

EXEMPLUM

Su nombre proviene de la palabra copia en latín, la cual lo define bastante bien, esta clase puede ser usada para cualquier juego de rol, ya que es bastante adaptable. Lo más destacado de ella es que puede adaptarse a casi cualquier estilo de juego, tanto guerrero como mago por ejemplo.

Agradecemos vuestra opiniones, recomendaciones y experiencias, si lo probáis. [@anu_rol](#)

Si alguien tiene alguna duda de edición o la creación de personajes que no dude en preguntarme. [@OzBezerius](#)

RASGOS DE CLASE

Como Exemplum, consigues los siguientes rasgos de clase.

PUNTOS DE GOLPE

Dados de golpe: 1d8 por nivel de Exemplum

Puntos de golpe a nivel 1: 8 + tu modificador por Constitución

Puntos de golpe a niveles superiores: 1d8 (o 5) + tu modificador por Constitución por nivel de Exemplum después del nivel 1

COMPETENCIAS

Armadura: Escudos y elige dos tipos de armadura

Armas: Armas sencillas y elige dos armas marciales

Herramientas: Elige una herramienta cualquiera

Tiradas de salvación: Elige dos características

Habilidades: Elige tres habilidades

EQUIPO

Empiezas con el siguiente equipo, además del equipo que te concede tu trasfondo:

- (a) Cota de escamas o (b) armadura de cuero.
- (a) Dos espadas cortas o (b) dos armas de combate cuerpo a cuerpo sencillas.
- (a) Un pack de aventurero.
- Un arma con la que tengas competencia.

CAMBIAFORMAS

A nivel 1, obtienes tantos **Cambiaformas** como tu bonificador por competencia multiplicado por 2.

Estos puntos son la base de esta clase y serán usados para distintas habilidades que veremos más adelante.

Recuperas todos los Cambiaformas gastados cuando terminas un descanso prolongado.

DOPPELGÄNGER

A partir del nivel 1, puedes gastar un Cambiaformas para transformar tu cuerpo mediante magia en alguien menor o igual a tu tamaño que hayas visto antes, si además has escuchado su voz también puedes imitarla.

Remarca que la transformación no es una ilusión y no puede ser detectada usando magia ni siquiera usando el conjuro Disipar magia.

Tanto tu voz como tu forma física es idéntica a la de esa persona, pero claro esta no te comportas como ella y alguien puede llegar a sospechar para descubrirte deberán superar una tirada de salvación de sabiduría.

CD de la salvación para ser detectado = 10 + tu modificador por Sabiduría

CAMBIO DE FASE

A partir de nivel 2, puedes gastar un Cambiaformas y tu reacción para cambiar de posición con una criatura o personaje, para ello deberán de hacer una tirada de salvación de fuerza enfrentada, si la superas cambias de lugar con el objetivo, en caso contrario no.

Además si la criatura o persona se ofrece voluntaria no hace falta hacer tirada de salvación.

No puedes saltar al vacío y cambiar con un enemigo para matarlo.

REACCIÓN EN CADENA

A partir de nivel 3, si un aliado a menos de 10 pies de distancia realiza un ataque de oportunidad puedes usar tu reacción para realizar otro ataque de oportunidad al mismo objetivo, pero con un arma con alcance suficiente para golpearlo.

SENDERO DE EXEMPLUM

En el nivel 3 eliges un sendero de exemplum: Luchador ilusorio o Ente mágico (que se detallan al final de la descripción de esta clase), que te otorga rasgos en el nivel 3 y de nuevo en los niveles 7, 11, 15 y 20.

MEJORA DE CARACTERÍSTICA

Cuando alcanzas el nivel 4 y de nuevo en los niveles 8, 12, 16 y 19, puedes aumentar una puntuación de característica de tu elección en 2 o dos puntuaciones de característica en 1. Como siempre, no puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.

SER MATERIAL

A partir de nivel 5, puedes gastar un Cambiaformas para transformarte en un objeto no mayor a tu tamaño, pero si puede ser menor.

