

WALDEIN

El Waldein es un habitante de los bosque que ha aprendido a combinar las técnicas de combate de los exploradores y los druidas, usando también habilidades de los Clérigos de lo Salvaje y técnicas propias basadas en el silencio. Son personajes que se hacen uno con la naturaleza, de espíritu libre y que creen en la misma naturaleza, representada a veces como la Madre Abundante.

Su nombre procede de Waldeinsamkeit, es una palabra alemana que significa el sentimiento de soledad, el sentimiento de estar solo en el bosque y conectado con la naturaleza.

Agradecemos cualquier opinión, sugerencia o experiencia, si lo probáis @anu_rol.

RASGOS DE CLASE

Como Waldein, consigues los siguientes rasgos de clase.

PUNTOS DE GOLPE

Dados de golpe: 1d10 por nivel de Waldein

Puntos de golpe a nivel 1: 10 + tu modificador por Constitución

Puntos de golpe a niveles superiores: 1d10 (o 6) + tu modificador por Constitución por nivel de Waldein después del nivel 1

COMPETENCIAS

Armadura: Armadura ligera, armadura intermedia, escudos

Armas: Armas sencillas, armas marciales

Herramientas: Ninguna

Tiradas de salvación: Fuerza, Destreza

Habilidades: Elige tres entre Atletismo, Investigación, Naturaleza, Percepción, Perspicacia, Sigilo, Supervivencia y Trato con Animales

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 o (b) un pack de explorador.
- Un arco largo y una aljaba con 20 flechas.

SINCRONÍA CON LA NATURALEZA

El Waldein puede sincronizarse con la naturaleza, lo que le otorga un punto de sincronía que recupera cada descanso breve o prolongado. A Nivel 6, cada descanso le otorga dos puntos y a nivel 18, cada descanso le otorga tres puntos.

SINCRONÍA CON LA FAUNA

El Waldein puede usar su acción para asumir mágicamente la forma de una bestia que haya visto antes. Puede usar este rasgo dos veces. Recupera los usos que haya gastado cuando termine un descanso prolongado o breve.

Solo puede transformarse en las bestias con el nivel de desafío que indique en la opción elegida. Estas opciones se encuentran en los Niveles 6 y 9, que equivalen a bestias de valor de desafío $\frac{1}{2}$ y 1, respectivamente, por lo que, el Waldein no puede transformarse en bestias con un valor de desafío menor que $\frac{1}{2}$.

Se siguen las reglas de la Forma Salvaje del Druida, página 66 de El Resurgir del Dragón.

SINCRONÍA CON EL ENTORNO

Estás especialmente familiarizado con el bosque y eres experto viajando y sobreviviendo en los bosques. Cuando hagas una prueba de Inteligencia o de Sabiduría relacionada con el bosque, tu bonificador por competencia se multiplica por 2 si estás usando una habilidad con la que tienes competencia.

Si viajas durante una hora o más por un bosque, consigues los siguientes beneficios:

- El terreno difícil no reduce la velocidad de tu grupo de viaje.
- Tu grupo no puede perderse, salvo por medios mágicos.
- Incluso si estás haciendo otra actividad mientras viajas (como buscar comida, navegar o rastrear), sigues estando alerta ante el peligro.
- Si viajas solo, puedes moverte con sigilo a un ritmo normal.
- Cuando buscas comida, encuentras el doble de la comida que encontrarías normalmente.
- Mientras rastreas a otras criaturas, también puedes saber su número exacto, su tamaño y cuánto tiempo hace que pasaron por la zona.

CAMINANDO CON LA MAGÍA

El Waldein solo puede aprender hechizos cuando elija una opción que lo indique.

LANZAMIENTO DE CONJUROS

La característica con la que lanzas tus conjuros de explorador es Sabiduría, dado que tu magia emana de tu afinidad con la naturaleza. Usas tu Sabiduría cuando un conjuro se refiere a tu característica para lanzar conjuros. Además, usa tu modificador por Sabiduría para establecer la CD de la tirada de salvación de los conjuros de explorador 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 Sabiduría

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

CONOCIMIENTOS DEL BOSQUE

A nivel 1 aprendes Amistad con los animales y Marca del cazador.



