pequeño contiene no menos de dos y no más de 25 criaturas. No aumenta la CD base de las pruebas de combate de exhibición.

Público intermedio: un público intermedio contiene no menos de 26 y no más de 100 criaturas. Un público intermedio aumenta la CD de todas las pruebas de combate de exhibición en +2.

Público grande: un público grande contiene no menos de 101 y no más de 300 criaturas. Un público grande aumenta la CD de todas las pruebas de combate de exhibición en +3.

Multitud masiva: una multitud masiva está formada por no menos de 301 criaturas y su número puede expandirse hasta miles. Una multitud masiva aumenta la CD de todas las pruebas de combate de exhibición en +4.

Número total de combatientes: la participación de un gran número de combatientes aumenta la dificultad para influenciar al público. Grandes grupos de combatientes hacen difícil que el público siga la batalla completa para captar las acciones de los individuos que posiblemente podrían influenciar la actitud de la audiencia. Ajusta estos modificadores a medida que los combatientes entran o salen del combate.

Batalla pequeña: si la batalla es entre un total de 2-8 combatientes, no hay cambios a la CD base para mejorar la actitud del público u obtener puntos de victoria.

Batalla intermedia: si la batalla es entre 9-16 combatientes, la CD para mejorar la actitud del público o ganar puntos de victoria aumenta en +4.

Batalla grande: una batalla con 17 o más combatientes en total aumenta la CD para mejorar la actitud del público en +8.

Otras circunstancias que afectan a la CD: otras circunstancias que siempre afectan a la CD para mejorar la actitud del público o ganar puntos de victoria incluyen las siguientes:

Engañar: sin un bando engaña o rompe visiblemente las reglas, la CD para ese bando en el combate de exhibición para mejorar la actitud del público aumenta en 2 por el resto del combate. Este incremento puede suceder múltiples veces en una batalla. A efectos de advertir el engaño, determina la Percepción y Averiguar intenciones básico para el miembro medio del público (normalmente +0 si asumes un humano medio) y aplica los siguientes modificadores dependiendo del tamaño del público. La CD se basa en la acción que el combatiente esté usando para ocultar cualquier engaño (normalmente Engañar o Sigilo).

Bonificador a pruebas de Percepción y Averiguar intenciones para descubrir engaños

Tamaño del público	Bonificador a pruebas de Percepción y Averiguar intenciones para descubrir engaños
Público pequeño	+8
Público intermedio	+12
Público grande	+16
Multitud masiva	+20

Superado en número: si un bando de la batalla supera a los otros en menos de 2 contra 1, la CD para ese bando para mejorar la actitud del público o para obtener puntos de victoria aumenta en 2. Si un bando supera a los demás en 2 contra 1 o más, la CD para ese bando para mejorar la actitud del público aumenta en 6. Estos aumentos a la CD terminan o se reducen al nivel apropiado si los números se igualan o si la proporción de 2 contra 1 de los combatientes se reduce hasta sobrepasar en número a los otros bandos en menos de una proporción de 2 contra 1.

Ventaja injusta: si un bando de la batalla tiene una ventaja obviamente injusta (por ejemplo, un bando comienza la batalla en una posición fortificada o posee mejores armas y armaduras, o sus oponentes no están armados de ningún modo), la CD para mejorar la actitud del público aumenta en 2. El DM puede aumentar la CD hasta un máximo de 6 si la ventaja injusta es lo bastante importante.

Soborno o coacción: el público puede ser sobornado o coaccionado. Típicamente un intento exitoso de soborno o coacción implica el pago de una cantidad de oro basada en el tamaño del público y superando una prueba de Diplomacia con una CD basada en el tamaño del público. Si el oro se paga y la prueba de Diplomacia falla, en su lugar el bando obtiene un penalizador por engañar, aunque el oro sigue gastado. Si la prueba tiene éxito, la CD para mejorar la reacción del público y obtener puntos de victoria se reduce en 2. Por cada 5 puntos por encima de la CD que los combatientes consigan en la prueba, la CD para mejorar la actitud del público u obtener un punto de victoria se reduce en 1.