Al igual que Doppelgänger no es una ilusión, pero obtienes los puntos de golpe, la CA y todas las propiedades de dicho objeto. Si el objeto es destruido recibes el daño sobrante y apareces en su mismo lugar.

ARMAS OCULTAS

Cuando alcanzas el nivel 6, puedes esconder tus armas en tu propio cuerpo y sacarlas de él utilizando una acción adicional.

Puedes tener un máximo de dos armas que no sean de un tamaño mayor al tuyo.



EXEMPLUM

Nivel	Bonificador por competencia	Rasgos	Cambiaformas
1	+2	Cambiaformas, Doppelgänger	4
2	+2	Cambio de fase	4
3	+2	Reacción en cadena, Sendero de Exemplum	4
4	+2	Mejora de característica	4
5	+3	Ser material	6
6	+3	Armas ocultas	6
7	+3	Rasgo de sendero de Exemplum	6
8	+3	Mejora de característica	6
9	+4	Material resistente	8
10	+4	Absorción material	8
11	+4	Rasgo de sendero de Exemplum	8
12	+4	Mejora de característica	8
13	+5	Ataque intensificado	10
14	+5	Defensa ilusoria	10
15	+5	Rasgo de sendero de Exemplum	10
16	+5	Mejora de característica	10
17	+6	Conocimiento enemigo, Daño cambiante	11
18	+6	Maestro de formas	11
19	+6	Mejora de característica	11
20	+6	Rasgo de sendero de Exemplum	11

MATERIAL RESISTENTE

A partir de nivel 9, tu piel obtiene las propiedades que deseas por lo cual tu CA sin armadura es de 10 + tu modificador por constitución multiplicado por dos.

ABSORCIÓN MATERIAL

A partir de nivel 10, cada vez que realices un descanso breve o prolongado recuperas el doble de puntos de golpe que fueras a recuperar.

ATAQUE INTENSIFICADO

A partir de nivel 13, cuando ataques puedes gastar dos Cambiaformas para obtener ventaja en la tirada.

DEFENSA ILUSORIA

A partir de nivel 14, cuando te ataquen y recibas el daño puedes gastar 3 Cambiaformas para obtener resistencia contra los tipos de daño de dicho ataque, recibiendo así la mitad de este.

CONOCIMIENTO ENEMIGO

A partir de nivel 17, después de atacar a un enemigo puedes gastar un Cambiaformas para saber todas sus resistencias e inmunidades, así como sus debilidades.

DAÑO CAMBIANTE

A partir de nivel 17, puedes cambiar el tipo de daño que haces a tu antojo entre todos los existentes menos daño necrótico.

MAESTRO DE FORMAS

A partir de nivel 18, Doppelgänger y Ser material ya no gastan Cambiaformas.

SENDEROS DE EXEMPLUM

Un Exemplum puede decidir dedicarse tanto a la fuerza bruta o a la magia, depende de cada persona, los Exemplum son una clase muy adaptable pero es aquí donde se marca la diferencia dependiendo del sendero elegido.

LUCHADOR ILUSORIO

Los Exemplum que eligieron el sendero del luchador ilusorio son aquellos que buscan luchar cara a cara contra el peligro y para ello se adaptan alejándose de la magia y centrándose en el combate.

RESISTENCIA GUERRERA

A partir del momento en que elijas este sendero obtienes un bonificador de +2 a tu constitución, aumentando tus puntos de golpe máximos para resistir en medio del combate.



CLON DE SOMBRAS

A partir de nivel 3, puedes gastar una acción adicional y tantos Cambiaformas como clones tuyos quieras crear, estos aparecerán con tu vida actual y a 5 pies de ti, el máximo de clones activos es igual a tu bonificador por competencia dividido entre 2 redondeando hacia abajo.

Por ejemplo si tu bonificador es +2 podrías tener hasta un clon activo, si tu bonificador fuera +5 podrías tener hasta dos ya que se redondea hacia abajo.

Tu y tus clones realizáis la mitad del daño, es decir, como si todo el mundo tuviera resistencia a este. Además tus clones son débiles contra todo tipo de daño, por lo que todo le hace el doble de daño.