WAILDEIN

Nivel	Bonificador por competencia	Rasgos	Espacios de conjuros	Nivel de los espacios
1	+2	Todas las sincronías, Caminando con la Magia, Lanzamiento de conjuros, Conocimientos del bosque	2	1
2	+2	Arma decisiva, Camino del luchador	3	1
3	+2	Camino del sonido	3	2
4	+2	Mejora de característica	4	2
5	+3	Camino del elemento	4	3
6	+3	Camino del aventurero	4	3
7	+3	Camino del mago	4	4
8	+3	Mejora de característica	5	4
9	+4	Camino de la naturaleza	5	5
10	+4	—	5	5
11	+4	Camino del luchador	4	5
12	+4	Mejora de característica	6	5
13	+5	—	6	5
14	+5	Desaparecer, Silencio mejorado	6	5
15	+5	Sigiloso por naturaleza, Obtienes Orbe de Silencio	6	5
16	+5	Mejora de característica	6	5
17	+6	—	7	5
18	+6	Sentidos salvajes	7	5
19	+6	Mejora de característica	7	5
20	+6	Waldeinsamkeit	8	5

ARMA DECISIVA

A nivel 2 elige una de las siguientes opciones, obtienes competencia con ellas y tu bonificador por competencia se multiplica por 2 si usas una de ellas:

- Clava y Gran clava
- Arco corto y Arco largo

Aprendes el truco: Garrote o Arco Silvano, truco que hace lo mismo que Garrote, pero con un arco.

CAMINO DEL LUCHADOR

A Nivel 2 elige una de las siguientes opciones:

- **Fuerza natural:** Puedes usar un punto de Sincronía con la Naturaleza para alterar tu propia forma y adaptarte a las situaciones más peligrosas. Como reacción y empleando un uso de Canalizar divinidad, obtienes uno de los siguientes rasgos, que se mantiene durante una hora:
Arma natural (1d6), Anfibio, Fortaleza enana, Salto vertical, resistencia un tipo de daño de tu elección, sentidos agudizados, velocidad excavando (15 pies), velocidad nadando (30 pies), velocidad escalando (30 pies), vista ciega (15 pies) o visión en la oscuridad (60 pies).
- **Estilo de combate:** adoptas uno de los siguientes estilos de combate como tu especialidad. No puedes coger la misma opción más de una vez, ni siquiera si más adelante se te da de nuevo la oportunidad de elegir:

♦ **Combate con dos armas:** cuando luchas con dos armas, puedes añadir tu modificador por característica al daño del segundo ataque.

♦ **Duelista:** cuando solo lleves un arma cuerpo a cuerpo en una mano y ningún arma en la otra, ganas un bonificador de +2 a las tiradas de daño que hagas con esa arma.

♦ **Tiro al blanco:** consigues un bonificador de +2 en las tiradas de ataque que hagas con armas a distancia.

CAMINO DEL SONIDO

A Nivel 3 aprendes el conjuro Silencio, además elige una de las siguientes opciones:

- Aprendes Crecimiento de espinas, Ráfaga de viento.
- Aprendes Piel de corteza, Escalada de araña.
- **Silenciador:** mientras estés concentrado usando el hechizo Silencio, tus compañeros tienen ventaja en el primer ataque que hagan a un enemigo. Tu obtienes el mismo efecto, pero cuando termina el conjuro.

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.

CAMINO DEL ELEMENTO

A Nivel 5 elige una de las siguientes opciones:

- Aprendes el conjuro Llamar al relámpago y debes elegir entre:
 - ♦ Conjurar animal
 - ♦ Crecimiento vegetal
- **Ataque adicional:** puedes atacar dos veces en lugar de una cuando realices una acción de ataque durante tu turno.

CAMINO DEL AVENTURERO

A Nivel 6 elige una de las siguientes opciones:

- **Crecimiento desatado:** puedes gastar un punto de Sincronía con la Naturaleza para potenciar la vida en una criatura o en ti mismo, provocando que sane con rapidez. Como acción, realizando una plegaria a tu deidad, tú o una criatura a 30 pies de distancia sana 5 puntos de golpe al comienzo de cada uno de sus turnos si cuenta con al menos 1 punto de golpe. Este efecto dura un minuto. A partir del nivel 14, el efecto de la regeneración pasa a ser de 10 puntos de golpe al inicio de cada uno de sus turnos.
- Puedes transformarte en bestias con un Valor de Desafío de ½.
- **Zancada de la tierra:** moverte por terreno difícil no mágico no te cuesta ningún movimiento adicional. También puedes pasar por plantas no mágicas sin que estas te ralenticen y sin recibir daño de ellas si tienen pinchos, espinas o un peligro similar. Además, tienes ventaja en las tiradas de salvación contra plantas que se han creado o manipulado con magia para impedir el movimiento, como las que crea el conjuro Enmarañar.

