

## HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del fisgón de dungeons (y la característica clave de cada una) son Abrir cerraduras (Des), Artesanía (Int), Avistar (Sab), Buscar (Int), Equilibrio (Des), Escondarse (Des), Escuchar (Sab), Inutilizar mecanismo (Int), Moverse sigilosamente (Des), Nadar (Fue), Piruetas (Des), Saber (dungeons) (Int), Saltar (Fue), Supervivencia (Sab), Tasación (Int), Trepar (Fue), Usar objeto mágico (Car) y Uso de cuerdas (Des).

**Puntos de habilidad en cada nivel:** 8 + modificador de Int.

## RASGOS DE CLASE

Los siguientes son los rasgos de la clase de prestigio fisgón de dungeons:

**Competencia con armas y armaduras:** los fisgones de dungeons no adquieren ninguna competencia con armas ni armaduras.

**Sentido de las trampas (Ex):** un fisgón de dungeons es experto en evitar los efectos de las trampas. Consulta el rasgo de clase del bárbaro, pág. 26 del *Manual del jugador*. Los bonificadores aumentan en +1 por cada tres niveles posteriores de esta clase (+2 a 4.º nivel, +3 a 7.º y +4 a 10.º) y se apilan con otros similares proporcionados por otras clases.

**Supervivencia en las profundidades (Ex):** la experiencia que tiene un fisgón de dungeons en lo que respecta a lugares profundos y oscuros le proporciona una gran familiaridad con ese mundo. Suma su nivel de clase a las pruebas de Supervivencia realizadas en entornos subterráneos.

**Visión en la oscuridad (Ex):** la prolongada exposición de un fisgón de dungeons a entornos subterráneos muy oscuros le permite desarrollar visión en la oscuridad hasta 60'. Si el personaje ya tiene esta aptitud, el alcance aumenta en 30'.

**Afinidad con la piedra (Ex):** a 2.º nivel, un fisgón de dungeons obtiene la aptitud afinidad con la piedra. Esto funciona exactamente como el rasgo racial enano de mismo nombre (ver pág. 16 del *Manual del jugador*), excepto que los

modificadores a las pruebas son bonificadores de capacidad en vez de raciales. Si ya posee esta aptitud a causa de su raza, se aplican los bonificadores de ambas.

**Reducir (St):** con frecuencia un fisgón de dungeons debe escurrirse por entre grietas estrechas, túneles medio derrumbados, barrotes de cárceles y otros espacios reducidos que normalmente no permitirían el paso de un personaje de su tamaño y masa. A partir del 2.º nivel, puede utilizar *reducir persona* sobre sí mismo tres veces al día (sin importar su tipo de criatura). Su nivel de lanzador es igual al de su clase.

**Augurio (St):** a partir del 3.º nivel, un fisgón de dungeons puede predecir si un acto en particular le reportará buenos o malos resultados en el futuro inmediato. Una vez al día, puede utilizar *augurio* como una acción gratuita; su nivel de lanzador es igual al de su clase. Puede usar esta aptitud una vez adicional al día por cada tres niveles de clase posteriores (2/día a 6.º nivel y 3/día a 9.º).

**Maestría en habilidades (Ex):** en el 3.º nivel, un fisgón de dungeons tiene tanta seguridad en sí mismo en lo que respecta al uso de algunas habilidades que puede utilizarlas de forma eficaz incluso en circunstancias adversas. El personaje elige una cantidad de habilidades igual a 3 + su modificador de Inteligencia. Consulta el rasgo de clase pícaro, pág. 57 del *Manual del jugador*.

**Evasión (Ex):** comenzando a 4.º nivel, un fisgón de dungeons puede evitar el daño infligido por ciertos ataques superando un TS de Reflejos. Consulta el rasgo de clase del monje, pág. 51 del *Manual del jugador*.

Si ya tiene evasión, gana en vez de ello evasión mejorada, lo que le permite evitar el daño infligido por ciertos ataques superando un TS de Reflejos y solo sufrir la mitad si lo falla. Consulta el rasgo de clase monje, pág. 51 del *Manual del jugador*.

**Sentido ciego (Ex):** a 5.º nivel, un fisgón de dungeons obtiene la capacidad de activar una aguda sensibilidad a sonidos, olores, movimiento y otras perturbaciones en un radio de 30'. Esto funciona tal como se describe en pág. 310 del *Manual de monstruos* y tiene una duración de 1 minuto por nivel de clase. Puede utilizar sentido ciego una vez al día a 5.º nivel y dos al día en el 10.º.

**Pasamiento (St):** a partir del 6.º nivel, un fisgón de dungeons puede utilizar *pasamiento* una vez al día como un lanzador de su mismo nivel de clase. Esta aptitud resulta



Morzul Cazadoroscuro,  
un fisgón de dungeons