Los clones tienen turno después de ti y efectúan un turno completo, si algún clon gasta Cambiaformas este es consumido de ti, los clones no tienen sus propios Cambiaformas.

Un clon no dura más de 20 minutos y no puede alejarse más de 120 pies de su creador, si es así este desaparece.

ALTER EGO

A partir de nivel 7, puedes usar tu reacción para cambiar de lugar con un clon tuyo situado a no más de 20 pies de ti.

REFLEJOS DIVINOS

A partir de nivel 11, obtienes una segunda reacción, es decir, tienes dos reacciones por turno.

Tus clones no se ven afectados por este rasgo, es decir, solo tienen una reacción.

RECOMPOSICIÓN CORPORAL

A partir de nivel 15, puedes absorber a un clon a 5 pies de ti haciendo que este desaparezca y obteniendo sus puntos de golpe.

Este rasgo no te cura, cambia tus puntos de golpe actuales por los de tu clon.

CLONES PERFECTOS

A partir de nivel 20, cuando creas un clones puedes crear clones de tus compañeros de grupo estos son controlados por ti y siguen las mismas reglas que los tuyos.

Si un clon creado gasta algún recurso tanto para lanzar conjuros como para activar habilidades, estos gastaran los recursos del original, los clones solo pueden gastar sus recursos si el original lo permite.

ENTE MÁGICO

CARACTERÍSTICA PARA LANZAR CONJUROS

La característica con la que lanzas tus conjuros de exemplum es Carisma. Usas Carisma cuando un conjuro se refiera a tu característica para lanzar conjuros. Además, usas tu modificador por Carisma para establecer la CD de la tirada de salvación de los conjuros de exemplum que lances y cuando hagas una tirada de ataque con uno.

CD de la salvación de conjuros = $8 + \text{tu bonificador por competencia} + \text{tu modificador por Carisma}$

Modificador al ataque con conjuros = $\text{tu bonificador por competencia} + \text{tu modificador por Carisma}$

MAGIA ILUSORIA

A partir del momento en que elijas este sendero debes elegir un truco, un conjuro de nivel 1 y un conjuro de nivel 2.

Puedes usar los conjuros gastando un Cambiaformas, el conjuro se efectuara como si hubiera sido lanzado con un hueco de su propio nivel.

Obtienes más conjuros a los siguientes niveles, como se indica en esta tabla:

TABLA DE OBTENCIÓN DE CONJUROS

Nivel del personaje	Conjuro
5	Un conjuro de nivel 3
7	Un conjuro de nivel 4
9	Un conjuro de nivel 5
11	Un conjuro de nivel 6

Cada vez que subas de nivel puedes cambiar un conjuro por uno de su mismo nivel.

No puedes tener más de un conjuro de cada nivel.

OBJETO VIVIENTE

A partir de nivel 3, puedes gastar una acción adicional para mover telepáticamente un objeto que puedas ver, no sea muy pesado y que este a menos de 60 pies.

MULTIFOCO

A partir de nivel 7, puedes lanzar tus hechizos desde la posición de un aliado que no se encuentre a más de 60 pies.

Si el hechizo lanzado requiere concentración y el aliado se aleja más de 60 pies el hechizo termina.

MAGIA OSCURA

A partir de nivel 11, puedes cambiar el tipo de daño de cualquiera de tus conjuros a necrótico.

CONJUROS GEMELOS

A partir de nivel 15, cada vez que lances un conjuro que requiera elegir objetivos puedes elegir el doble de objetivos para este.

COPIA CONJUROS

A partir de nivel 20, cuando un conjuro de nivel 6 o menor sea lanzado puedes usar tu reacción para lanzar una copia de ese conjuro eligiendo nuevo objetivo, área de impacto, etc.

Si además eres el objetivo, el lanzador original y tu deberás realizar una tirada de salvación enfrentada de su característica lanzadora de conjuros respectivamente para ver que conjuro es más poderoso, el que falle la tirada recibirá el daño y/o efecto del conjuro, si este era un conjuro de área el centro del área se situara en el que fallo el conjuro.

