

EL HEREDERO DE SIBERYS

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros diarios
1.º	+0	+2	+2	+2	Puntos de acción adicionales, dote adicional	—
2.º	+1	+3	+3	+3	Marca de Siberys	+1 nivel a una clase existente (o dote adicional)
3.º	+2	+3	+3	+3	Marca de Siberys mejorada	+1 nivel a una clase existente (o dote adicional)

RASGOS DE CLASE

A continuación se presentan los rasgos de la clase de prestigio de heredero de Siberys.

Competencia con armas y armaduras: los herederos de Siberys no obtienen competencia con arma ni armadura alguna, ni con escudos.

Puntos de acción adicionales: a nivel 1, la marca de un heredero de Siberys comienza a formarse y sus puntos de acción máximos por nivel aumentarán en 2.

Dote adicional: un heredero de Siberys gana dotes adicionales. La dote adicional debe elegirse de la lista siguiente, y el heredero tendrá que cumplir los prerrequisitos necesarios.

Favorito en la casa, Incremento de acción, Lanzamiento de conjuros espontáneo, Oleada de acción, Perseguir.

Marca de Siberys (St): a nivel 2, un heredero de Siberys manifiesta la Marca de Siberys completa de su casa, obteniendo la aptitud sortilega relevante de la siguiente lista. Si la marca asociada con la casa del personaje ofrece dos aptitudes, deberá elegir una.

Marca del centinela: *mente en blanco* 1/día.

Marca de la confección: *creación verdadera* 1/día.

Marca de la curación: *sanar a las masas* 1/día.

Marca de la detección: *instante de presciencia* 1/día.

Marca de la escritura: *símbolo de muerte* 1/día.

Marca del hallazgo: *discernir ubicación* 1/día.

Marca de la hospitalidad: *refugio* 1/día.

Marca de paso: *teleportar mayor* 1/día.

Marca de la protección: *muro prismático* 1/día.

Marca de la sombra: *ojos fisgones mayores* 1/día o *escudriñamiento mayor* 1/día.

Marca de la tormenta: *tormenta de venganza* 1/día.

Marca del trato animal: *dotar de consciencia* 1/día o *convocar aliado natural VI* 1/día.

El TS contra el poder de una Marca de Siberys tiene una CD de 10 + el nivel del conjuro + el modificador de Car del heredero.

El nivel de lanzador de cualquier poder de una Marca de Siberys es 15.

Conjuros diarios: a niveles 2 y 3, un heredero de Siberys que previamente tuviese niveles en una clase lanzadora de conjuros, obtendrá nuevos conjuros diarios como si también hubiese ganado un nivel en una de dichas clases. No ganará, sin embargo, ningún otro beneficio que hubiese de obtener normalmente un personaje de dicha clase. Esto básicamente significa que sumará un nivel a sus niveles en otra clase lanzadora de conjuros, para después determinar sus conjuros diarios y nivel de lanzador de manera acorde.

Si el personaje no tiene clases lanzadoras de conjuros previas, obtendrá una dote adicional a su elección. Deberá cumplir los prerrequisitos de la dote para poder elegirla.

Marca de Siberys mejorada (St): a nivel 3 un heredero de Siberys obtiene un dominio mejorado sobre su Marca de Siberys. Podrá emplear una aptitud sortilega de dicha marca que ya tuviese una vez más al día.

RURIK D'KUNDARAK

Rurik d'Kundarak: enano Gue 12/Hsy 2; VD 14; humanoide Mediano; DG 12d10+36 más 2d6+6; pg 119; Inic +2; Vel 20'; CA 19, toque 12, desprevenido 17; Atq base +13; Prs +16; Atq +19 c/c (1d10+8, *hacha de guerra enana +1 defensora*) o +17 a distancia (1d8+3, *martillo de guerra arrojadizo +1*); Atq completo +19/+14/+9 c/c (1d10+8, *hacha de guerra enana +1 defensora*) o +17 a distancia (1d8+3, *martillo de guerra arrojadizo +1*); CE puntos de acción, visión en la oscuridad 60', rasgos de enano, marca de Siberys; AL N; PA 5; TS Fort +14, Ref +9, Vol +7; Fue 16, Des 15, Con 16, Int 12, Sab 10, Car 6.

Heredero de Siberys

Habilidades y dotes: Avistar +11, Escuchar +11, Intimidar +15; Alerta, Ataque poderoso, Defensa con dos armas^A, Especialización