Tamaño del público	CD Diplomacia	Oro pagado
Público pequeño	CD 15	25 po
Público intermedio	CD 20	250 po
Público grande	CD 25	750 po
Multitud masiva	CD 30	2.000 po

AFECTAR LA ACTITUD DEL PÚBLICO:

Para que un combatiente afecte a la reacción del público de alguna forma, normalmente debe realizar alguna demostración visible que tenga posibilidades de motivar al público hacia una nueva actitud. Si el público no puede ver al combatiente (porque posee ocultación

total, invisibilidad, cobertura mejorada o cobertura total), no puede afectar a la actitud del público de ninguna forma, pero la ocultación y formas menores de coberturas no afectan a la capacidad del combatiente para afectar al público.

Cuando un combatiente realiza o provoca alguno de los desencadenantes descritos en la sección a continuación, normalmente puede realizar una prueba de combate como acción rápida (o como acción gratuita si la criatura tiene la dote de Maestría en combate de exhibición) para mejorar la actitud del público. La acción rápida normalmente implica alguna forma de floritura, demostración u ostentación en el intento de captar la atención del público. Si el combatiente posee una dote de exhibición, la acción que desencadena la prueba puede implicar alguna forma de movimiento o efecto. A veces una prueba de combate de exhibición puede hacerse como acción gratuita o inmediata. Realizar una prueba de exhibición como acción gratuita no permite al personaje hacer ninguna acción especial obtenida gracias a una dote de exhibición (a menos que posea la dote de Maestría en combate de exhibición) y realizar una prueba de combate de exhibición como acción inmediata o sin usar una acción nunca permite a un personaje realizar la acción especial concedida por una dote de exhibición (incluso si posee la dote de Maestría en combate de exhibición).

Otras veces, una prueba de combate de exhibición es obligatoria. Estas pruebas de combate de exhibición no son acciones y normalmente tienen efectos negativos si la prueba no tiene éxito.

Los siguientes son los desencadenantes normales para realizar una prueba de combate de exhibición. Los desencadenantes están organizados por el tipo de acción requerido para realizar la prueba de combate de exhibición.

PRUEBAS DE ACCIÓN RÁPIDAS:

Los siguientes desencadenantes permiten a un personaje que participa en un combate de exhibición hacer una prueba de combate de exhibición como acción rápida. Un personaje siempre puede optar por no hacer la prueba de combate de exhibición que requiere una acción rápida. Algunas dotes, llamadas dotes de exhibición, permite al personaje realizar otras acciones como parte de la prueba de combate de exhibición.

Carga: cuando un combatiente golpee con un ataque de carga, puede hacer una prueba de combate de exhibición como acción rápida.

Maniobras de combate: cuando un combatiente realiza con éxito cualquier maniobra de combate, puede hacer una prueba de combate de exhibición como acción rápida.

Causar máximo daño: cuando un combatiente causa el máximo daño con una tirada de daño (arma o conjuro, pero sin incluir ataques furtivos u otro daño variable de precisión), puede hacer una prueba de combate de exhibición como acción rápida. Recibe un penalizador o bonificador a esta prueba basándose en el tipo de arma o conjuro que use. Las armas ligeras reciben un penalizador -4 a la prueba, las armas a una mano no reciben ni bonificador ni penalizado y las armas a dos manos o exóticas reciben un bonificador +2 de circunstancia a la prueba. Los conjuros conceden un

bonificador a la prueba de combate de exhibición igual a la mitad de su nivel de conjuro.