CAMINO DEL MAGO

A Nivel 7 elige una de las siguientes opciones:

- Aprendes el conjuro Libertad de movimientos y debes elegir entre:
 - ♦ Conjurar seres de los bosques
 - ♦ Adivinación
- **Silencioso:** Mientras estés lanzando el hechizo Silencio, todos los ataques y conjuros enemigos hacia ti, tienen desventaja.

CAMINO DE LA NATURALEZA

A Nivel 9 elige una de las siguientes opciones:

- Aprendes el conjuro Comunión con la naturaleza y debes elegir entre:
 - ♦ Reencarnar
 - ♦ Zancada arbórea
- Puedes transformarte en bestias con un Valor de Desafío de 1.

CAMINO DEL LUCHADOR

A Nivel 11 elige una de las siguientes opciones:

- **Ataque múltiple:** consigues uno de los siguientes rasgos de tu elección:
 - ♦ Andanada: puedes usar tu acción para hacer un ataque a distancia contra cualquier número de criaturas que estén a menos de 10 pies de distancia de un punto que puedas ver y dentro del alcance de tu arma. Debes tener munición para cada objetivo, como es habitual, y hacer una tirada de ataque para cada uno.
 - ♦ Ataque de torbellino: puedes usar tu acción para hacer una tirada de ataque contra cualquier número de criaturas que se encuentren a menos de 5 pies de ti, con una tirada de ataque para cada objetivo.
- Consigues los siguientes rasgos:
 - ♦ **Esconderte a plena vista:** puedes dedicar un minuto a crear un camuflaje si tienes acceso a barro fresco, tierra, plantas, hollín u otros materiales naturales. Cuando te camufles de este modo, puedes intentar esconderte pegándote contra una superficie sólida, como un árbol o un muro, que por lo menos sea tan alto y tan ancho como tú. Consigues un bonificador de +10 a las pruebas de Destreza (Sigilo) siempre y cuando permanezcas sin moverte y sin realizar acciones. Cuando te muevas o realices una acción o una reacción, debes volver a camuflarte para volver a conseguir este beneficio.
 - ♦ El primer golpe que asestes a un enemigo que no te ve, escucha o no se ha percatado de tu presencia se considera crítico.

DESAPARECER

A partir del nivel 14, puedes usar la acción de esconderte como acción adicional durante tu turno. Asimismo, no te pueden rastrear mediante magia, a menos que decidas dejar un rastro.

SILENCIO MEJORADO

A partir del nivel 14, si terminas el hechizo de Silencio antes de que llegue a su límite de tiempo, su efecto dura una ronda más sin que tu tengas que estar concentrado.

OBTIENES ORBE DE SILENCIO

A partir de nivel 15, puedes crear un orbe de unos 15 pies de diámetro en una zona vacía. Cualquier criatura que haga ruido, ya sea moviéndose o atacando, a 15 pies o menos de distancia del orbe, debe hacer una tirada de salvación de Fuerza, para no retroceder 5 pies hacia el orbe si la falla, 10 pies si la falla por 5 o más y 15 pies si la falla por 10 o más. Si algún personaje entra en contacto con el orbe, el orbe explota y todas las criaturas que se encuentren a 45 pies del punto central del orbe y que puedan oír, deben hacer una tirada de salvación de constitución. Si fallan reciben daño según esta tabla.

	Tirada de		
Distancia	Salvación	Daño	Efecto
0 a 15 pies	CD 19	8D12, si falla recibe la mitad	Ensondecido, aunque supere la tirada
15 a 30 pies	CD 14	4D12, si falla recibe la mitad	Ensondecido si falla la tirada
30 a 45 pies	CD 10	2D12, si falla recibe la mitad	—

Si cualquier personaje se encuentra de un hechizo de Silencio en el momento de la explosión, este no recibe daño ya que no lo escucha.

Esta habilidad solo puede ser usada una vez cada descanso breve.

SENTIDOS SALVAJES

A partir de nivel 18, cuando atacas a una criatura que no puedes ver, esa incapacidad no impone una desventaja a tus tiradas de ataque contra dicha criatura. También sabes dónde se encuentra cualquier criatura invisible a menos de 30 pies de ti, siempre y cuando la criatura no se esté escondiendo de ti y tú no estés ni cegado ni ensordecido.

WALDEINSAMKEIT

A partir de nivel 20, puedes usar tu reacción para transportarte a un plano idéntico al actual, pero deshabitado. Al entrar en este plano, recuperas 1D6 por cada 5 pies que te muevas en ese plano. Puedes volver gastando una acción adicional y apareces en el lugar que equivaldría en el plano real.

No puedes traerte cosas contigo del otro plano.

