

SUBCLASE DE GUERRERO

ARQUETIPO MARCIAL: LUCHADOR ELEMENTAL

Los luchadores elementales son guerreros que han abrazado un elemento, el cual dominan y usan en combate junto con sus habilidades marciales. Ya sean elementalistas de fuego, relámpago o frío son temidos en batalla, sobre todo los más veteranos, que son capaces de invocar armas imbuidas en poder elemental con las que siembran el caos en el campo de batalla.

Agradecemos cualquier opinión, sugerencia o experiencia, si lo probáis [@anu_rol](#).

ELECCIÓN ELEMENTAL

A partir del momento en que elijas este arquetipo en el nivel 3, debes elegir un elemento. En los niveles 3, 5, 7 y 9 consigues acceder a los conjuros del elemento seleccionado, como se indica en las siguientes tablas:

ELEMENTO FUEGO

Nivel de guerrero	Nombre Hechizo
3	Rayo de fuego
5	Manos ardientes
7	Rayo abrasador
9	Bola de fuego

ELEMENTO RELÁMPAGO

Nivel de guerrero	Nombre Hechizo
3	Contacto electrizante
5	Onda atronadora
7	Estallar
9	Golpe de rayo

ELEMENTO FRÍO

Nivel de guerrero	Nombre Hechizo
3	Rayo de escarcha
5	Nube brumosa
7	Paso brumoso
9	Tormenta de aguanieve

ESPACIOS DE CONJURO

Puedes lanzar cada hechizo una vez. Debes terminar un descanso prolongado para poder utilizarlos de nuevo.

CARACTERÍSTICA PARA LANZAR CONJUROS

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

CD de la salvación de conjuros = 8 + tu bonificador por competencia + tu modificador por Carisma.

Modificador al ataque con conjuros = tu bonificador por competencia + tu modificador por Carisma.



DISPARO ELEMENTAL

A partir del nivel 7, tras realizar un ataque cuerpo a cuerpo como acción adicional puedes lanzar una pequeña acumulación de tu poder elemental. Esta acumulación de poder puede llegar hasta 30 pies de distancia y hace 1D8 de daño del elemento con el que tienes afinidad.

ADAPTACIÓN ELEMENTAL

En el nivel 10, obtienes resistencia al elemento con el que tienes afinidad y tus golpes cuerpo a cuerpo pasan a infligir daño de ese elemento.



Imagen del
juego Guild
Wars 2

ARMAS ELEMENTALES

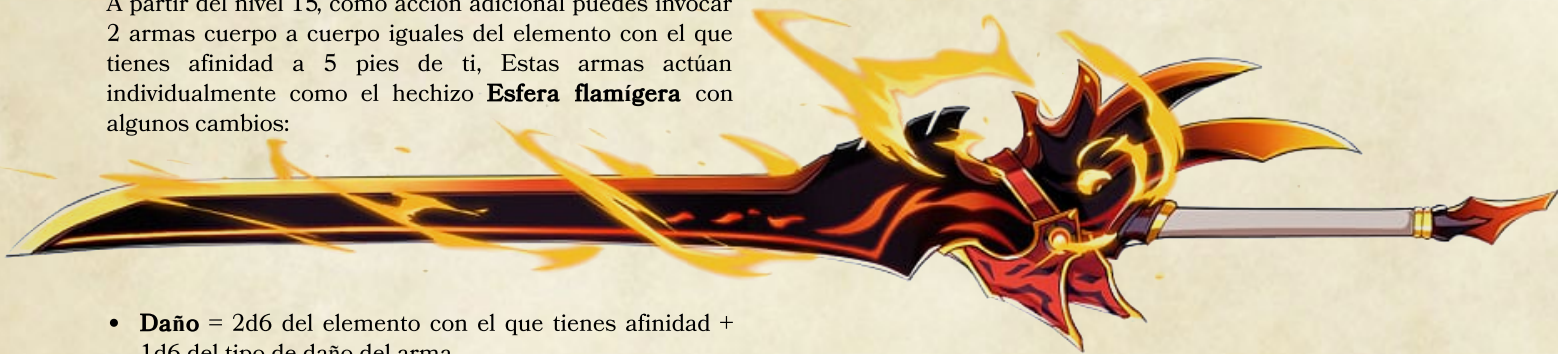
A partir del nivel 15, como acción adicional puedes invocar 2 armas cuerpo a cuerpo iguales del elemento con el que tienes afinidad a 5 pies de ti. Estas armas actúan individualmente como el hechizo **Esfera flamígera** con algunos cambios:

- **Daño** = 2d6 del elemento con el que tienes afinidad + 1d6 del tipo de daño del arma.
- Al igual que el hechizo **Esfera flamígera**, puedes usar tu acción adicional para moverla, pero solo a una de ellas ya que actúan de forma individual.
- No requiere concentración, ni componentes.

Debes realizar un descanso prolongado para poder volver a usar este rasgo.

MAESTRÍA ELEMENTAL

A partir del nivel 18, el número de armas que invocas con el rasgo armas elementales pasan a ser 4 y al usar una acción adicional para mover una de ellas, puedes mover 2.



ESFERA FLAMÍGERA

Nivel 2, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies

Componentes: V, S, M (un poco de sebo, una pizca de azufre y un poco de hierro pulverizado)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Una esfera de fuego de 5 pies de diámetro aparece en un espacio libre de tu elección dentro del alcance y dura mientras lo haga el conjuro. Cualquier criatura que termine su turno a 5 pies o menos de la esfera debe hacer una tirada de salvación de Destreza. Si falla, recibe 2d6 puntos de daño por fuego y, si tiene éxito, la mitad.

Como acción adicional, puedes mover la esfera hasta 30 pies. Si se la arrojas a una criatura, esta debe hacer una tirada de salvación contra el daño de la esfera y la esfera deja de moverse durante su turno.

Cuando mueves la esfera, esta puede salvar barreras de hasta 5 pies de alto y hoyos de hasta 10 pies de ancho. La esfera incinera objetos inflamables que nadie lleve puestos ni transporte, y emite luz brillante en un radio de 20 pies y luz tenue en otros 20 pies adicionales.