Conjuros y efectos de energía: el público tiende a responder ante conjuros y efectos deslumbrantes. Si un combatiente lanza un conjuro o produce un efecto que cause daño de ácido, electricidad, frío, fuego, fuerza o sonido de forma visible (incluyendo armas con cualidades especiales como explosiva ígnea o explosiva eléctrica que provocan explosiones de daño de energía con los impactos críticos), puede hacer una prueba de combate de exhibición como acción rápida.

Finta: si un combatiente finta con éxito a un enemigo, puede hacer una prueba de combate de exhibición como acción rápida.

Derribar a un oponente: cuando un combatiente derribe a otro combatiente, puede realizar una prueba de combate de exhibición como acción rápida.

Impactos múltiples: si un combatiente tiene más de un ataque en su turno y golpea a su oponente con al menos dos de esos ataques, puede hacer una prueba de combate de exhibición como acción rápida. Obtiene un bonificador +2 a esta prueba por cada ataque que impacte después del segundo.

PRUEBAS DE ACCIÓN GRATUITAS O INMEDIATAS:

Los siguientes desencadenantes permiten a un combatiente realizar una prueba de combate de exhibición como acción gratuita o como acción inmediata. Un combatiente también puede optar por hacer cualquier de estas pruebas de combate de exhibición como acción rápida en su lugar, y recibir los beneficios de las dotes de exhibición cuando lo haga. Un combatiente siempre puede optar por no hacer una prueba de combate de exhibición que requiera una acción gratuita o inmediata. Un combatiente también puede gastar un punto de victoria para hacer cualquiera de estas pruebas de combate de exhibición como acción gratuita cuando no es el turno del combatiente, lo que permite al combatiente hacer una de estas pruebas de combate de exhibición sin usar una acción inmediata.

Impacto crítico: cuando un combatiente confirme un impacto crítico, puede realizar una prueba de combate de exhibición como acción gratuita o inmediata. Cuando lo haga, fallar por 5 o más no rebaja la actitud del público. Si el combatiente obtiene un efecto especial en este crítico gracias a una dote de crítico, obtiene un bonificador +2 a la tirada.

Primera sangre: si el combatiente es la primera persona en dañar a un enemigo durante un combate de exhibición (o en golpear a un oponente en caso de combates teatrales), puede realizar una prueba de combate de exhibición como acción gratuita o inmediata.

Furia: la primera vez que un combatiente entra en furia en un combate de exhibición, puede realizar una prueba de combate de exhibición como acción gratuita o inmediata.

Derrotar a oponente: cuando un combatiente reduce a una criatura a 0 puntos de golpe o menos, puede realizar una prueba de combate de exhibición como acción gratuita o inmediata.

PRUEBAS OBLIGATORIAS:

Las siguientes pruebas de combate de exhibición deben realizarse siempre que sea posible. Estas pruebas no mejoran la actitud del público y el combatiente no obtiene beneficios de las dotes de exhibición con estas pruebas. Fallarlas normalmente tiene un efecto perjudicial en la actitud del público. Si el público no puede ver la acción que desencadena la prueba, el combatiente que la realizó no necesita hacer la prueba. Realizar una prueba de exhibición para uno de estos desencadenantes no se considera una acción.

Curación mágica: el público tiende a tener antipatía por el uso de la curación mágica: algunos públicos incluso lo ven como si fuera hacer trampas. En un turno en el que un combatiente lance un conjuro de curación u otro efecto curativo, o use un objeto curativo con desencadenante de conjuro, finalización de conjuro o activado por uso (incluyendo forzar una poción de curar heridas leves o similar en la garganta de un oponente) debe realizar una prueba de combate de exhibición. El éxito no supone un cambio sobre la actitud del público, pero cualquier fallo empeora la actitud del público en un paso.

Obtener un 1 natural: cuando un combatiente obtenga un 1 natural en una tirada de ataque o tiro de salvación, debe hacer una prueba de combate de exhibición. Un éxito no afecta al público de ningún modo, pero cualquier fallo reduce la actitud del público en un paso.

Empate: cuando un combatiente use una acción de retirada, debe hacer una prueba de combate de exhibición como acción gratuita. Recibe un penalizador -5 a la prueba y el éxito no modifica la actitud del público, pero un fallo la rebaja en un paso.

PUNTOS DE VICTORIA:

Cuando un bando se está beneficiando de una reacción solícita del público y tiene éxito en una prueba de combate de exhibición, ese bando obtiene un punto de victoria. Los puntos de victoria se mantienen en reserva y pueden gastarse por cualquiera que esté en un bando del combate de exhibición en cualquier momento, mientras nadie en ese bando tenga objeciones al uso del punto de victoria. Los puntos de victoria pueden gastarse durante una maniobra de combate de exhibición de las siguientes formas. Gastar un punto de victoria no se considera una acción.

- Un combatiente puede gastar un punto de victoria para obtener un éxito automático en una prueba de combate de exhibición, pero no puede gastar el punto de victoria para superar una prueba de combate de exhibición mientras el público tenga una actitud solícita hacia el bando de ese combatiente.
- Un combatiente puede gastar un punto de victoria para realizar una prueba de combate de exhibición que requiera una acción gratuita o inmediata sin utilizar una acción, permitiendo al combatiente hacer la prueba cuando no es su turno sin usar una acción inmediata.
- Un combatiente puede gastar un punto de victoria para obligar a un oponente en un combate de exhibición a repetir una tirada de combate de exhibición. El oponente debe aceptar el resultado de la repetición.

Mientras se desarrolla un grupo de combates de exhibición en serie, los puntos de victoria que no se hayan gastado se guardan y pueden ser utilizados durante el siguiente combate de exhibición y pueden afectar a la actitud inicial del público.

En el caso de combates en serie, obtener una victoria decisiva haciendo que el público tenga una actitud mejor que la del equipo o equipos contrarios al final del combate hace que cada combatiente del bando ganador gane 1 punto de victoria.

Dividir puntos de victoria: a veces, en el caso de combates de exhibición en equipo, la alineación del equipo de combate puede cambiar. Si esto ocurre, puede ser importante dividir cualquier cantidad de puntos de victoria que el equipo haya obtenido. Los puntos de victoria deberían dividirse tan equitativamente como sea posible entre los combatientes del equipo, con el resto asignándose a combatientes de cualquier forma que elija el equipo (pero ningún jugador individual debe recibir más de 1 punto de ese resto). Por ejemplo, si un equipo está formado por cuatro combatientes, pero al final de una pelea tienen 6 puntos de victoria, cada uno de los cuatro combatientes gana 1 punto de victoria y dos miembros del equipo recibirán 1 punto adicional, como elijan los miembros del equipo de cualquier forma que consideren justa.

DETERMINAR UN GANADOR:

Cuando el combate de exhibición ha terminado, el bando con la mayor actitud se gana al público. En caso de empate, usa puntos de victoria para determinar el ganador. Si la pelea sigue siendo un empate, ese combate de exhibición queda en empate.

COMBATES DE EXHIBICIÓN EN SERIE:

Si estás realizando una serie de combates de exhibición como parte de tu campaña, los éxitos y fracasos de cada combate de exhibición pueden afectar a la actitud inicial del público en futuros combates de exhibición de la serie, tanto negativa como positivamente. Si un bando en un combate de exhibición pierde la parte de exhibición del combate fallando una prueba de combate de exhibición por 5 mientras el público tiene una actitud hostil, en el siguiente enfrentamiento, el público comenzará con una actitud malintencionada en lugar de una actitud indiferente.

Si un bando del combate de exhibición comienza con al menos 1 punto de victoria por miembro, la actitud del público comienza como amistosa hacia ese bando en lugar de indiferente. Si el bando tiene al menos 3 puntos de victoria por miembro, el público comienza como solícito en lugar de indiferente.

Fuente: "Manual de Reglas Básicas Pathfinder RPG".

APÉNDICE 4: CONJUROS CONTINGENTES ("ARCANO COMPLETO, D&D

3.51.

Un conjuro contingente es un efecto mágico único de un solo uso instilado en una criatura voluntaria específica. No ocupa ningún espacio del cuerpo ni tiene forma física, y permanece inactivo hasta que se desencadena (algo similar al efecto creado por el sortilegio contingencia). Una vez se desencadena, un conjuro contingente afecta inmediatamente al portador (o, si se trata de un área, se centra en la casilla del portador). Un personaje debe tener la dote *Fabricar conjuro contingente* (consulta la página 173) para crear conjuros contingentes.

El desencadenante para un conjuro contingente suele ser un suceso que le ocurra al portador, y puede tratarse de la muerte, contraer una enfermedad, la exposición a un arma de aliento o al daño por energía, una caída, la exposición al veneno o a un entorno peligroso (atrapado por el fuego, arrastrado bajo el agua, etcétera), al sucumbir a los efectos del sueño o el miedo, obtener niveles negativos o quedar indefenso, sordo o ciego.

El precio de mercado de un conjuro contingente es el nivel de conjuro x nivel de lanzador x 100 po. Un conjuro contingente debe prepararse en presencia de la persona que va a llevarlo, y el portador está sujeto a las mismas restricciones que el creador (es incapaz de lanzar ningún otro conjuro mientras se está preparando el contingente, debe estar presente durante 8 horas al día, etcétera). Una vez asignado aun portador, el conjuro contingente no puede transferirse a otra criatura, aunque sí puede destruirse (ver abajo). Está ligado al cuerpo del portador, tanto si está vivo como si está muerto, y entre los aventureros se cuentan historias sobre conjuros contingentes que han estado en silencio durante centenares de años sobre los restos de un portador y se han activado de repente al presentarse la condición adecuada.

Si el portador de un conjuro contingente es el objetivo de un disipar magia, el efecto podría disiparse permanentemente (pero no activarse), como si fuera un sortilegio en efecto sobre la criatura objetivo. Dentro de un campo antimagia, los conjuros contingentes quedan temporalmente suprimidos igual que cualquier otro objeto mágico.

En cualquier momento, una criatura puede tener un número de conjuros contingentes igual a sus DG. Si se intentan aplicar conjuros contingentes más allá de este límite, simplemente fallan.

Fuente: "El Arcano Completo, D&D 3.5".

¿Cansado de buscar dotes en un sin fin de manuales? ¿Quieres sacar el máximo partido a tu PJ? Aquí encontrarás recopiladas 716 dotes de *Pathfinder RPG*, además de 215 dotes de *D&D* adaptadas a las reglas de Pathfinder y 8 dotes de mi invención. Un total de 939 dotes listas para usar en Pathfinder RPG, extraídas de los siguientes manuales:

- *"Manual de Reglas Básicas, Pathfinder"*
- *"Guía Avanzada del Jugador, Pathfinder"*
- *"Ultimate Combat, Pathfinder"*
- *"Ultimate Magic, Pathfinder"*
- *"Bestiario I, Pathfinder"*
- *"Manual del Jugador I, D&D 3.5"*
- *"Manual del Jugador II, D&D 3.5"*
- *"El Aventurero Completo, D&D 3.5"*
- *"El Arcano Completo, D&D 3.5"*

Además de algunas dotes no oficiales redactadas por mí.

El objetivo de este manual es ser una herramienta, tanto para el DM como para los jugadores, para la dura tarea de buscar las dotes perfectas para vuestros PJs y PNJs, y así personalizarlos y sacarles el máximo partido posible.

Disfrútalo y no dejes de visitarnos: <http://posadaelultimohogar.wordpress.com/>

Te aconsejo que también visites la web de Fosfoman, sin él y la gente que colabora en su web nunca me habría animado a realizar este manual de dotes: <http://rolroyce.com/>

